

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS
TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA KELAS X SMAN 1 BALEENDAH
KAB. BANDUNG**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu komunikasi

Universitas Sali Al-Aitaam



Diajukan oleh:

Miqdad Misbahuddin Munir

NIM : 2270201102

**UNIVERSITAS SALI AL-AITAAM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
BANDUNG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS
TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA KELAS X SMAN 1 BALEENDAH
KAB. BANDUNG



Diajukan oleh :

Miqdad Misbahuddin Munir

Nim : 2270201030

Telah disetujui oleh :

Pembimbing Skripsi

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Hanif', is placed over the printed name of the supervisor.

M. Hanif Fatahillah Iskandar., M.I.Kom

Tanggal

17 Juni 2026

NUPTK. 83377767810083

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGENDS
TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA KELAS X SMAN 1 BALEENDAH
KAB. BANDUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Miqdad Misbahuddin Munir

2270201102

Telah disidangkan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 1 Juli 2026

Dinyatakan telah memenuhi syarat

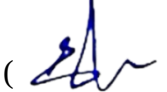
Ketua Prodi: Marina Yuliani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NUPTK:0033776677230283

()

Penguji 1: Nazmi Abdurahman S.Sos., M.Sos.
NIDN: 04130492903

()

Penguji 2: Enung Nurhayati S.Sos., M.Sos.
NIDN. 0417088006

()

Bandung, 20 Juli 2026

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Sali Al-Aitaam



Dery Fitriadi Ginanjar, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIDN: 0410087803

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi/hasil penelitian yang berjudul **Pengaruh Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Baleendah Kab. Bandung** adalah karya saya sendiri, dan semua kutipan yang ada dalam skripsi ini telah saya sebutkan sumber aslinya.



Bandung, 13 Maret 2026



Miqdad Misbahuddin Munir

2270201102

MOTTO

“If that’s what you do, then that’s what you’ll get. So, spread kindness, ‘cause nothing’s ever lasts. The world will come to an end sooner or later...”

~M3~



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi generasi muda secara mendasar, termasuk melalui meningkatnya intensitas bermain game online seperti Mobile Legends di kalangan remaja. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena tingginya intensitas bermain Mobile Legends di kalangan siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah, serta pertanyaan mengenai apakah aktivitas tersebut turut membentuk kemampuan komunikasi interpersonal mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Intensitas bermain Mobile Legends beserta keempat dimensinya frekuensi, durasi, atensi, dan emosional terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif kausalitas dengan desain *ex post facto*, menggunakan teknik Purposive Sampling terhadap 150 responden siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah yang aktif bermain Mobile Legends dengan rank minimal Master. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan analisis data menggunakan uji korelasi Pearson serta regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Landasan teori yang digunakan adalah Social Penetration Theory dari Altman dan Taylor sebagai *applied theory*, Teori Stimulus-Organism-Response (SOR) sebagai *middle theory*, dan Teori Psikologi Kognitif sebagai *grand theory*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Intensitas bermain Mobile Legends berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa ($t_{hitung} = 6,537 > t_{tabel} = 1,976$; Sig. = 0,000) dengan kontribusi sebesar 22,4%. Seluruh dimensi Intensitas — frekuensi (5,8%), durasi (5,4%), atensi (15,7%), dan emosional (31,6%) terbukti berpengaruh signifikan, dengan dimensi emosional sebagai prediktor terdominant. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kualitas keterlibatan dalam bermain, khususnya keterlibatan emosional, jauh lebih menentukan kualitas komunikasi interpersonal siswa dibandingkan sekadar kuantitas waktu bermain.

Kata kunci: *Intensitas Bermain, Mobile Legends, Komunikasi Interpersonal, Social Penetration Theory, Siswa SMA*

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has fundamentally transformed communication patterns among the younger generation, including through the increasing intensity of online gaming activities such as Mobile Legends among adolescents. This study was motivated by the phenomenon of high Mobile Legends gaming intensity among male 10th grade students at SMAN 1 Baleendah, and the question of whether such activity contributes to the development of their interpersonal communication skills. This study aimed to examine the influence of Mobile Legends gaming intensity encompassing four dimensions: frequency, duration, attention, and emotional involvement on students' interpersonal communication skills. A quantitative causality method with an ex post facto design was employed, using Purposive Sampling on 150 male 10th grade students at SMAN 1 Baleendah who actively played Mobile Legends at a minimum rank of Master. Data were collected through questionnaires and analyzed using Pearson correlation and simple linear regression via SPSS. The theoretical framework consists of Social Penetration Theory by Altman and Taylor as the applied theory, the Stimulus-Organism-Response (SOR) Theory as the middle theory, and Cognitive Psychology Theory as the grand theory. The results reveal that Mobile Legends gaming intensity has a positive and significant influence on students' interpersonal communication skills ($t\text{-value} = 6.537 > t\text{-table} = 1.976$; $\text{Sig.} = 0.000$), contributing 22.4% to the variance in interpersonal communication. All four dimensions of gaming intensity frequency (5.8%), duration (5.4%), attention (15.7%), and emotional involvement (31.6%) were proven to have significant influences, with emotional involvement emerging as the most dominant predictor. These findings confirm that the quality of engagement in gaming, particularly emotional involvement, is far more determinative of students' interpersonal communication quality than the mere quantity of time spent playing.

Keywords: *Gaming Intensity, Mobile Legends, Interpersonal Communication, Social Penetration Theory, high school students*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa kelas X SMAN 1 Baleendah". Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

- Ibu Fatimah Nurjannati Iskandar S.E., M.Ak. selaku Rektor Universitas Sali Al-Aitaam
- Bapak Dery Fitriadi Ginanjar, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM).
- Bapak Muhammad Hanif Fatahillah Iskandar, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing terbaik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan ilmu yang sangat berharga bagi penulis.
- Ibu Marina Yuliani S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kaprodi FIKOM, terimakasih atas segala masukan dan ketelitiannya dalam mengoreksi naskah skripsi ini.
- Terimakasih banyak kepada:
Ibu Mia Tania., M.I.Kom, Bapak Deli Luthfi M.Sos, Ibu Enung., M.Si, Bapak Wusana Bayu P., M.I.Kom, Bapak Nazmi Abdurrahman M.Sos sebagai dosen-dosen terbaik dalam program studi Ilmu Komunikasi, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
- Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMAN 1 Baleendah, beserta staf guru dan siswa-siswi kelas X yang telah bersedia meluangkan waktu dan membantu dalam proses pengambilan data penelitian.
- Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Egi Ergiana S.Pd dan Ibu Elis Nurhayati yang selalu memberikan dukungan moral, materi, serta doa yang tidak pernah putus bagi keberhasilan penulis.

- Istri tercinta Okta Zulpa Paujiah, yang dengan penuh kesabaran, cinta, dan pengertian selalu mendampingi setiap langkah penulis. Terima kasih telah menjadi sistem pendukung terbaik, memberikan semangat di saat lelah, serta memberikan ruang bagi penulis untuk fokus menyelesaikan tugas akademik ini.
- Anak Tersayang, Mizyan Azumi Musfirah, yang kehadirannya selalu menjadi alasan utama penulis untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik.
- Kakakku- tercinta, Inayaturrehmi Ergiana Putri, S.E. Terima kasih atas nasihat, bimbingan, dan kasih sayang yang telah diberikan.
- Adik-adikku tersayang, Muhammad Nadhzif Farhan, Muhammad Zaidan Zeinedien, Muhammad Ihram Jaalhaq, terima kasih telah menjadi pemberi semangat dan warna dalam keseharian penulis. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi bagi kalian untuk terus mengejar cita-cita.
- Teman-teman seperjuangan Prodi Ilmu Komunikasi, terima kasih atas diskusi, bantuan, dan kebersamaan yang membuat perjalanan akademik ini terasa lebih ringan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai fenomena komunikasi di era digital.

Bandung, 3 Maret 2026

Penulis,

Miqdad Misbahuddin Munir

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah dan Identifikasi Masalah	7
1.2.1. Rumusan Masalah	8
1.2.2. Identifikasi masalah.....	8
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1. Maksud penelitian	8
1.3.2. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1. Kegunaan Akademis	9
1.4.2. Kegunaan Praktis	10
1.5. Ruang Lingkup Penelitian Dan Istilah	11
1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah /Penelitian.....	11
1.5.2. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	11
1.5.3. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	12
1.5.4. Ruang Lingkup Substansi Penelitian	12
1.6. Istilah dan Konsep Penting	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1. Review Hasil Penelitian Sejenis	20
2.2. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis.....	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN GAMBARAN UMUM OBJEK / WILAYAH PENELITIAN	34
3.1. Metodologi Penelitian.....	34
3.1.1. Jenis Penelitian	35
3.1.2. Populasi & Sampel.....	36
3.1.3. Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.1.4. Tabel Operasionalisasi Variabel	38
3.1.5. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	46
3.1.6. Teknik Analisis Data.....	46
3.1.7. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....	50
3.2. Gambaran Umum Objek / Wilayah.....	50
3.2.1. Gambaran Umum Objek.....	50
3.2.2. Wilayah dan Waktu Penelitian	50
BAB IV	52
4.1. Analisis Deskriptif Data Responden	52
4.2. Analisis deskriptif data penelitian	55
4.3. Uji Asumsi Klasik.....	70
4.4. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran atau Rekomendasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 REVIEW PENELITIAN SEJENIS	23
TABEL 3. 1 OPERASIONAL VARIABEL	41
TABEL 3. 2 Waktu Pelaksanaan Penelitian	51
TABEL 4. 1 KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN KELAS	53
TABEL 4. 2 Karakteristik responden berdasarkan tier	54
TABEL 4. 3 KRITERIA RATA-RATA SKOR TANGGAPAN RESPONDEN.....	56
TABEL 4. 4 REKAPITULASI SKOR VARIABEL X	57
TABEL 4. 5 Grand Mean Variabel X	57
TABEL 4. 6 REKAPITULASI SKOR VARIABEL Y	59
TABEL 4. 7 Grand mean variabel Y.....	59
TABEL 4. 8 DISTRIBUSI FREKUENSI JAWABAN VARIABEL X	60
TABEL 4. 9 DISTRIBUSI FREKUENSI JAWABAN VARIABEL Y	62
TABEL 4. 10 TABEL KUMULATIF VARIABEL X.....	64
TABEL 4. 11 TABEL KUMULATIF VARIABEL Y	65
TABEL 4. 12 Hasil Uji Validitas Variabel X	67
TABEL 4. 13 Hasil Uji Validitas Variabel Y	68
TABEL 4. 14 Kriteria Koefisien Reliabilitas	69
TABEL 4. 15 Hasil Uji Reliabilitas	70
TABEL 4. 16 UJI NORMALITAS	71
TABEL 4. 17 UJI LINEARITAS	72
TABEL 4. 18 UJI HETEROKEDASTISITAS (UJI GLEJSER)	73
TABEL 4. 19 KRITERIA INTERPRETASI KOEFISIEN KORELASI.....	74
TABEL 4. 20 Hasil Uji Korelasi	74
TABEL 4. 21 HASIL UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA	75
TABEL 4. 22 UJI REGRESI PER DIMENSI PARSIAL.....	76
TABEL 4. 23 Hasil Uji Hipotesis.....	78

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. 1 Statistik pemain Mobile Legends	6
GAMBAR 1. 2 Mobile Legends: Bang-Bang	17
GAMBAR 1. 3 Logo SMAN 1 Baleendah	18
GAMBAR 2. 1 KERANGKA PEMIKIRAN.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Format Kuisisioner	92
Lampiran 1. 2 Dokumentasi	96
Lampiran 1. 3 tabulasi data variabel X	98
Lampiran 1. 4 Tabulasi data variabel Y	105
Lampiran 1. 5 Validitas variabel X	114
Lampiran 1. 6 Validitas Variabel Y	115
Lampiran 1. 7 Realibilitas variabel X	116
Lampiran 1. 8 Realibilitas variabel Y	116
Lampiran 1. 9 Uji normalitas	117
Lampiran 1. 10 Uji Linearitas	117
Lampiran 1. 11 Uji heteroskedastisitas	118
Lampiran 1. 12 Uji Korelasi	118
Lampiran 1. 13 Uji Regresi linear sederhana	119
Lampiran 1. 14 Regresi linear sederhana dimensi X-1 terhadap Y.....	120
Lampiran 1. 15 Regresi linear sederhana dimensi X-2 terhadap Y.....	121
Lampiran 1. 16 Regresi linear sederhana dimensi X-3 terhadap Y.....	122
Lampiran 1. 17 Regresi linear sederhana dimensi X-4 terhadap Y.....	123
Lampiran 1. 18 uji Hipotesis	124
Lampiran 1. 19 Surat Konfirmasi Instansi	125
Lampiran 1. 20 Daftar Riwayat Hidup	126