

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perilaku Bermain *Mobile Game* LINE PokoPang Pada Mahasiswi Universitas Telkom”** dengan baik dan lancar. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Selama proses penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, masukan, serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian dan penulisan skripsi ini berlangsung, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Mochamad Ashari, M.Eng., Ph.D. selaku Rektor Universitas Telkom.
2. Bapak Dr. Jafar Sembiring, M. Ed. M., selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom.
3. Ibu Rah Utami Nugrahani, S.Sos., MBA. selaku Ka. Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom.
4. Ibu Ratih Hasanah Sudrajat, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing serta memberikan pengarahan kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada peneliti selama menjadi mahasiswi.
6. Seluruh Staf Akademis Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom yang telah membantu proses kelengkapan proposal dan skripsi.
7. Mama dan Papa, serta kakak dan adik, terima kasih atas kasih sayang, doa serta dukungan moral yang tak henti-hentinya selama proses penulisan skripsi ini.

8. Aldy Ramadiansyah, terima kasih atas dukungan, perhatian, semangat, dan kasih sayang serta selalu setia menemani peneliti dalam suka duka proses penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman terdekat peneliti, Mauliridiyah Sevilia Putri, Cynthia Febrina, Firman Andry Wijaya, Dyandra Febbyani, Kinanti Putri Cahyani, Pilander Tias, Dwindo Yudhismara, dan Teddy Septian yang senantiasa mendoakan serta menyemangati peneliti selama penelitian berlangsung.
10. Keluarga Nilandha, Resti Ayu Sufiyatin, Yulia B. Zainal, Listy Amalia, Jeanet Kartika, Umi Jariyah, dan Uni Yani Viane yang selalu setia mendengarkan segala keluh kesah peneliti dalam suka-duka penelitian.
11. Teman seperjuangan dari semester satu di IKOM C, Widayani, Meila Rosanty, Yassirli Aulia Nisa, Debby S. Lestari, Morisca Ardilla serta Vida Vianda yang selalu memberikan semangat serta setia berbagi suka-duka selama proses penulisan skripsi masing-masing.
12. Seluruh pihak yang telah membantu saya dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan penuh dengan keterbatasan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan dapat memotivasi peneliti.

Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat berguna bagi Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom dan tentunya bagi siapa saja yang membutuhkan.

Bandung, 1 Juli 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

<i>LEMBAR PENGESAHAN</i> .....	<i>ii</i>
<i>ABSTRAK</i> .....	<i>iii</i>
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>iv</i>
<i>KATA PENGANTAR</i> .....	<i>v</i>
<i>LEMBAR PERNYATAAN</i> .....	<i>vii</i>
<i>DAFTAR ISI</i> .....	<i>viii</i>
<i>DAFTAR TABEL</i> .....	<i>xii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i> .....	<i>xiii</i>
<i>DAFTAR LAMPIRAN</i> .....	<i>xiv</i>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	6
1.4.1 Maksud Penelitian.....	6
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	7
1.6 Tahapan Penelitian.....	7
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	9
1.7.1 Lokasi Penelitian.....	9
1.7.2 Waktu Penelitian.....	9

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian.....	11
2.2 Kajian Teori.....	17

2.2.1 Komunikasi.....	17
2.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	17
2.2.3 Interaksi Sosial.....	19
2.2.3.1 Macam-macam Interaksi Sosial.....	19
2.2.3.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	20
2.2.4 Teori Kebutuhan.....	22
2.2.4.1 Teori Kebutuhan Maslow.....	22
2.2.4.2 Teori Kebutuhan McClelland.....	23
2.2.5 Motivasi.....	23
2.2.5.1 Teori Motivasi.....	23
2.2.5.2 Motivasi Bermain <i>Game</i> .....	25
2.2.6 Motif.....	26
2.2.7 Perilaku.....	27
2.2.7.1 Definisi.....	27
2.2.7.2 Domain Perilaku.....	28
2.2.7.2.1 Pengetahuan.....	28
2.2.7.2.2 Sikap.....	29
2.2.7.2.3 Tindakan.....	30
2.2.7.3 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seseorang.....	31
2.2.7.3.1 Faktor Endogen.....	31
2.2.7.3.2 Faktor Eksogen.....	32
2.2.7.4 Bentuk Perilaku.....	33
2.2.7.4.1 Perilaku Pasif.....	33
2.2.7.4.2 Perilaku Aktif.....	33
2.2.7.5 Aspek-aspek Perilaku Bermain <i>Game Online</i> .....	33
2.2.7.6 Teori Perilaku.....	34
2.2.7.6.1 Teori Insting.....	34
2.2.7.6.2 Teori Dorongan.....	35
2.2.7.6.3 Teori Insentif.....	35
2.2.7.6.4 Teori Atribusi.....	35
2.2.7.5.5 Teori Kognitif.....	35

2.2.8 Internet.....	36
2.2.9 Media Sosial.....	36
2.2.9.1 Pengertian Media Sosial.....	36
2.2.9.2 Jenis-jenis Media Sosial.....	37
2.2.10 <i>Game</i> .....	39
2.2.10.1 <i>Genre Game</i> .....	40
2.2.11 <i>Online Game</i> .....	41
2.2.12 <i>Mobile Game</i> .....	41
2.3 Kerangka Pemikiran.....	42

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Paradigma Penelitian.....	43
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.3 Objek Penelitian.....	45
3.4 Definisi Konsep.....	48
3.5 Unit Analisis.....	49
3.6 Informan Penelitian.....	49
3.6.1 Alasan Pemilihan Informan.....	49
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.7.1 Data Primer.....	51
3.7.2 Data Sekunder.....	54
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	54
3.9 Teknik Analisis Data.....	55
3.9.1 Reduksi Data.....	56
3.9.2 Penyajian Data.....	56
3.9.3 Penarikan dan Pengujian Kesimpulan.....	57

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Karakteristik Informan.....	59
4.1.1 Informan Penelitian.....	62
4.1.1.1 Listy Amalia.....	62

4.1.1.2 Yulianti B. Zainal.....	64
4.1.1.3 Resti Ayu Sufiyatin.....	66
4.2 Hasil Penelitian.....	67
4.2.1 Motif Penggunaan <i>Mobile Game Online</i> LINE PokoPang.....	68
4.2.2 Perilaku Bermain <i>Mobile Game Online</i> LINE PokoPang.....	74
4.2.3 Interaksi dalam Bermain <i>Mobile Game Online</i> LINE PokoPang.....	78
4.3 Pembahasan.....	81
4.3.1 Motif Penggunaan <i>Mobile Game Online</i> LINE PokoPang.....	82
4.3.1.1 Motif Ingin Tahu.....	82
4.3.1.2 Motif Harga Diri.....	83
4.3.1.3 Motif Kompetensi.....	84
4.3.2 Perilaku Bermain <i>Mobile Game Online</i> LINE PokoPang.....	85
4.3.2.1 Pengetahuan.....	85
4.3.2.2 Sikap.....	86
4.3.2.3 Tindakan.....	87
4.3.2.3.1 <i>Addiction</i> .....	88

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	92

## *DAFTAR PUSTAKA*

## *LAMPIRAN*