

**MOTIVASI PEMAIN *MOBILE LEGENDS* SELAMA
RESET SEASON DALAM PEMENUHAN EKSISTENSI
DIRI DI KELURAHAN GUNUNG IBUL
KECAMATAN PRABUMULIH TIMUR**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**BIMMA DZAKY SYAHLANI
07031381924201**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“MOTIVASI PEMAIN *MOBILE LEGENDS* SELAMA *RESET SEASON*
DALAM PEMENUHAN EKSISTENSI DIRI”**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi**

Oleh :

**Bimma Dzaky Syahlani
07031381924201**

Pembimbing I

**1. Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si.
19601209 198912 2 001**

Tanda Tangan



Tanggal

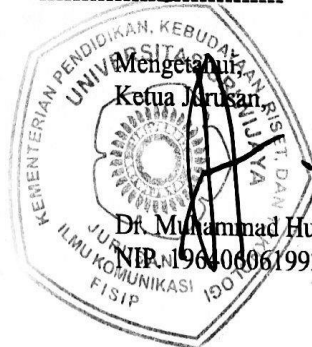
10 - Juli - 2024

Pembimbing II

**2. Krisna Murti, S.I.Kom., M.A.
198807252019031010**



10 - Juli - 2024



**Mengetahui
Ketua Jurusan**

**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“MOTIVASI PEMAIN *MOBILE LEGENDS* SELAMA *RESET SEASON* DALAM PEMENUHAN EKSISTENSI DIRI
DI KELURAHAN GUNUNG IBUL
KECAMATAN PRABUMULIH TIMUR”**

Skripsi

Oleh:



**BIMMA DZAKY SYAHLANI
07031381924201**

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 30 JULI 2024

Pembimbing :


1. Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si.
NIP. 19601209 198912 2 001
2. Krisna Murti, S.I.Kom., M.A.
NIP. 198807252019031010

Tanda Tangan


.....

.....

Penguji :

1. Galih Priambodo, S. Pd., M.I.Kom
NIP. 198908312023211021
2. Misni Astuti, S. Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034


.....


.....

Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI


**Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004**

**Ketua Jurusan
Ilmu Komunikasi**


**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bimma Dzaky Syahlani
NIM : 07031381924201
Tempat Tanggal Lahir : Sleman, 18 februari 2001
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Motivasi pemain mobile legend selama reset season dalam pemenuhan eksistensi diri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 18 Juli - 2024

Yang membuat pernyataan

Bimma Dza
NIM. 07031381924201



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Everyone has two sides; one side for others and one for himself.

It’s impossible to put the two together”.

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ Tersegalanya untuk kedua orang tuaku yaitu Ayahku tersayang Herman Susantolani dan Bundaku tercinta Sri Mawarti yang selalu memberikan semangat, doa, serta dukungan dan pengorbanan yang sangat luar biasa demi kesuksesan anaknya.
- ❖ Teruntuk seluruh keluarga besarku yang selalu menjadi bagian dalam setiap proses yang ku lalui.
- ❖ Teruntuk almamaterku, terimakasih sudah memberikan banyak cerita yang membahagiakan untuk dikenang dalam setiap prosesnya.
- ❖ Teruntuk pasangan ku semoga kita berjodoh.

ABSTRAK

Mobile Legends merupakan salah satu game paling populer di dunia yang telah memikat di berbagai Negara. Dalam game Mobile legends terdapat salah satu fenomena menarik yang dihadirkan Mobile legends yaitu periode “reset season”, dimana terjadinya perbaruan musim atau season dengan penurunan rank. Penelitian ini berisi tentang Motivasi Pemain Mobile Legends Selama Reset Season dalam Pemenuhan Eksistensi Diri, oleh karena itu teori yang dijadikan dasar sebagai penelitian ini ialah teori Smith. Dimana teori Smith memiliki tiga dimensi yang diantaranya adalah; kepercayaan diri, daya tarik pribadi, dan harga diri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui motivasi pemain mobile legends selama periode reset season dalam pemenuhan eksistensi diri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan wawancara dan observasi, penelitian ini berlokasi di kelurahan Gunung Ibul Prabumulih Timur. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan tujuan setiap pemain yang berbeda-beda dalam memainkan permainan Mobile Legends, yang dimana dapat menimbulkan motivasi para pemain untuk memenuhi eksistensi diri.

Kata Kunci: Mobile Legends, Reset Season, Eksistensi Diri, Motivasi

Pembimbing I

Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si.
NIP. 19601209 198912 2 001

Pembimbing II

Krisna Murti, S.I.Kom., M.A.
NIP. 198807252019031010

Palembang, 30 Juli 2024

**Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



Dr. M. Hidayat Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

Mobile Legends is one of the most popular games in the world which has captivated various countries. In the Mobile Legends game, there is one interesting phenomenon presented by Mobile Legends, namely the "reset season" period, where there is a season update or a season with a decrease in rank. This research contains the Motivation of Mobile Legends Players during the Season Reset Period in Fulfilling Self-Existence, therefore the theory used as the basis for this research is Smith's theory. Where Smith's theory has three dimensions, including; self-confidence, personal attractiveness, and self-esteem. This research used qualitative methods to determine the motivation of mobile legends players during the reset season period in fulfilling their own existence. The data collection technique in this research is interviews and observation. This research is located in Gunung Ibul Prabumulih Timur. The result of this research is that the goals of each player are different in playing the Mobile Legends game, which can create motivation for the players to fulfill their own existence.


Keywords: *Mobile Legends, Reset Season, Self-Existence, Motivation*

Advisor I



Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si.
NIP. 19601209 198912 2 001

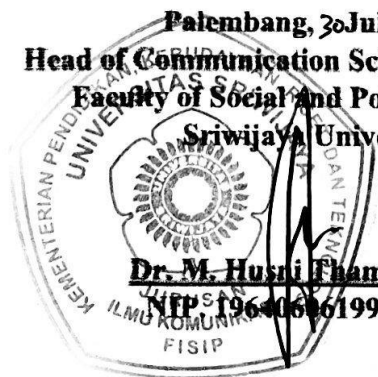
Advisor II



Krisna Murti, S.I.Kom., M.A.
NIP. 198807252019031010

Palembang, 20 July 2024

**Head of Communication Science Department
Faculty of Social and Political Science
Sriwijaya University**



Dr. M. Husni Chamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Motivasi Pemain *Mobile Legends* Selama *Reset Season* Dalam Pemenuhan Eksistensi Diri”**. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana ilmu komunikasi pada jenjang starta satu (S1) program studi ilmu komunikasi Universitas Baturaja. Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini. Usaha-usaha tersebut tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan penghargaan yang besar kepada Bapak/Ibu :

1. Allah SWT atas berkat rahmat serta hidayah-Nya lah penulis mampu sampai pada titik saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya, terimakasih telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sriwijaya beserta jajaran pengurus Dekanat lainnya.
4. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si. selaku ketua jurusan dan sekretaris jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sriwijaya. Karena telah banyak membantu penulis dalam pemberkasan yang diperlukan.
5. Bapak Oemar Madri Bafdal, S.Ikom., selaku sekretaris jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Sriwijaya. Karena telah banyak membantu penulis dalam pemberkasan yang diperlukan.
6. Ibu Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si. selaku pembimbing I yang selalu tanpa hentinya memberikan arahan, dan bimbingan serta masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Bapak Krisna Murti, S.I.Kom., M.A. selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran, motivasi serta semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

8. Ibu Miftha Pratiwi S. I.Kom., M.I.Kom selaku pembimbing akademik penulis yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing penulis dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
9. Seluruh Dosen beserta Staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan proposal skripsi.
10. Seluruh Informan penelitian karena telah bersedia meluangkan waktu serta pikiran untuk membantu peneliti dalam proses pengumpulan data.
11. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu tak henti-hentinya memberi penulis cinta dan kasih sayang tiada batas, menjadi penerang dikala kegelapan datang, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tulus sehingga dapat menghantarkan penulis pada titik ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan proposal skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan dari berbagai aspek, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran untuk menyempurnakan proposal skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi pembaca yang ingin lebih mengetahui mengenai Motivasi Pemain *Mobile Legends* Selama *Reset Season* dalam Pemenuhan Eksistensi diri.

Palembang, 30 Juli 2024

Bimma Dzaky Syahlani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
a. Manfaat Akademis	5
b. Manfaat Praktis	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Landasan Teori.....	8
2.1.1. Komunikasi	8
2.1.2. Unsur Komunikasi	9
2.1.3. Fungsi Komunikasi	10
2.1.4. Tujuan Komunikasi.....	11
2.1.5. Psikologi Komunikasi	12
2.1.6. Komunikasi Virtual.....	13
2.1.7. Komunikasi Non Verbal	15

2.1.8. <i>Game Online</i>	16
a. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	18
b. <i>Game Online</i> Sebagai <i>New Media</i>	21
2.2. Kerangka Teori.....	24
2.2.1. Eksistensi Diri	24
2.2.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Eksistensi Diri.....	25
2.2.3. Ciri-ciri Individu yang Memiliki Eksistensi Diri	29
2.2.4. Konsep Diri (<i>Self-concept</i>).....	29
2.2.5. Motivasi.....	33
2.3. Kerangka Pemikiran.....	36
2.4. Penelitian Terdahulu	36
BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
3.1. Desain Penelitian	42
3.2. Definisi Konsep.....	42
3.3. Fokus Penelitian	44
3.4. Jenis dan Sumber Data	45
3.4.1. Jenis Data	45
3.4.2. Sumber Data	46
3.4.3. Informan Penelitian	47
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6. Teknik Keabsahan Data.....	51
3.7. Teknik Analisis Data	51
BAB IV	54
GAMBARAN UMUM	54
4.1. Lokasi Penelitian.....	54
4.1.1. Letak Geografis Kecamatan Prabumulih Timur	57
4.1.2. Kependudukan Kecamatan Prabumulih Timur.....	58
4.2. Deskripsi Informan.....	59
4.2.1. Informan 1.....	59
4.2.2. Informan 2.....	60
4.2.3. Informan 3.....	60
4.2.4. Informan 4.....	61

4.2.5. Informan 5.....	61
4.2.6. Informan 6.....	61
BAB V	62
HASIL DAN PEMBAHASAN	62
5.1. Hasil Penelitian.....	62
5.2. Motivasi Pemain <i>Mobile Legends</i> Selama <i>Reset Season</i> Dalam Pemenuhan Eksistensi Diri	64
5.3. Kepercayaan Diri.....	66
5.4. Daya Tarik Pribadi	69
5.5. Harga Diri.....	72
5.6. Kesadaran Akan Peran.....	92
5.7. Konsisten Terhadap Kehidupan.....	95
5.8. Ketenangan dan Kedamaian	97
5.9. Kesadaran Diri.....	99
5.10. Kesadaran Akan Misi Pribadi	102
5.11. Kesadaran Akan Keunikan Diri	104
5.12. Analisis Hasil Penelitian	107
5.13. Pemeriksaan Keabsahan Data	109
BAB VI.....	111
PENUTUP	111
6.1. Kesimpulan	111
6.2. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3.1 Fokus Penelitian.....	45
Tabel 4.1 Daftar Kecamatan, Kelurahan, dan Desa di Kota Prabumulih	56
Tabel 4.2 Luas Wilayah Menurut Kelurahan	58
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Menurut Gender di Kecamatan Prabumulih Timur ..	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Mobile Game</i> Paling disukai di Indonesia	1
Gambar 1.2 Penurunan <i>Rank Mobile Legends (Reset Season)</i>	2
Gambar 2.1 <i>Microphone</i> Aktif Pada <i>Game Mobile Legends</i>	14
Gambar 2.2 <i>Chat Box/Text</i> Pada <i>Chat</i> saat <i>Game Play</i>	14
Gambar 2.3 <i>Chat Box/Text Chat</i> Pada <i>Game Mobile Legends</i> di <i>Lobby Game</i>	15
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	36
Gambar 4.1 Peta Kota Prabumulih.....	54
Gambar 5.1 Hasil Pertandingan Kemenangan Berurut-turut	65
Gambar 5.2 Riwayat Hasil Pertandingan	66
Gambar 5.3 Ketika Memulai Pertandingan	67
Gambar 5.4 Para Pemain <i>Mobile Legends</i> sedang berkumpul untuk MABAR	68
Gambar 5.5 Pada saat Permainan sedang Berlangsung	69
Gambar 5.6 Kemenangan yang di raih oleh Pemain.....	70
Gambar 5.7 Pemain Mendapatkan <i>Legendary</i> pada saat Pertandingan	72
Gambar 5.8 Kenaikan Rank Pemain	72
Gambar 5.9 Kemenangan dan Meraih <i>MVP</i> pada Pertandingan.....	73
Gambar 5.10 Hasil Kemenangan dari sebuah Pertandingan	76
Gambar 5.11 Pemilihan Hero yang akan digunakan pada saat Permainan	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Narasumber Ahli Kunci	89
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	91
Lampiran 3 Dokumentasi.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Mobile legends merupakan salah satu game paling populer di dunia yang telah memikat di berbagai negara. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif di platform ponsel, yang memungkinkan pemain untuk berkolaborasi dalam tim dan bersaing melawan tim-tim lawan dalam pertandingan multipemain daring (Eraspace, 2023). *Mobile legends* memiliki berbagai elemen yang memikat pemain, termasuk beragam pilihan hero, strategi permainan yang kompleks, dan sistem ranking yang kompetitif (Jakksfree, 2023: 5). Menurut survey digital tSurvey.id, *mobile legends* merupakan game yang paling banyak disukai di Indonesia dengan proporsi 67% responden (dalam Annur, 2023).

Gambar 1.1
Mobile Game Paling Disukai di Indonesia



Sumber: tSurvey.id, 2022 dalam Annur, 2023

Gambar 1.2
Penurunan Rank ML (*Reset season*)



Sumber: Kabar Gaming, 2023

Dalam game *Mobile legends* terdapat salah satu fenomena menarik yang dihadirkan *Mobile legends* yaitu periode “*reset season*”. Menurut Tekno (2023) Setiap tiga bulan sekali, game ini secara berkala memperbarui musim atau season dengan penurunan *rank*, yang menciptakan antusiasme dan tantangan baru bagi pemain. Dalam mekanisme ini, pemain akan mengalami penurunan tier atau rank mereka, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk berkompetisi lebih keras dan meningkatkan performa mereka. Periode *reset season* ini menjadi momen yang dinanti-nanti oleh para pemain, karena mereka dapat memulai kembali perjalanan mereka menuju tier atau rank yang lebih tinggi. Hal ini menciptakan sebuah siklus kompetitif yang berkesinambungan dalam permainan.

Fenomena periode *reset season* ini tidak hanya sekadar mengubah aspek teknis permainan *Mobile legends*, tetapi juga memiliki implikasi sosial dan psikologis yang signifikan bagi pemain. Pemain *Mobile legends* tidak hanya

bermain untuk mencapai ranking tertinggi atau menjadi MVP dalam pertandingan, tetapi juga karena mereka ingin memenuhi eksistensi diri mereka dalam komunitas permainan. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting terkait motivasi pemain *Mobile legends* selama periode *reset season* dapat berperan dalam pemenuhan eksistensi diri.

Melansir dalam Budi (2019), dijelaskan bahwa dalam survey MMA di Indonesia usia pemain Mobile Legend beragam namun paling tertinggi dengan persentase 65% berada pada rentang usia 18-25 tahun. Usia ini dijelaskan dalam Adhiatma & Christianto (2019) bahwa individu tersebut sedang berada di fase *emerging adulthood*, yang mana individu tersebut sedang mengalami perubahan dan perubahan tersebut akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan. Perubahan ini mencakup rasa emosi, perubahan tubuh, serta keinginan untuk kebebasan. Menurut Hidayah & Hurianti (2017) masa *emerging adulthood* juga dijadikan sebagai periode individu dalam mencari identitas, dengan tujuan untuk mengetahui siapa jati dirinya dan juga pengaruh dirinya di lingkungan masyarakat.

Pada usia yang masih tergolong mencari identitas diri, maka sebagian individu lebih sering menyalurkan hobi atau kreativitas yang mereka miliki melalui kegiatan tertentu. Motivasi yang ada didalam diri individu juga bisa timbul karena adanya pengaruh dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa individu pada masa *emerging adulthood* membutuhkan medua untuk memenuhi eksistensi diri. Menurut Saifuddin (2022) Eksistensi diri merupakan konsep yang merujuk pada upaya individu untuk menegaskan dan membangun identitas mereka dalam konteks sosial.

Menurut Handayani (2018) dalam penelitiannya kebanyakan individu, menjadi sosok atau bagian dari pemain ML merupakan kesempatan mereka untuk mendapatkan pengakuan diri oleh orang sekitar terutama beberapa teman sebaya. Bermain ML juga dijadikan sebagai ajang unjuk gigi bahwa diri mereka memiliki suatu kelebihan yang tidak semua orang bisa dapatkan. Menurut Hidayah & Hurianti (2017) pada usia *emerging adulthood*, kebanyakan dari mereka lebih mengutamakan beberapa aspek sosial seperti ketenaran atau popularitas semata. Karena pada usia tersebut, selain belum menemukan jati diri mereka juga dianggap masih memiliki emosi yang tidak menentu dan masih tingginya rasa ingin bersaing dan menjadi yang paling terbaik serta menonjol diantara teman yang lain, dengan harapan supaya bisa mendapatkan pengakuan atas dirinya di lingkungan sekitar.

Dalam game *mobile legends*, eksistensi diri tercermin dalam hasrat pemain untuk menjadi yang terbaik, mendapatkan perhatian, dan mendapatkan pengakuan sebagai pemain berkelas dalam komunitas game ini. Ketika seorang pemain mencapai ranking tertinggi atau mendominasi leaderboard, mereka merasa berhasil membangun identitas mereka dan meraih eksistensi dalam komunitas *mobile legends*. Tantangan utama yang muncul adalah bagaimana pemain *mobile legends* tetap termotivasi selama periode *reset season*, di mana capaian sebelumnya harus dikejar kembali setelah penurunan ranking. Sehingga penelitian ini akan menyelidiki motivasi pemain dalam menghadapi tantangan ini.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa eksistensi diri adalah usaha seseorang atau komunitas untuk mendapatkan pengakuan dari orang banyak atau masyarakat luas tentang keberadaannya atau juga profesi yang

ditekuninya. Motivasi merupakan dorongan yang melatar belakangi keinginan untuk meningkatkan eksistensi itu sendiri. Disini peneliti menggunakan permainan *mobile legends* dengan keunggulan yang telah dijelaskan sebelumnya, sebagai hal yang mendorong eksistensi diri.

Pada permainan *mobile legends* ada tahap yang disebut dengan *reset season*, adanya *reset season* di game *mobile legends* ini dapat memotivasi para pemain untuk menunjukkan keberadaan dirinya yaitu dipicu untuk menunjukkan kehebatan, kemahiran, maupun keahlian dalam bermain game *mobile legends*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: “bagaimana motivasi pemain *mobile legends* selama periode *reset season* dapat berperan dalam pemenuhan eksistensi diri?”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi pemain *mobile legends* selama periode *reset season* dalam konteks pemenuhan eksistensi diri.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Peneliti berharap dengan dibuatnya penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam pemahaman tentang faktor-faktor motivasi yang memengaruhi perilaku dan interaksi dalam *game online*. Dengan menyelidiki motivasi pemain *mobile legends* selama periode *reset season*, penelitian ini akan memberikan wawasan

yang lebih mendalam tentang bagaimana interaksi komunikasi, komunitas pemain, dan lingkungan permainan memengaruhi pemenuhan eksistensi diri.

Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan bagi literatur dalam bidang penelitian *game online*. Informasi yang ditemukan mengenai faktor-faktor motivasi yang mendorong partisipasi dalam permainan dan dampaknya terhadap pemenuhan eksistensi diri dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan sumbangan berkelanjutan dalam mengembangkan pemahaman tentang psikologi dan dinamika komunikasi di dalam lingkungan *game online*.

Selain itu, peneliti juga berharap melalui penelitian ini akan memperluas pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang memiliki minat untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* seperti *mobile legends*, dengan memahami motivasi di balik minat ini, peneliti berharap penelitian ini akan memberikan pandangan mendalam tentang preferensi pemain, pola interaksi, dan bentuk komunikasi yang berkembang dalam lingkungan permainan tersebut.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mudah dipahami bagi masyarakat tentang dinamika kompleks di balik keterlibatan dalam permainan *online* melalui penjelasan motivasi pemain *mobile legends* selama periode *reset season* dan hubungannya dengan pemenuhan eksistensi diri. Peneliti juga berharap masyarakat dapat memahami faktor-faktor yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam permainan dan bagaimana motivasi ini dapat memberikan rasa eksistensi diri yang lebih kuat sehingga masyarakat dapat mengaplikasikan pengetahuan ini.

Pengetahuan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti memahami motivasi dan interaksi dalam lingkungan *online*, mengenali pola perilaku dalam komunitas daring, serta mengembangkan wawasan tentang bagaimana psikologi berperan dalam pengalaman bermain. Selain itu, secara praktis peneliti juga berharap penelitian ini dapat membantu orang tua, pendidik, dan industri game itu sendiri untuk lebih memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat bermain *game online*, terutama pada periode *reset season*. Dengan pemahaman ini, mereka dapat memandu pemain dengan lebih baik, membangun lingkungan bermain yang positif, dan mendorong pengalaman yang sehat dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiatma, W., & Christianto, L. (2019). *Suara Psikologi Untuk Insan Indonesia*. Jakarta: Unika Atma Jaya Jakarta.
- Agustin, R. (2023). *Eksplorasi Anatomi Game Level Konsep dan Desain Pada Game Komersial Beragam Genre*. Cimahi: PT. Inovasi Karya Mahendra (INKARA).
- Annur, C. (2023, April 6). *Mobile legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id:https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- Budi, N. (2019). *Usia Gamer Bervariasi, Game Mobile Punya Potensi Tinggi Jual Iklan*. Retrieved from <https://www.bola.com:https://www.bola.com/e-sports/read/3907622/usia-gamer-bervariasi-game-mobile-punya-potensi-tinggi-jual-iklan?page=2>
- Budiman, A. (2019). Keberadaan Kebutuhan Existence, Relatedness, Growth, Dalam Video Game Harvest Moon Back To Nature. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 126-135.
- Daryanto. (2014). *Teori Komunikasi*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Eraspace. (2023). *Alasan Game Mobile legends Masih Terus Populer di Indonesia*. Retrieved from <https://eraspace.com:https://eraspace.com/artikel/post/alasan-game-mobile-legends-masih-terus-populer-di-indonesia>
- Faza, A., Attalina, S., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 534-541.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.

- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *AL-Munxir (Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi & Bimbingan Islam)*, 11(1), 141-162.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayah, N., & Hurianti. (2017). Krisis Identitas Diri Pada Remaja "Identity Crisis Of Adolescences". *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 10(1), 49-62.
- Ibda, H. (2018). *Filsafat Umum Zaman Now*. Pati: CV. Kataba Group.
- Ifdil, Denich, A., & Ilyas, A. (2017). Hubungan Body Image dengan Kepercayaan Diri Remaja Putri. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 107-113.
- Irawan, S. (2017). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 39-48.
- Jakksfree. (2023). *Rahasia Power dan Strategi Hero Mobile Legend : Franco & Akai*. Jakarta: Jakksfree Team.
- KabarGaming. (2023). *Reset season Mobile legends Sisa 7 Hari Lagi!* Retrieved from <https://www.kabargaming.com>: <https://www.kabargaming.com/reset-season-mobile-legends-sisa-7-hari-lagi/>
- Karman. (2014). Media Sosial: Antara Kebebasan dan Eksploitasi. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 18(1), 75-88.
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: A Concept Explication. *New Media & Society*, 4(3), 355-383.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana.
- Liliweri, A. (2017). *Komunikasi AntarPersonal*. Jakarta: Kencana.

- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurdin, A. (2020). *Teori komunikasi Interpersonal: Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Jakarta: Kencana.
- Putra, A., Anggoro, A., Aunul, S., & Putra, R. (2022). Understanding The Motives and Typifications Of Youtuber Gaming On Social Media: A Phenomenology Study. *ASPIRATION Journal*, 2(1), 22-49.
- Raco. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rambe, I. H., & Sujana, L. R. (2019). Studi Fenomenologi Tentang Makna Bermain Pada Perspektif Pria Pengguna Aplikasi Games Hago “Chat Suara” Dalam Menemukan Pasangan Lawan Jenis (Jodoh). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 216-228.
- Reeves, B. (2020, November 20). *Why We Play: How Our Desire For Games Shapes Our World*. Retrieved from <https://www.gameinformer.com:https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx#:~:text=Games%20are%20more%20consistent%20at,to%20them%20in%20real%20life>.
- Rosmalah, S. (2022). *Eksistensi Usahatani dan Keberdayaan Petani Ladang di Pulau Wawonii*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Roudhonah. (2019). *Ilmu Komunikasi*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saifuddin, A. (2022). *Psikologi Umum Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber: Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. Jakarta: Kencana.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Soelistyowati, R., Faranisa, R., Wulandari, R., De, K., & Ma'ruf, R. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Generasi Z Dengan Keterampilan Public Speaking di SMA Martia Bhakti Bekasi. *Krida Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1-7.
- Sudiarja, A., Subanar, B., Sunardi, S., & Sarkim, T. (2016). *Karya Lengkap Driyarkara: Esai-Esai Filsafat Pemikir yang Terlibat Penuh dalam Perjuangan Bangsaanya*. Jakarta: PT Gramedia Pusataka Utama.
- Sujoko, A., Hboddin, M., & Afala, L. (2020). *Media Dan Dinamika Demokrasi*. Jakarta: Kencana.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Syarief, F., Kurniawan, A., Widodo, Z., Nugroho, H., Rimayanti, Siregar, E., . . . Salmia. (2022). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Tekno, H. (2023). *Reset season ML Berapa Bulan Sekali? Ini Jawabannya*. Retrieved from <https://kumparan.com>: <https://kumparan.com/how-to-teknoreset-season-ml-berapa-bulan-sekali-ini-jawabannya-212sCmAjxUI/2>
- Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2011). Games Online dan Katarsis Virtual (Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life). *Ultima Comm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 35-54.
- Vega, A., Hapidin, & Karnadi. (2019). Pengaruh Pola Asuh dan Kekerasan Verbal terhadap Kepercayaan Diri (Self-Confidence). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 433-439.

- Wahyuddin, Heryana, N., Yusmah, Zulkarnaini, Sulistiyani, Atichasari, A., . . .
Asroni, A. (2023). *Metode Riset Kualitatif*. Padang: Get Press Indonesia.
- Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. London: The MIT Press.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Wibisono, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Instagram Terhadap Eksistensi Diri Remaja (Studi Pada Mahasiswa di Lingkungan FISIP UNILA). *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial dan Budaya*, 22(2), 145-164.
- Yanti, F. (2021). *Psikologi Komunikasi*. Lampung: IKAPI.
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation. *Proceedings of The SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2803-2806.
- Yusup, P. (2016). *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaid, H., Sudiana, Y., & Wibawa, R. (2021). *Teori Komunikasi dalam Praktik*. Banyumas: Zahira Media Publisher.