

**EKSISTENSI REMAJA DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN GAME  
ONLINE SEBAGAI MEDIA INTERAKSI (STUDI PADA REMAJA DI  
KAMPUNG PANDAN NAGARI KOTO NAN DUO KECAMATAN  
BATANG KAPAS KABUPATEN PESISIR SELATAN)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)*



**UIN IMAM BONJOL  
PADANG**

**Oleh:**

**DANDI YURDI**

**1412010150**

**JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM (KPI)**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**IMAM BONJOL PADANG**

**1440 H/ 2019 M**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Eksistensi Remaja Dalam Menggunakan Permainan *Game Online Mobile Legends* Sebagai Media Interaksi (Studi Pada Remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan)” oleh Dandi Yurdi , NIM 1412010150, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui ke sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Padang, 23 Juli 2019

Pembimbing I



Dr. Mulyanti Syas, M.Si  
NIP. 197208062005012003

Pembimbing II



Zulbadri, M.Ag  
NIP. 197209082000031002

## ABSTRAK

**Judul Skripsi “Eksistensi Remaja Dalam Menggunakan Permainan *Game Online Mobile Legends* Sebagai Media Interaksi (Studi Pada Remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan)”** Ditulis oleh **Dandi Yurdi**, NIM 1412010150 Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Imam Bonjol Padang.

Eksistensi merupakan suatu keberadaan diri manusia dalam ruang dan waktu tertentu yang dihadapi secara sadar yang mempunyai kebebasan untuk memilih, menentukan dan memenuhi makna serta tujuan hidupnya. Penelitian ini dilakukan pada kegiatan remaja dalam memainkan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan. *Game online mobile legends* sudah mulai menjadi situs jejaring sosial atas dasar perkembangan teknologi yang semakin berkembang, hingga menjadi daya tarik yang diminati oleh banyak kalangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana eksistensi remaja dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi ditinjau berdasarkan aspek-aspek yang terkandung dalam eksistensi, diantaranya: aspek *perception* (persepsi), aspek *recognition of values* (pengakuan nilai-nilai dari keadaan seseorang), *freedom* (kebebasan dari kemampuan manusia dalam menentukan sikap), *responsibility* (tanggung jawab). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yaitu dengan memilih subjek penelitian secara sengaja sesuai keperluan untuk memperkuat kedalaman informasi. Pengumpulan Data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi/pengamatan dan wawancara.

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa eksistensi remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan dalam mengenal dan memainkan *game online mobile legends* bermula dari teman dekatnya atau orang-orang dilingkungan sekitarnya, sehingga membuat seorang remaja tersebut berada dalam keadaan yang nyaman dan perasaan senang, seru, atau bahagia saat bermain *game online mobile legends*. Hal ini memberikan kesan bahwa remaja tersebut dalam memainkan *game online mobile legends* memberikan kesan bahwa nilai hiburan dan termasuk pelampiasan perasaan dilema atau masalah mereka menjadi suatu tujuan atau arah remaja tersebut untuk memainkan *game online mobile legends*, bahkan saat mereka sedang memainkan *game online mobile legends* ditengah-tengah lingkungan sekitarnya tidak menjadi suatu pembatas dalam mengakrabkan dirinya dengan seseorang yang ada lingkungan sekitarnya dan tidak mengganggu aktifitas lain, disebabkan remaja tersebut selalu mencoba mengatasi keserangan dalam bermain *game online mobile legends*. Dengan demikian kepedulian terhadap suatu keadaan yang penting ketika seorang remaja berada dalam dunia *game online mobile legends* menjadi suatu tolak ukur dari tanggung jawab yang ada dalam dirinya.