

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi yang berjudul “Kekompakan Antar Anggota Dalam *Squad* Permainan *Mobile Legends*”**

**(Studi Kasus Komunitas CMT *Mobile Legends* di Gorontalo)**

Oleh

**NURHAYATI Y. HUSAIN**

**NIM: 281 414 040**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Rahmatiah, S.Pd., M.Si**  
**NIP. 19751111 20050 1 200**

  
**Dondick Wicaksono Wirote, S.IP., M.Si**  
**NIP. 19801221 201404 1 001**

**Gorontalo, 19 November 2018**

**MENGETAHUI,  
KETUA JURUSAN SOSIOLOGI**

  
**Sainudin Latare, S.Pd., M.Si**  
**NIP. 19750810 200212 1 002**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "KEKOMPAKAN ANTAR ANGGOTA DALAM *SQUAD*  
PERMAINAN *MOBILE LEGENDS*"

(Studi Kasus Komunitas CMT *Mobile Legends* di Gorontalo)

Oleh

NURHAYATI Y. HUSAIN

NIM. 281 414 040

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada:

Hari/Tanggal : Senin, 19 November 2018

Waktu : 08.00 Wita s/d Selesai

DEWAN PENGUJI

1. Ridwan Ibrahim, S.Pd., M.Si  
NIP. 197106121998021002

1. (.....)

2. Sainudin Latare, S.Pd., M.Si  
NIP. 197508102002121002

2. (.....)

3. Dr. Rahmatiah, S.Pd., M.Si  
NIP. 197508102002121002

3. (.....)

4. Dondick Wicaksono Wirote, S.IP., M.Si  
NIP. 198012212014041001

4. (.....)

Gorontalo, November 2018

MENGETAHUI,  
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL



Dr. Sastro M. Wantu, SH, M.Si

NIP. 19660903 199603 1 001



## ABSTRACT

**HUSAIN, NURHAYATI Y. 281414040.** “Cohesiveness among Members in Squad of Mobile Legends Game” (A Case Study Conducted in CMT Mobile Legends Community in Gorontalo). Skripsi. Department of Sociology, Faculty of Social Science, State University of Gorontalo. The principal supervisor is Dr. Rahmatiah, S.Pd., M.Si, and the co-supervisor is Dondick Wicaksono Wirotu, S.IP., M.Si.

The research aimed to know efforts of players in building cohesiveness among members of the squad in playing Mobile Legends and to know efforts of players in building cooperation among members of the squad in playing Mobile Legends (Case Study conducted in CMT Mobile Legends Community).

The finding of research found that MOBA technology has been very advanced and able to construct real life into cyberspace. In addition, there has been a symbolic interactionism perspective from Mead that was able to be proven through a process of squad formation of CMT Mobile Legends. In the beginning, they were individuals with different thoughts and gathered to form a community. The squad had certain norms to be obeyed, the same as a social community that managed the behavior of all members. Hence, the occurrence in the cyberspace was as if part of real life and the cooperation was built due to the existence of intense interaction among members through symbols in a game that united and built cohesiveness among them.

**Keywords: Interaction, Cohesiveness**



## ABSTRAK

**HUSAIN, NURHAYATI Y.<sup>1</sup> 281414040.** “Kekompakan Antar Anggota Dalam *Squad* Permainan *Mobile Legends*”(Studi Kasus Komunitas CMT Mobile Legends Di Gorontalo). Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo. Di bawah Bimbingan Ibu Dr. Rahmatiah, S.Pd., M.Si selaku pembimbingan satu dan Bapak Dondick Wicaksono Wirote, S.IP., M.Si selaku pembimbingan dua.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja usaha para pemain dalam membentuk kekompakan antar anggota *squad* dalam bermain *Mobile Legends* dan untuk mengetahui apa saja usaha para pemain dalam membentuk kerja sama antar anggota *squad* dalam bermain *Mobile Legends* (Studi Kasus Komunitas CMT *Mobile Legends* Di Gorontalo).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif sesuai dengan permasalahan yang di angkat yaitu Bagaimana usaha para pemain dalam membentuk kekompakan dan kerja sama antar anggota *squad* dalam bermain permainan *online Mobile Legends*. Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam memperoleh data yang akurat dan lengkap.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti, bahwa teknologi MOBA sudah sangat maju dan bisa mengkonstruksi kehidupan nyata ke dalam kehidupan maya, Terbentuknya masyarakat dengan perspektif Interaksionisme Simbolik dari Mead sangat bisa dibuktikan melalui proses terbentuknya *squad* CMT *Mobile Legends* ini, dimana awalnya mereka merupakan individu dengan pikirannya masing-masing dan akhirnya bertemu dan membentuk satu komunitas, layaknya sebuah kelompok sosial di dalam sebuah *squad* terdapat norma aturan yang wajib ditaati untuk mengatur perilaku dari setiap anggota sehingga seolah-olah yang terjadi di dunia maya itu adalah bagian dari kehidupan nyata dan menjalin kerja sama terbentuk dalam komunitas karena adanya interaksi yang intens antar anggota melalui simbol-simbol dalam permainan yang dapat menyatukan dan membangun kekompakan antar anggota.

**Kata Kunci : Interaksi, Kekompakan**

---

<sup>1</sup> Nurhayati Y. Husain Mahasiswa Jurusan Sosiologi