

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS: BANG-BANG PADA SKUAD ACHT**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Reza Adi Nugroho**

**18.96.0915**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS: BANG-BANG PADA SKUAD ACHT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh:

**Reza Adi Nugroho**

**18.96.0915**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM GAME ONLINE MOBILE

#### LEGENDS: BANG-BANG

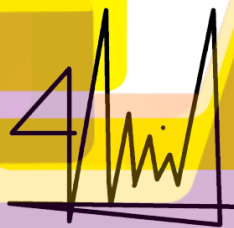
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reza Adi Nugroho**

**18.96.0915**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal, 25 November 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Alvia Alrasid Ajiulloh., S.Ikom., M.I.Kom**

**NIK. 190302486**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM GAME ONLINE MOBILE**

**LEGENDS: BANG-BANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reza Adi Nugroho**

**18.96.0915**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada Tanggal, .....2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**1. Alvian Alrasid Ajibulloh., S.Ikom., M.I.Kom**

**NIK. 190302486**

**2. Angga Intueri Mahendra P., S.Sos, M.I.Kom**

**NIK. 190302339**

**3. Andreas Tri Pamungkas, M.A**

**NIK. 190302522**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Tanggal.....

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**



**Emha Taufiq Lutfhi, S.T., M.Kom**

**NIK. 190302125**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 November 2022



Reza Adi Nugroho

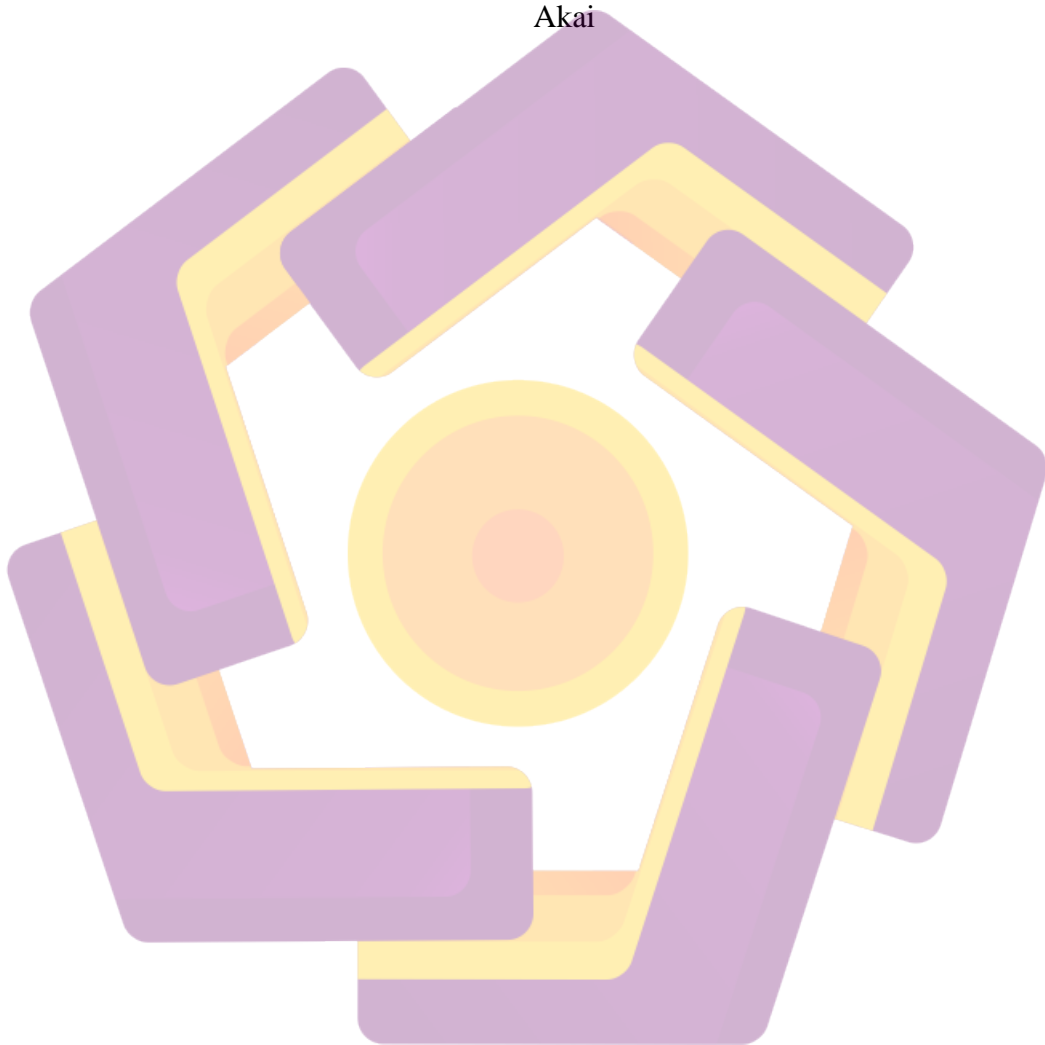
NIM. 18.96.0915

## **MOTTO**

*“What you need to do is believe, you have to believe it.”*

“Yang perlu kamu lakukan adalah percaya, kamu harus percaya itu.”

Akai



## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online Mobile Legends: Bang-Bang” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

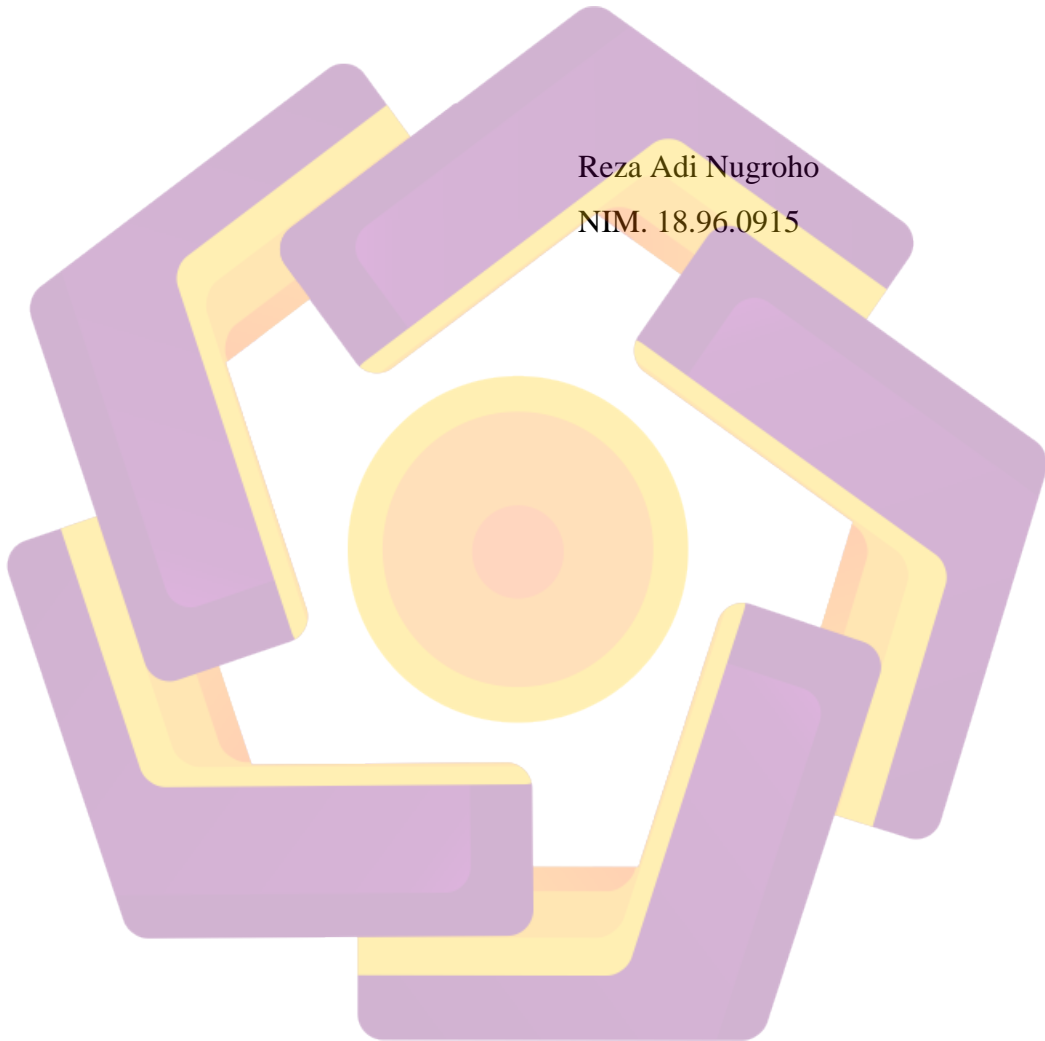
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng., selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Alvian Alrasid Ajibulloh., S.Ikom., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi
5. Orang tua yang telah memberikan motivasi untuk tetap semangat
6. Squad ACHT yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan meluangkan waktu untuk diwawancara
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan selama pengerjaan skripsi ini

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan datang, karena penulis menyadari atas segala keterbatasan kemampuan bahwa

skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 24 November 2022

Reza Adi Nugroho  
NIM. 18.96.0915



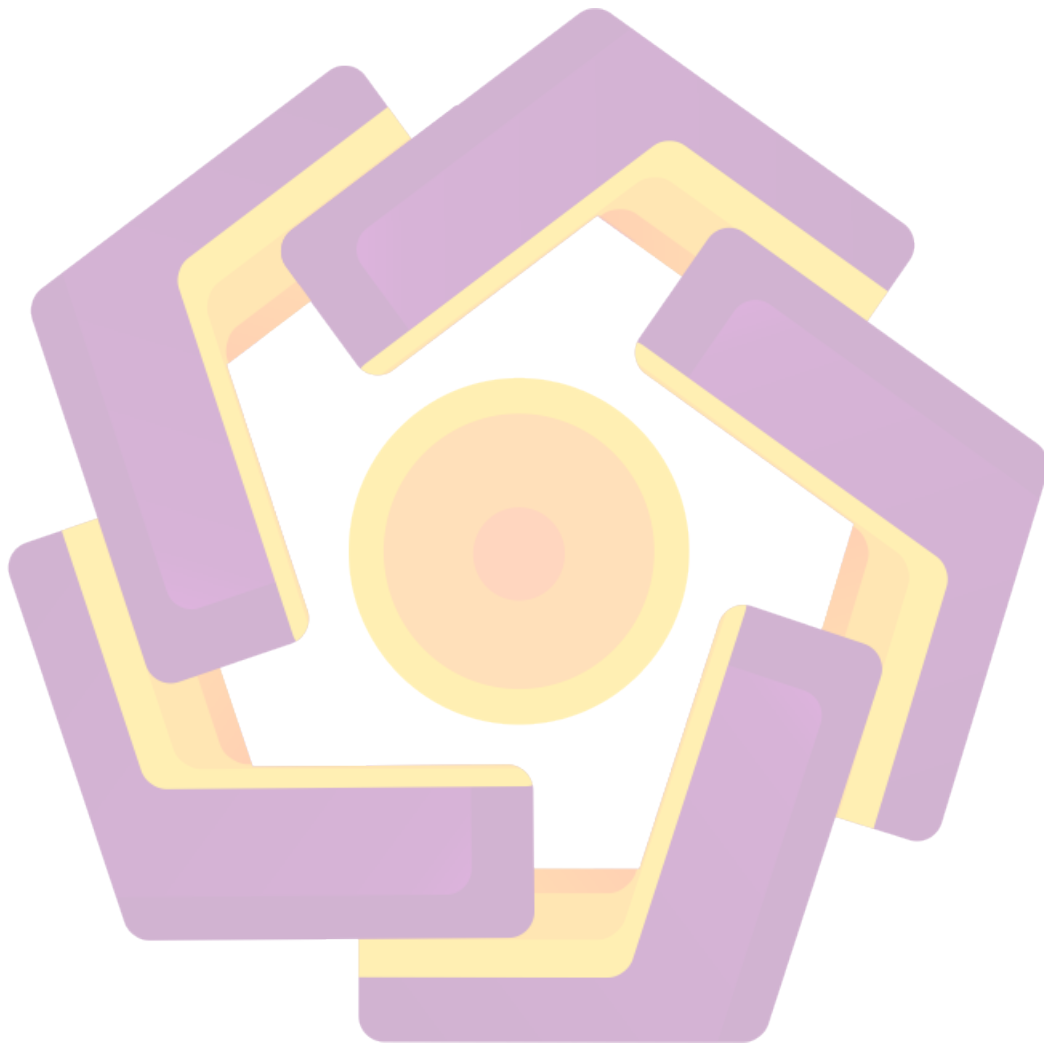


## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2. Manfaat Praktis .....	7
1.5. Batasan Masalah.....	7
1.6. Sistematika Bab.....	8
<b>BAB II TINJAUAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1. Landasan Teori .....	9
2.1.1. Komunikasi Virtual .....	9
2.1.2. Konsep dasar komunikasi virtual .....	10
2.1.3. Proses komunikasi virtual .....	12
2.1.4. Pola Komunikasi .....	13

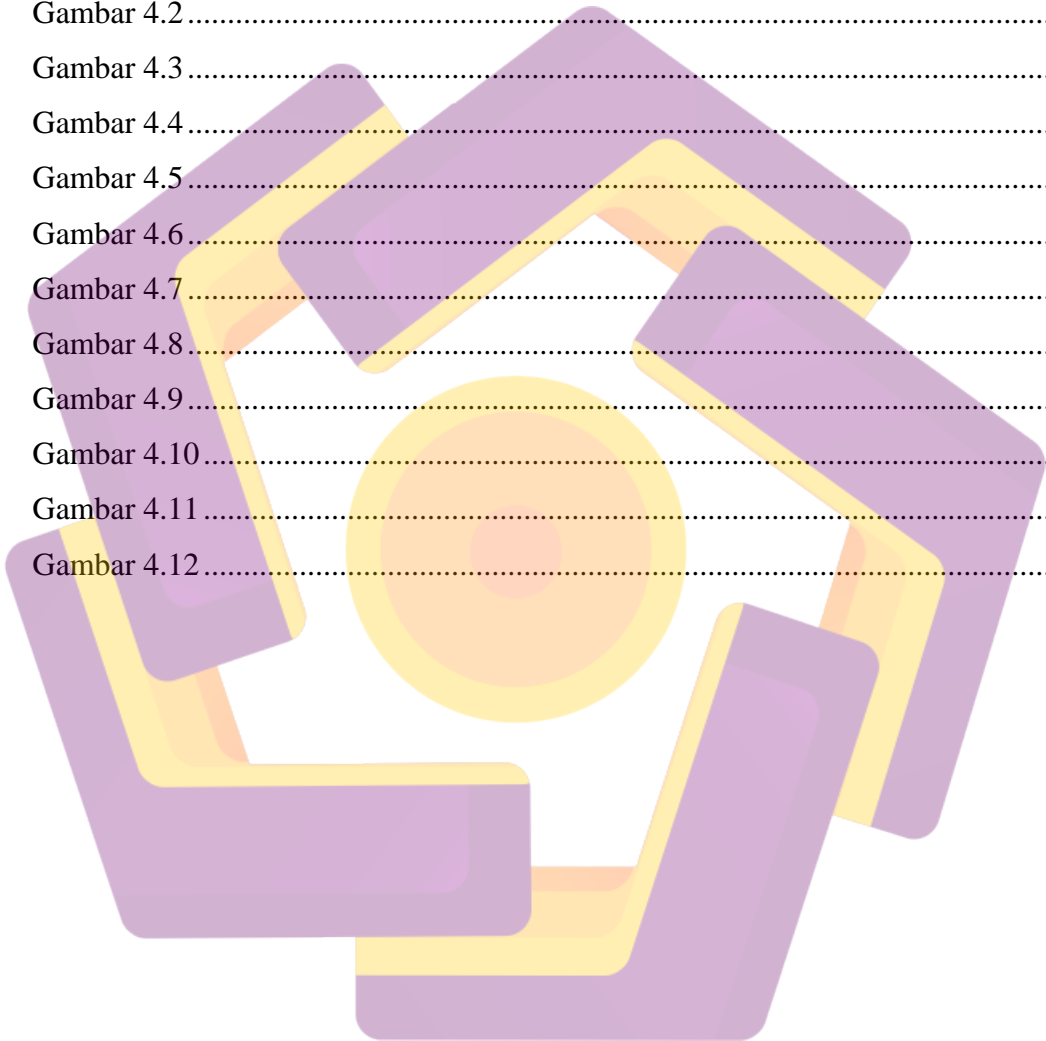
2.1.5.	<i>Mobile Game</i> .....	15
2.1.6.	Mobile Legends: Bang-Bang .....	16
2.1.7.	<i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> .....	18
2.2.	<i>State of The Art</i> (Penelitian Terdahulu).....	19
2.3.	Kerangka Pemikiran .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1.	Desain Penelitian .....	24
3.2.	Jenis Penelitian .....	25
3.3.	Paradigma Penelitian .....	25
3.4.	Objek Penelitian .....	26
3.5.	Subjek Penelitian .....	26
3.6.	Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6.1.	Data Primer .....	28
3.6.2.	Data Sekunder .....	29
3.7.	Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>32</b>
4.1.	Hasil Penelitian.....	32
4.1.1.	Profil Skuad ACHT.....	32
4.1.2.	Profil Informan.....	33
4.1.3.	<i>Communication Mediated Computer</i> pada Mobile Legends: Bang-Bang.....	36
4.1.4.	Pola Komunikasi Virtual pada skuad ACHT dalam Mobile Legends: Bang-Bang .....	46
4.2.	Pembahasan .....	55
4.2.1.	Kaitan <i>Communication Mediated Computer (CMC)</i> dengan Komunikasi Virtual.....	55
4.2.2.	Kaitan Proses Komunikasi Virtual dengan Pola Komunikasi.....	64
4.2.3.	Kaitan <i>Communication Mediated Computer (CMC)</i> dengan Proses Komunikasi Virtual.....	69
<b>BAB V PENUTUPAN.....</b>		<b>72</b>

5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>



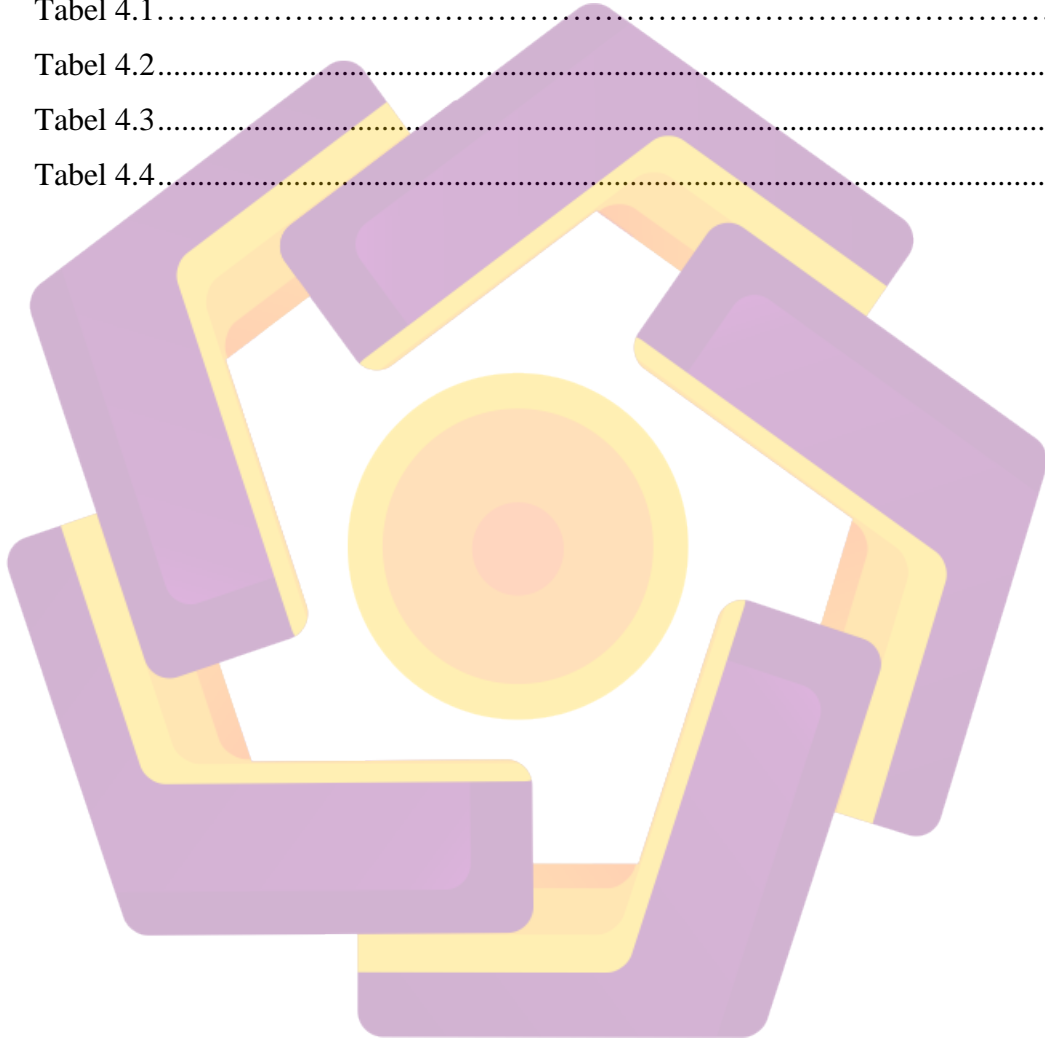
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	22
Gambar 3.1 .....	30
Gambar 4.1 .....	32
Gambar 4.2 .....	57
Gambar 4.3 .....	58
Gambar 4.4 .....	58
Gambar 4.5 .....	59
Gambar 4.6 .....	60
Gambar 4.7 .....	60
Gambar 4.8 .....	61
Gambar 4.9 .....	62
Gambar 4.10 .....	62
Gambar 4.11 .....	63
Gambar 4.12 .....	66



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	14
Tabel 2.2.....	19
Tabel 3.1.....	27
Tabel 4.1.....	39
Tabel 4.2.....	42
Tabel 4.3.....	65
Tabel 4.4.....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Data Wawancara .....	77
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian .....	99



## INTISARI

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu *game online* dengan kategori *Multiplayer Battle Arena* (MOBA). Dalam permainan tersebut masing-masing tim berjuang untuk menghancurkan markas utama salah satu tim yang bertarung dengan saling mempertahankan markas utama tim sendiri, dibutuhkan strategi dan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan sebuah permainan. Dalam permainan Mobile Legends: Bang-Bang sebagai pendukung jalannya permainan disediakan beberapa fitur komunikasi *Quick response*, *Quick chat*, *Voice chat*, *Text chat*. Salah satu pengguna fitur tersebut adalah skuad ACHT.

Komunikasi yang terjadi dalam permainan tersebut merupakan komunikasi virtual, fitur tersebut memudahkan pemain untuk saling memberikan informasi kepada tim dalam menyusun strategi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi virtual dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang pada skuad ACHT.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori pola komunikasi menurut Townsend yang terdiri dari pola interaksi roda, pola interaksi rantai, pola komunikasi y, pola komunikasi lingkaran, pola komunikasi *all channel*, teori *computer mediated communication*, dan komunikasi virtual. Pada penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Adapun data diambil dengan melakukan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya pola komunikasi *all channel* pada skuad ACHT saat bermain permainan tersebut.

**Kata kunci:** Pola Komunikasi, Mobile Legend:Bang-Bang, Komunikasi Virtual

## ABSTRACT

*Mobile Legends: Bang-Bang is one of them online game with category Multiplayer Battle Arena (MOBA). In game the each team fight for destroy headquarters main one fighting team with each other maintain headquarters main team alone , needed strategy and cooperation good team for win a game . In game Mobile Legends: Bang-Bang as supporters the way game provided a number of feature communication Quick response, Quick chat, Voice chat, Text chat. one user feature the is ACHT squad.*

*Communication that took place in game the is virtual communication, features the make it easy player for each other give information to team in arrange strategy. Study this aim for know and describe virtual communication patterns in the online game Mobile Legends: Bang-Bang on the ACHT squad.*

*Study this use method qualitative with theory pattern communication according to Townsend which consists of wheel interaction pattern, chain interaction pattern, y communication pattern, circle communication pattern, all channel communication pattern, theory computer mediated communication, and virtual communication. On research this use paradigm constructivism. The data is taken with to do interview, documentation, and observation. Research results obtained showing exists pattern communication all channels on current ACHT squad play the game.*

**Keywords :** *Communication Patterns, Mobile Legend:Bang-Bang, Virtual Communication*