

**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

SKRIPSI



disusun oleh:

Rico Trisetyo

17.96.0250

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

2023

**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh:

Rico Trisetyo

17.96.0250

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

RICO TRISETYO

17.96.0250

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Monika Pretty Aprilia, M.Si

NIK. 190302478

PENGESAHAN

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

RICO TRISETYO

17.96.0250

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Monika Pretty Aprilia, M.S

NIK. 190302478

Wiwid Adiyanto, S.I.Kom., M.I.Kom

NIK. 190302477

Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom

NIK. 190302361

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

Tanggal 9 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2023



Rico Trisetyo

NIM. 17.96.0250

MOTTO

“Jangan pernah takut untuk mencoba kembali. Jika gagal, ambil hikmahnya lalu jadikan pelajaran untuk kedepannya”

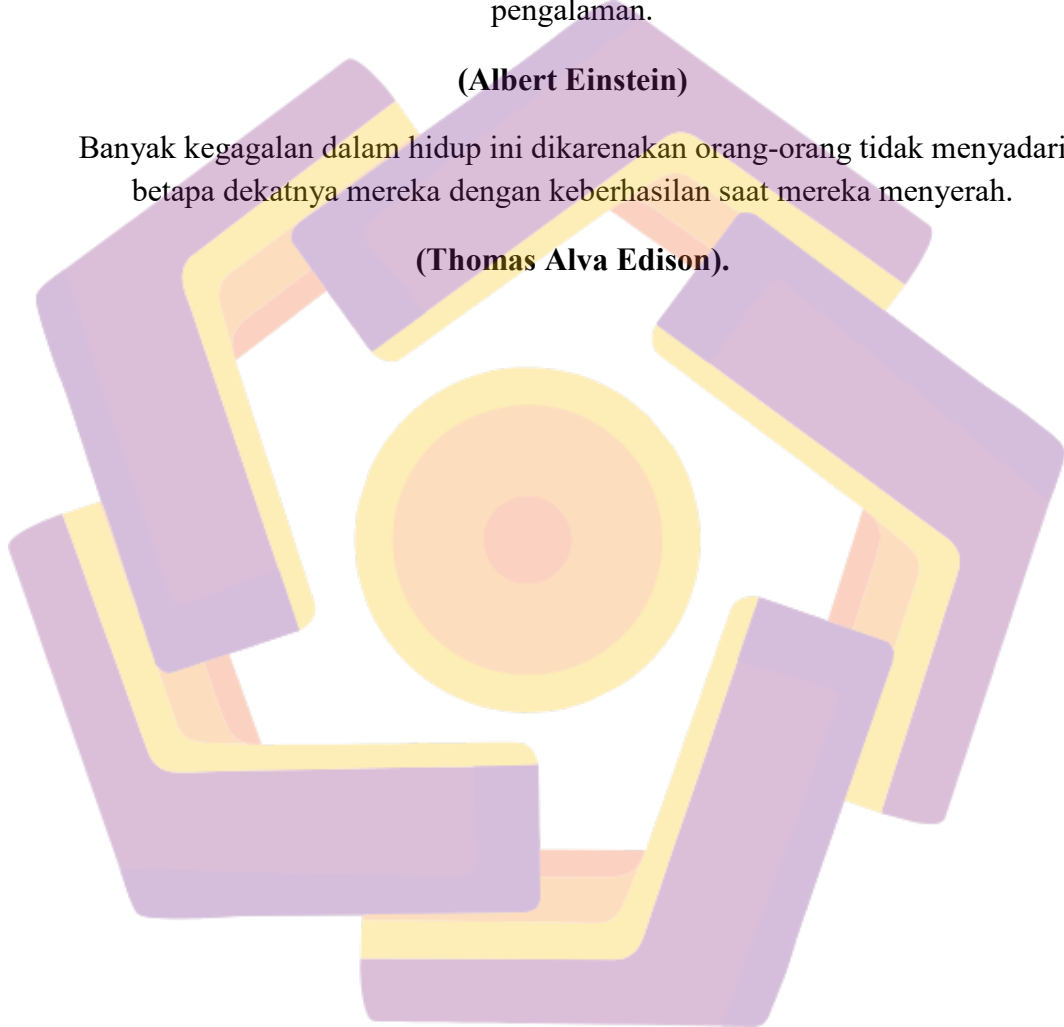
(Penulis)

Informasi bukanlah pengetahuan. Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman.

(Albert Einstein)

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

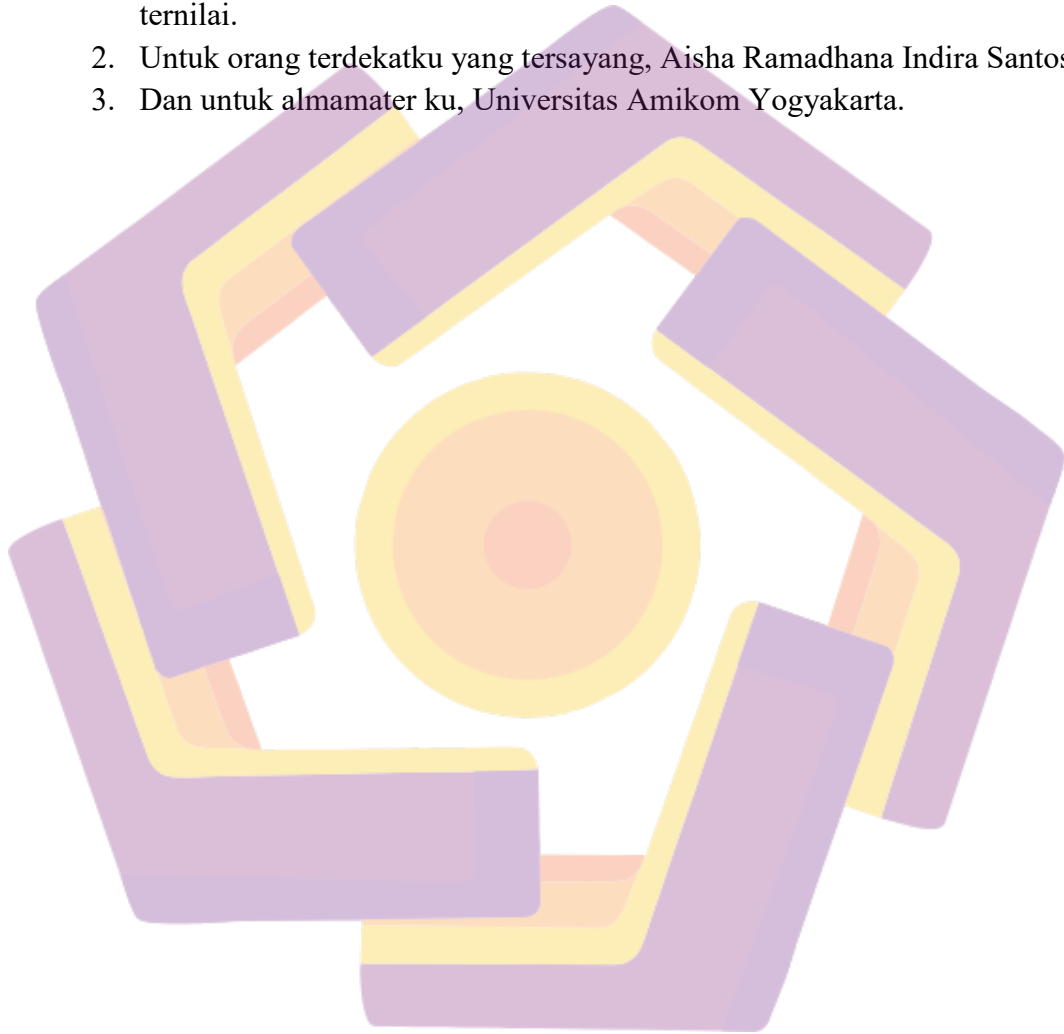
(Thomas Alva Edison).



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mulyono dan Ibu Semi Utari, ketulusanya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai.
2. Untuk orang terdekatku yang tersayang, Aisha Ramadhana Indira Santoso.
3. Dan untuk almamater ku, Universitas Amikom Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “*Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*”.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi ilmu komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. Selaku Dekan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu Monika Pretty Aprilia, M.Si Selaku Pembimbing Skripsi, yang dengan baik dan sabar telah banyak membantu, membimbing, memberikan nasihat, dan juga saran yang bermanfaat sehingga penyusunan ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta Staf Administrasi Universitas Amikom Yogyakarta dan Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Sosial pada khususnya yang telah membantu kelancaran selama proses perkuliahan.
6. Terima kasih setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada orang tua penulis yaitu Bapak Mulyono dan Ibu Semi Utari yang selalu memberikan doa yang terbaik, dukungan, motivasi, serta jasa-jasa beliau dalam mendidik penulis agar menjadi orang yang sukses dan bermanfaat di dunia maupun akhirat.
7. Terima kasih kepada Fadli Siswoyo sebagai mentor skripsi dan Aisha Ramadhana Indira Santoso sebagai partner peneliti yang banyak membantu peneliti dan juga selalu memberikan semangat hingga penyelesaian skripsi ini.

8. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi angkatan 2017 khususnya kelas Ilmu Komunikasi 04 Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta atas kerjasama dan waktu kebersamaannya selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
9. Terima kasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 20 Feberuari 2023



Rico Trisetyo

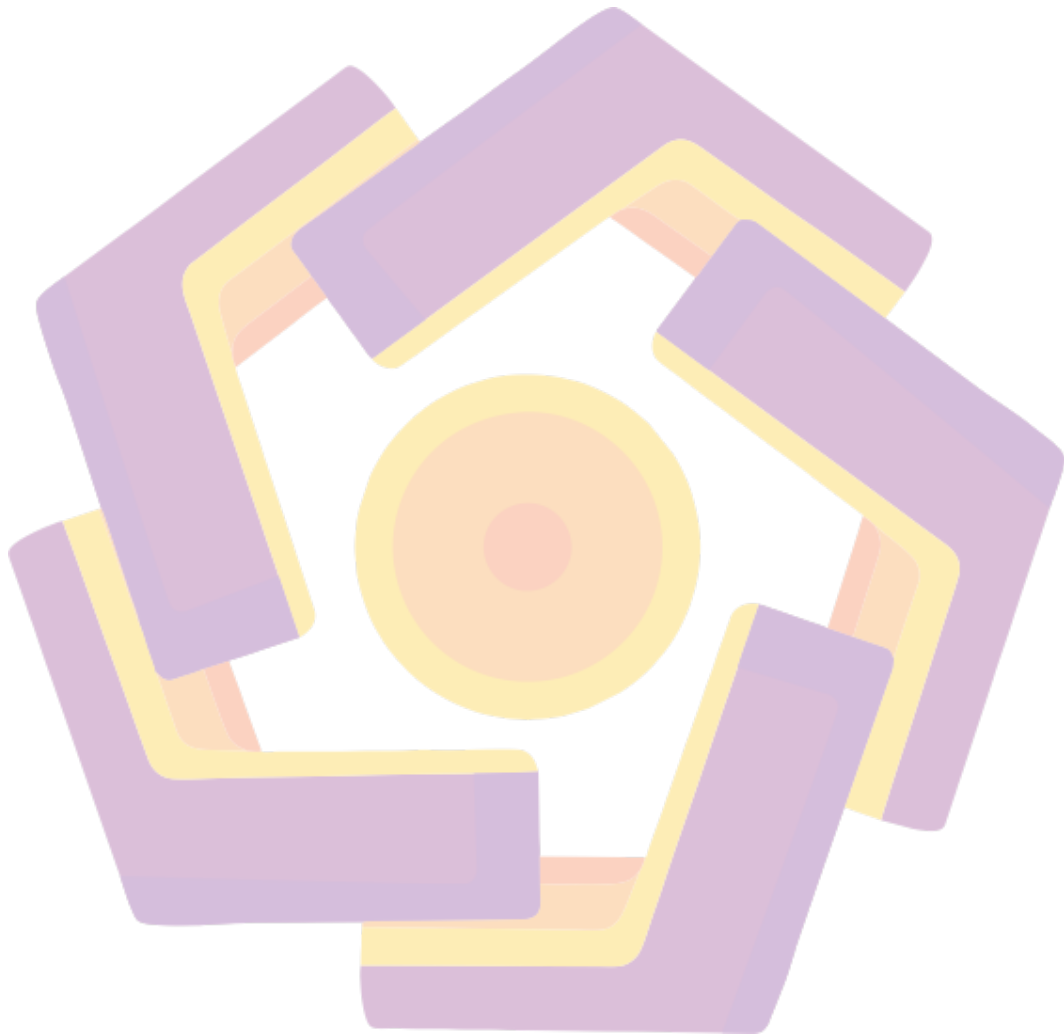
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Bab	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pola Komunikasi	6
2.2 <i>Game Online</i>	10
2.3 Mobile Legends: Bang Bang.....	10
2.4 Penelitian Terdahulu.....	13
2.5 Kerangka Pemikiran	15
BAB III	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Paradigma Penelitian	16
3.2 Jenis Penelitian	16

3.3 Metode Penelitian.....	17
3.4 Subjek Penelitian.....	17
3.5 Sumber Data	17
3.6 Teknik Pengumpulan Data	18
3.7 Teknik Analisis Data	19
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	20
3.9 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	21
BAB IV	23
HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil.....	23
4.2 Pembahasan	36
BAB V.....	41
PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	45
1. <i>Interiew Guide</i>	45
2. Transkrip Wawancara.....	47
3. Dokumentasi Wawancara.....	65

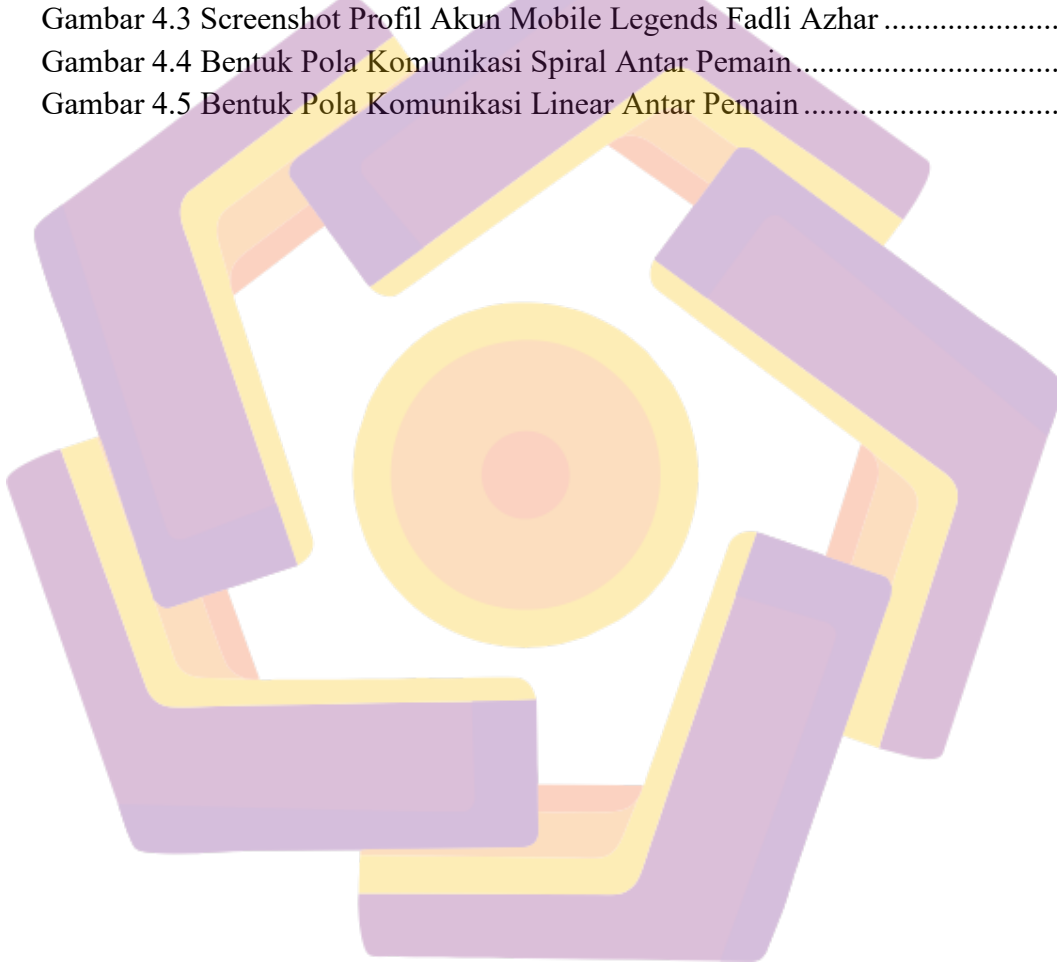
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Narasumber	26
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pola Komunikasi Linear.....	7
Gambar 2.2 Pola Komunikasi Sirkuler	8
Gambar 2.3 Pola Komunikasi Spiral (<i>Helical</i>)	9
Gambar 2.4 Logo Mobile Legends Bang Bang	11
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran (sumber: olahan peneliti).....	15
Gambar 4.1 Screenshot Profil Akun Mobile Legends Ahmad Rifai	26
Gambar 4.2 Screenshot Profil Akun Mobile Legends Jovan.....	29
Gambar 4.3 Screenshot Profil Akun Mobile Legends Fadli Azhar	33
Gambar 4.4 Bentuk Pola Komunikasi Spiral Antar Pemain.....	37
Gambar 4.5 Bentuk Pola Komunikasi Linear Antar Pemain.....	40



INTISARI

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang, khususnya para pemain yang berada di Kabupaten Bantul. Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan tiga pola komunikasi yaitu pola komunikasi linear, sirkuler dan spiral. Adanya pola tersebut dijadikan peneliti sebagai acuan untuk menganalisis pola komunikasi yang terjadi antar pemain.

Paradigma yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif agar data yang diperoleh dapat memberikan hasil yang lebih *detail* dan terperinci. Karena, data di deskripsikan satu persatu tiap narasumber oleh peneliti. Penentuan narasumber dipilih menggunakan kriteria-kriteria yang telah disiapkan oleh peneliti agar sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, dan observasi. Data yang didapat kemudian dianalisis mengikuti model yang dibagikan oleh Miles dan Huberman. Selain itu, peneliti juga menyertakan data yang berasal dari artikel jurnal maupun penelitian terdahulu sebagai upaya untuk memperkuat data dalam penelitian ini yang termasuk dalam triangulasi metode.

Hasil yang didapatkan oleh peneliti adalah terdapat dua pola komunikasi yang digunakan dalam komunikasi antar pemain *game online* Mobile Legends yang berada di Bantul. Yaitu, pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Permainan Daring, Mobile Legends: Bang Bang

ABSTRACT

This research was conducted with the aim to find out how the communication patterns between Mobile Legends: Bang Bang online game players, especially the players who are in Bantul Regency. In this study, researchers also used three communication patterns, namely linear, circular and spiral communication patterns. The existence of this pattern is used by researchers as a reference for analyzing communication patterns that occur between players.

The paradigm used by researchers in this study is the constructivism paradigm. Researchers use descriptive qualitative research methods so that the data obtained can provide more detailed results. Because, the data is described one by one for each informant by the researcher. Determination of sources selected using the criteria that have been prepared by researchers to match what is desired. Data collection techniques used by researchers are interviews and observation. The data obtained was then analyzed following the model shared by Miles and Huberman. In addition, the researcher also includes data from journal articles and previous research as an effort to strengthen the data in this study which is included in the method triangulation.

The results obtained by researchers are that there are two communication patterns used in communication between online Mobile Legends game players in Bantul. Namely, spiral communication patterns and linear communication patterns.

Keywords : Communication Patterns, Online Game, Mobile Legends: Bang Bang