

**POLA KOMUNIKASI GAMERS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA**  
**(STUDI PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA)**

**Skripsi**



Disusun oleh :

Rizky Putra Perdana

18.96.0593

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

**POLA KOMUNIKASI GAMERS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA  
(STUDI PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA)**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh  
Rizky Putra Perdana  
18.96.0593

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**POLA KOMUNIKASI GAMERS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA  
(STUDI PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rizky Putra Perdana**

**18.96.0593**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Juni 2023

Dosen Pembimbing,

  
**Angga Intuери Mahendru, P., S.Sos, M.I.Kom**  
**NIK. 190302339**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**POLA KOMUNIKASI GAMERS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA  
(STUDI PADA KOMUNITAS MOBILE LEGEND DI YOGYAKARTA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rizky Putra Perdana**

**18.96.0593**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Angga Intueri Mahendra, P., S.Sos, M.I.Kom**  
**NIK. 190302339**

**Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom**  
**NIK. 190302361**

**Sheila Lestari Giza Pudrianisa, M.L.Kom**  
**NIK. 190302437**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**



**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Rizky Putra Perdana

NIM : 18.96.0593

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut:

**POLA KOMUNIKASI GAMERS MOBILE LEGEND DI YOGYAKARTA  
(STUDI PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS DI YOGYAKARTA)**

Merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi Pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada terdapat karva atau pendanat 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 Juli 2023



Rizky Putra Perdana

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan tidak lupa sholawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pola Komunikasi Gamers Mobile Legends di Yogyakarta (Studi Pada Komunitas Mobile Legends di Yogyakarta)”**.

Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian skripsi ini. Dalam proses menyusun laporan, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak khususnya kepada Bapak Edi Sumarto dan Ibu Yohana Sri Nurharjanti selaku orang tua penulis yang selalu mendoakan dan mendukung saya hingga saat ini. Untuk itu juga, penulis mengucapkan terima kasih banyak 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 Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Angga Intueri Mahendra, P., S.Sos. M.I.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, arahan, bantuan, dukungan, motivasi dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen dan Seluruh staff pengajar di Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Keluarga saya terutama kedua Orang Tua saya dan Adik saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya
7. Salsa Ulil Amrina yang selalu menyemangati, memberi arahan serta motivasi untuk saya menyelesaikan skripsi ini
8. Singgih Septiyanto, Naufal Khairul Ikhwan, Fadhillariq Azzizain Prabowo dan Bintang Wahyu Pratama selaku penanggungjawab dan gamers dari Komunitas Mobile Legends Yogyakarta yang telah

mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan melakukan wawancara secara mendalam.

9. Teman-teman 18 Ilmu Komunikasi 03 Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
10. Dan terima kasih juga untuk diri saya sendiri yang telah berhasil menyelesaikan skripsi ini meskipun harus menempuh Pendidikan selama 10 semester.

Demikian kepada seluruh pihak yang mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Penulis menyadari bahwa dalam melakukan penulisan skripsi masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar penulis dapat menyusun laporan menjadi lebih baik lagi. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait maupun untuk dikembangkan dalam penelitian berikutnya.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Rizky Putra Perdana

## DAFTAR ISI

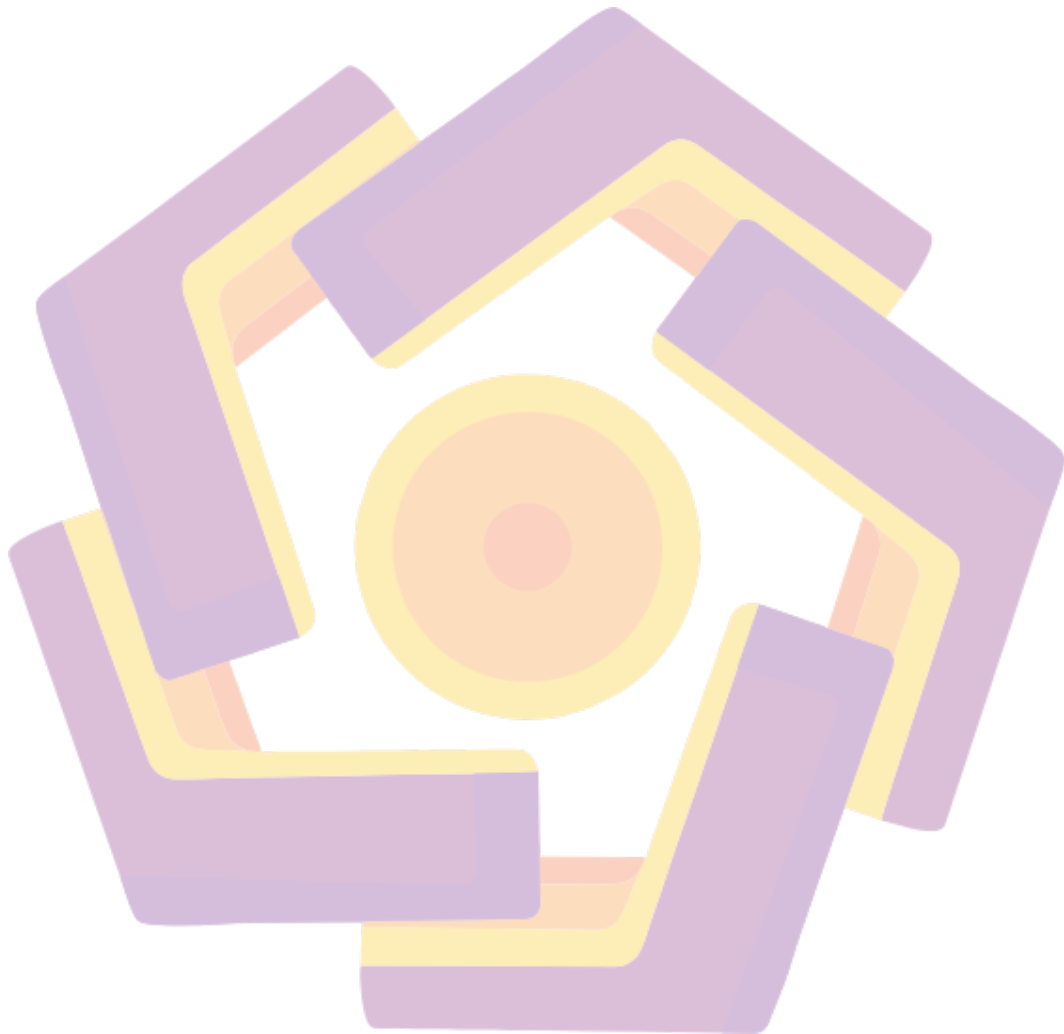
JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang .....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Penelitian Terdahulu .....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pola Komunikasi .....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Komunikasi .....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Mobile Legends .....	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Gamer.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Teori Computer Mediated Communication (CMC) .....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III .....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.3 Paradigma Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Subjek penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Data Primer.....	Error! Bookmark not defined.



<b>3.4.2 Data Sekunder</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.6 Teknik Analisis Data</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.7 Tri Angulasi</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB IV</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1 HASIL</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.1 Dimensi Accesbility (Daya jangkau/Akses Informasi)</b> ..	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.2 Dimensi Speed (Kecepatan Informasi)</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.3 Dimensi Cognitive Effectiveness (Keefektifan Memperoleh Pengetahuan)</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.4 Dimensi Relevance (Kesesuaian Informasi)</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.2 PEMBAHASAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB V</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENUTUP</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>5.2 Saran</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>5.2.1 Bagi Pihak Gamers</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>5.2.2 Bagi Pihak Masyarakat</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>5.2.3 Bagi Pihak Peneliti Selanjutnya</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LAMPIRAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 1</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 2</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 3</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 4</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 5</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Lampiran 6</b> .....	Error! Bookmark not defined.

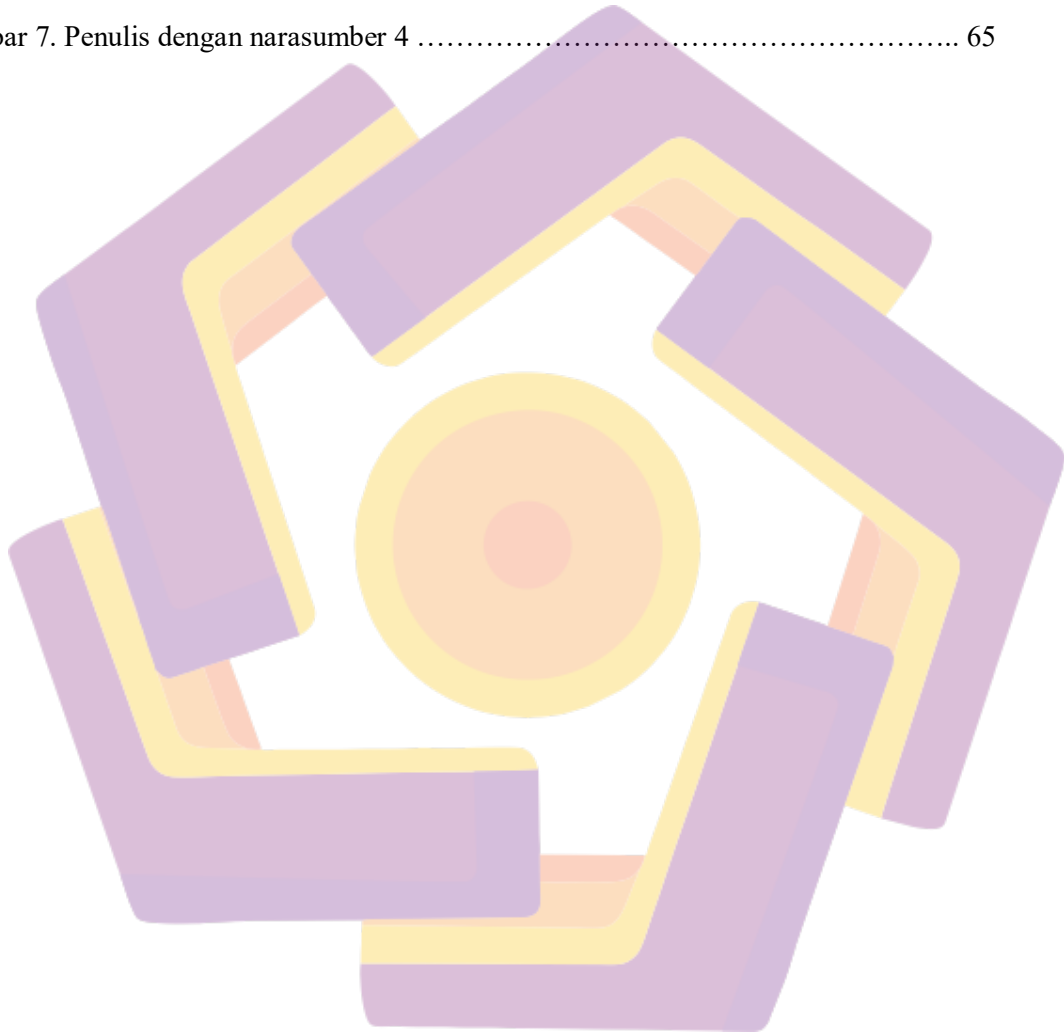
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Negara dengan pengguna game terbanyak.....	5
Tabel 2. Kota Dengan Pengalaman Mobile Game Terbaik di Indonesia.....	9
Tabel 3. Narasumber Subjek Penelitian.....	30



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Top 10 game gratis .....	6
Gambar 2. Persebaran Pemain Mobile Legends di Indonesia .....	8
Gambar 3. Kerangka berpikir .....	25
Gambar 4. Penulis dengan narasumber 1 .....	63
Gambar 5. Penulis dengan narasumber 2 .....	64
Gambar 6. Penulis dengan narasumber 3 .....	65
Gambar 7. Penulis dengan narasumber 4 .....	65



## INTISARI

Komunikasi sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari hubungan antar manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Dari komunikasi yang terjalin, akan menjadikan sebuah pola komunikasi. Komunikasi tidak hanya terjadi antar individu saja, yakni juga terjadi antar kelompok atau komunitas. Sekarang ini, banyak komunitas yang sedang berkembang, salah satunya komunitas gamers. Dunia game bisa dibilang sangat digemari masyarakat, termasuk di Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjadi sehari-hari antar gamers pada media sosial, dengan menggunakan teori CMC. Metode pada penelitian ini menggunakan kualitatif (deskriptif) dengan paradigma konstruktivisme. Subjek pada penelitian ini ialah 4 orang gamer yang memenuhi kriteria. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi yang ada dalam teori CMC saling berkaitan satu sama lain, sehingga menghasilkan sebuah komunikasi. Komunikasi yang terjalin diantara para gamer juga melibatkan dimensi-dimensi tersebut. Dari situlah diketahui pola apa saja yang terjadi dalam komunikasi di komunitas gamer ini. Komunitas ini sendiri menggunakan media sosial untuk berkomunikasi. Mereka juga sering berbagi informasi melalui kedua media sosial tersebut, karena jangkauan yang luas dan aksesnya yang mudah serta penyebaran informasi yang tentunya lebih cepat.

**Kata Kunci : Komunikasi, Pola Komunikasi, CMC, Gamer, Media Sosial**



## **ABSTRACT**

*Communication has become an inseparable part of relationships between people in their daily lives. From the communication that is established, it will make a communication pattern. Communication does not only occur between individuals, which also occurs between groups or communities. Currently, many communities are developing, one of which is the gamer community. The game world is arguably very popular with the public, including in Indonesia. The purpose of this study is to find out how the pattern of communication that occurs daily between gamers on social media, using CMC theory. The method in this research uses qualitative (descriptive) with the constructivism paradigm. The subjects in this study were 4 gamers who met the criteria. The results of this study show that the dimensions in CMC theory are interrelated with each other, resulting in a communication. Communication between gamers also involves these dimensions. From there it is known what patterns occur in communication in this gamer community. This community itself uses Whatsapp social media and also Facebook to communicate. They also often share information through both social media, because of their wide reach and easy access and faster dissemination of information.*

**Keywords : Communication, Communication Pattern, CMC, Gamer, Social Media**

