

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN SQUAD MOBILE LEGEND**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yohanes Giovano Rivaldi Batistuta**

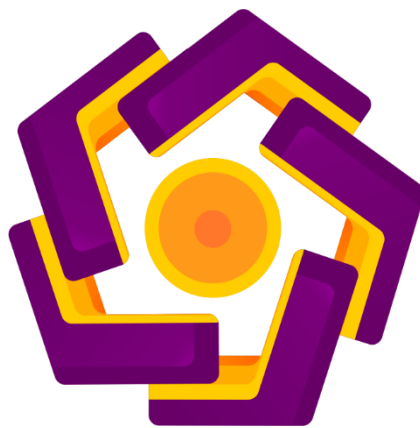
**17.96.0069**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **POLA KOMUNIKASI PEMAIN SQUAD MOBILE LEGEND**

## **SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar  
Sarjana Strata Satu (S1)



disusun oleh

**Yohanes Giovano Rivaldi Batistuta**

**17.96.0069**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **POLA KOMUNIKASI PEMAIN SQUAD MOBILE LEGEND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yohanes Giovano Rivaldi Batistuta**

**17.96.0069**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Stara Asrita, S.I.Kom., M.A**

**NIK. 190302364**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN SQUAD MOBILE LEGEND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yohanes Giovano Rivaldi Batistuta**

**17.96.0069**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Februari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Monika Pretty Aprilia, S.I.P., M.Si 1**  
**NIK. 190302478**

**Rivga Agusta, S.IP, M.A 2**  
**NIK. 190302319**

**Stara Asrita, S.I.Kom., M.A 3**  
**NIK. 190302364**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Tanggal 19 Februari 2022

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

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

**NIK. 190302125**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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, 14 Februari 2022




Yohanes Giovano Rivaldi Batistuta

NIM. 17.96.0069

## HALAMAN MOTTO

*“Tetapi Aku berkata kepadamu: Janganlah kamu melawan orang yang berbuat jahat kepadamu, melainkan siapa pun yang **menampar pipi** kananmu, berilah juga kepadanya **pipi kirimu.**”*

(Mat. 5:38)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus untuk setiap berkat-Nya yang diberikan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi yang masih belum sempurna. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya, Bapa Adianus Quirinus dan Ibu Emiliana Eldi yang selalu mendoakan dan juga memberikan semangat selama proses pengerjaan skripsi. Ketiga adik saya Edward Ariyavan Silendhei, Theresia Wulandari Rahayu, dan Cristiano Joseph Lapung yang selalu menghibur selama pengerjaan skripsi, serta seluruh keluarga besar Lapung dan keluarga besar Hopong yang selalu memberikan perhatian kepada saya.
2. Kepada dosen pembimbing Ibu Stara Asrita, S.I.Kom., M.A terima kasih atas bimbingan selama proses pengerjaan skripsi, untuk semua masukan yang diberikan, kritik, saran dan juga kesabaran selama membimbing.
3. Seluruh sahabat-sahabat saya: Waldi Janggur, Wiliam Sukardi, Yaflin Lehot, Hana Safrudin, Elan, Lisa Komi, Nova Jerubu, Inton Rambung, Kae Venan Putra, Kae Stefan Mor, *The Ocean Guild* (Dhany, Dewi, Zeal, Rudi, Sadam, Nay, Zara, Vicky.), serta sahabat selama masa kuliah : Muhammad Gilang Radifan Salman, Rendi Bayu Pratama, Arnanditha Agiel, serta seluruh teman-teman IK-01 dan seluruh S1-Ilmu Komunikasi 2017 terima kasih atas dukungan, ilmu, pengalaman dari awal pertemuan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada informan selama pengerjaan skripsi saya, teman-teman dari *squad* "HARAM": Fren Gello, Rio Kasu, Doni Nainggolan, terima kasih atas kesempatan dan rasa percaya kalian berikan, berkat bantuan dari kalian saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terakhir, saya ingin berterima kasih dan juga apresiasi penuh kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dalam menyelesaikan satu tantangan besar dan tidak mudah menyerah walaupun segalanya tidak mudah dilalui.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi 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 penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami 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 dari Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku Kaprodi, Universitas Amikom Yogyakarta
4. Stara Asrita, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Pembimbing
5. Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Wali
6. Bapak/ Ibu dosen, staff, dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

Saya menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini masih terdapat banyak keterbatasan serta masih jauh dari kata sempurna, oleh karenanya saya memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan menerima segala bentuk kritik serta saran. Harapannya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagiku dan berbagai pihak yang membutuhkan. Terima Kasih.

Yogyakarta, 14 Februari 2022



Yohanes Giovano Rivaldi  
Batistuta NIM. 17.96.0069



## DAFTAR ISI

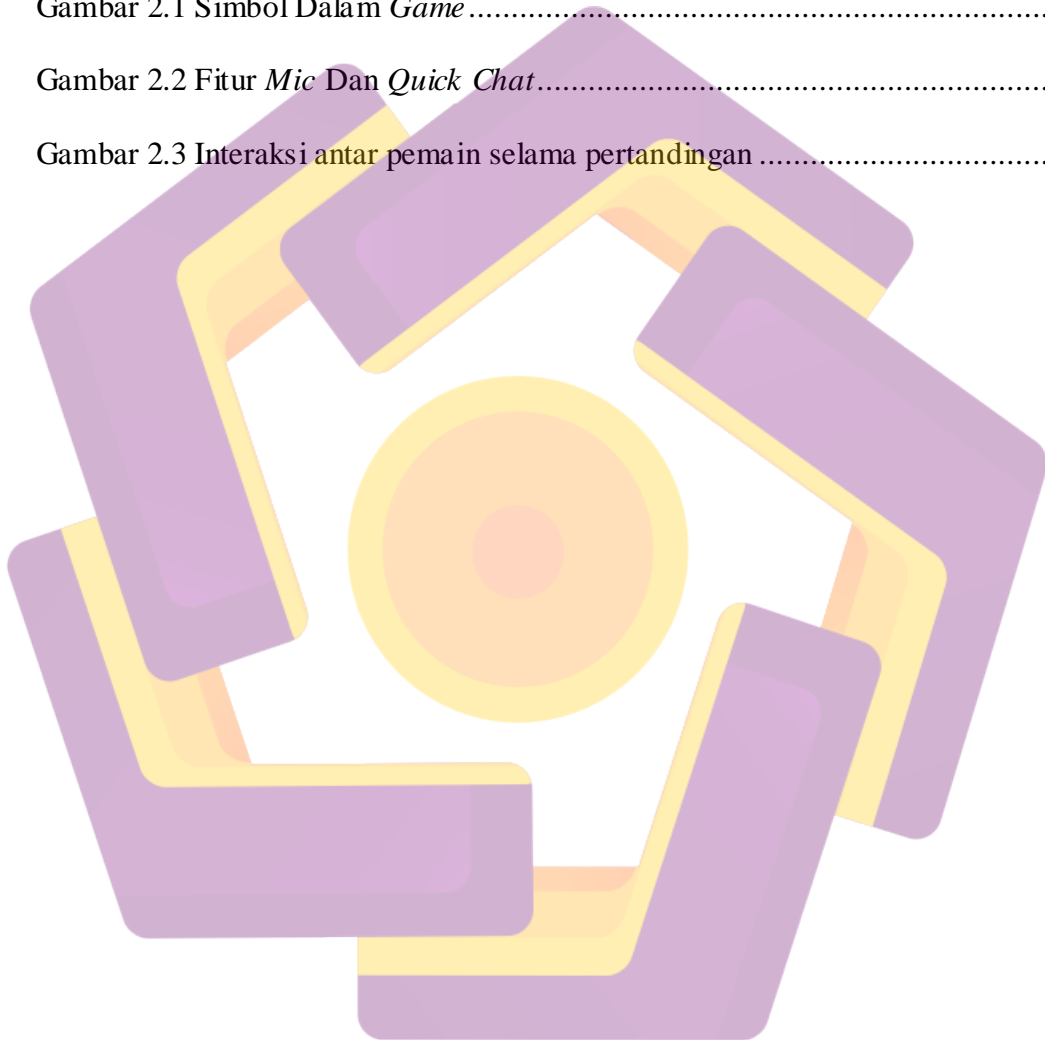
<b>JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</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 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Peneliti Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori .....	12
2.3 Kerangka Berpikir .....	20



<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Desain Penelitian .....	22
3.2 Objek Penelitian .....	23
3.3 Subjek Penelitian .....	23
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.6 Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	30
4.2 Pembahasan .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>

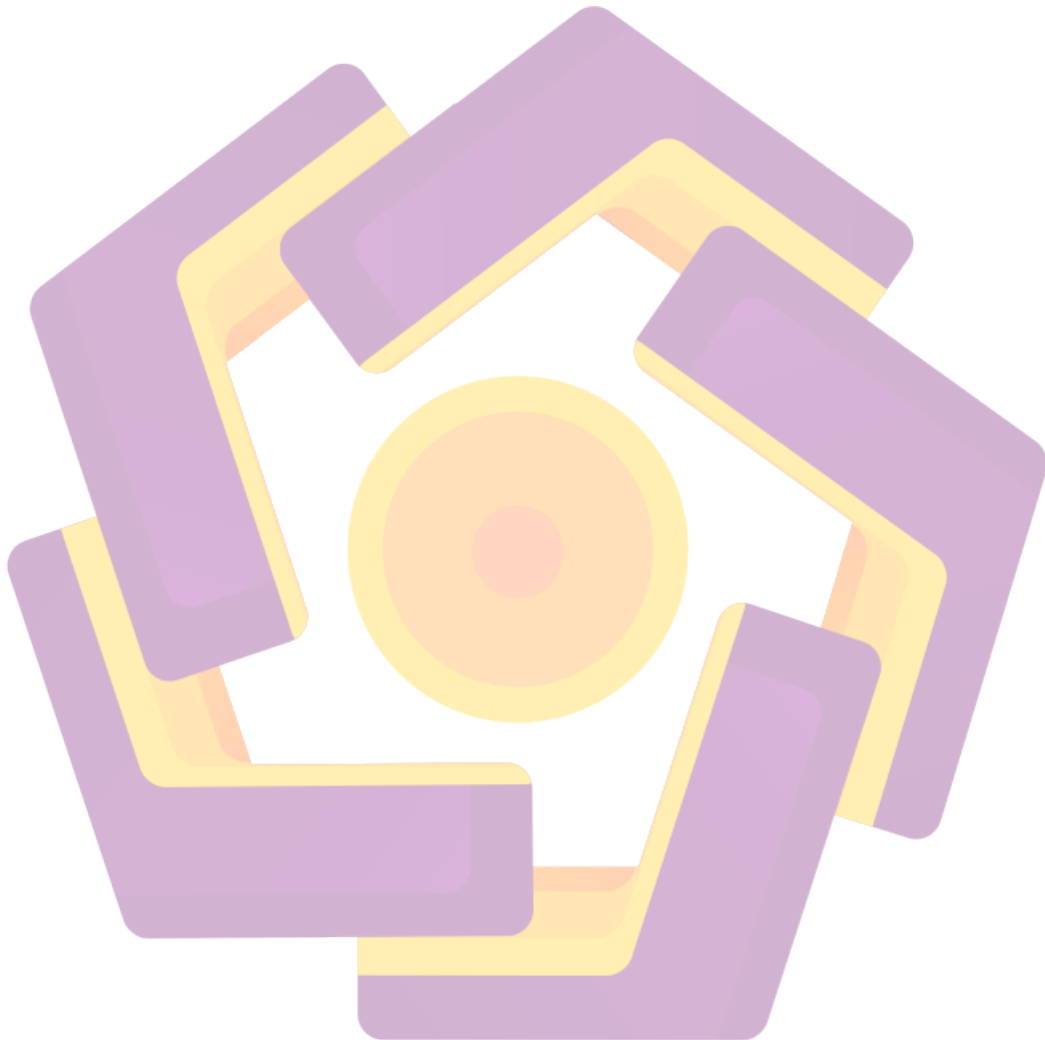
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 2.1 Simbol Dalam <i>Game</i> .....	40
Gambar 2.2 Fitur <i>Mic</i> Dan <i>Quick Chat</i> .....	42
Gambar 2.3 Interaksi antar pemain selama pertandingan .....	44



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Subjek Penelitian .....	24
--	----



## ABSTRAK

Munculnya teknologi internet memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah pada bidang hiburan. Hiburan sendiri tak terbatas pada ruang, waktu maupun usia yaitu seperti bermain, bermain merupakan salah satu sarana hiburan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia, bermain menjadi salah satu alternatif aktivitas hiburan yang mudah dilakukan adalah bermain *game online*. Salah satu *game online* yang cukup terkenal di Indonesia adalah *Mobile Legends Bang:Bang*. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meneliti tentang pola komunikasi kelompok yang terjadi dalam tim ketika sedang bermain *Mobile Legends Bang:Bang*.

Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif dan jenis penelitian kualitatif untuk menjelaskan persoalan tentang hal yang ingin didapatkan. Menggunakan paradigma konstruktivis serta sumber data diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber, observasi komunikasi dalam permainan, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan dalam proses *match* dan *solo party* terdapat perbedaan yang cukup banyak dalam segi pola komunikasi. Pola komunikasi yang lebih menonjol ketika *match* cenderung kepada pola komunikasi linier dan sirkular. Sedangkan ketika *solo party* pola komunikasi primer dan sekunder lebih banyak ditemukan hal ini dikarenakan ketika berkomunikasi pemberian informasinya menggunakan media kedua dan simbol tertentu.

Kata Kunci: Pola komunikasi, Komunikasi Kelompok, *Game Online*.

## **ABSTRACT**

*The emergence of internet technology has a great influence on human life, one of which is in the field of entertainment. Entertainment itself is not limited to space, time and age, such as playing, playing is one of the fun entertainment facilities and is a need that is inherent in humans and does not look at age limits, playing is an alternative entertainment activity that is easy to do is playing games. on line. One of the most famous online games in Indonesia is Mobile Legends Bang: Bang. The purpose of this research is to examine the pattern of group communication that occurs in the team when playing Mobile Legends Bang: Bang.*

*The researcher uses a descriptive approach and a type of qualitative research to explain the problem about what he wants to get. Using the constructivist paradigm and sources of data obtained from interviews with resource persons, observations of communication in games, and documentation..*

*The results showed that in the team party and solo party processes there were quite a lot of differences in terms of communication patterns. The communication pattern that is more prominent when team party tends to be linear and circular communication patterns. Meanwhile, when a solo party, primary and secondary communication patterns are found, this is because when communicating the information is given using a second medium and certain symbols.*

*Keywords: communication pattern, group communication, game online*