



**PENGALAMAN KOMUNIKASI ANTAR GAMERS MOBILE
LEGENDS DALAM KELOMPOK REMAJA DI KOTA
TANGERANG**

SKRIPSI

**UNIVERSITAS
Fitri Hanifah
44221010003
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2026



**PENGALAMAN KOMUNIKASI ANTAR GAMERS MOBILE
LEGENDS DALAM KELOMPOK REMAJA DI KOTA
TANGERANG**

SKRIPSI

Tugas Akhir Ini Disusun Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata satu Ilmu
Komunikasi

Fitri Hanifah
44221010003

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Hanifah

NIM : 44221010003

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “Pengalaman Komunikasi Antar Gamers *Mobile Legends* Dalam Kelompok Remaja di Kota Tangerang” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 04 Februari 2026



Fitri Hanifah.

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Fitri Hanifah
NIM : 44221010003
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Public Relations

Dengan judul “ Pengalaman Komunikasi Antar Gamers *Mobile Legends* Dalam Kelompok Remaja di Kota Tangerang.” ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 04 Februari 2026 ,didapatkan nilai persentase sebesar 25%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 04 Februari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin. S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fitri Hanifah
NIM : 44221010003
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pengalaman Komunikasi Antar Gamers
Mobile Legends Dalam Kelompok Remaja di
Kota Tangerang

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 26 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Dr. Irmulansati Tomohardjo., SH., M.Si)

NIDN : 0330077301

MERCU BUANA

Jakarta, 04 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

NIDN : 0318116602



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

NIDN : 0301117301

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan lahir dan batin jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengalaman Komunikasi Antar Gamers Mobile Legends Dalam Kelompok Remaja di Kota Tangerang” Aamiin. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Public Relations Fakultas Ilmu Komunikasi. Dalam proses penelitian ini banyak sekali rintangan dan tidak mudah bagi peneliti. Tetapi, tidak menurunkan semangat peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Irmulansati Tomohardjo, SH. M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing peneliti dan selalu memberikan arahan dalam proses pembuatan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si, selaku Ketua Program Studi Public Relations Universitas Mercu Buana yang telah memberikan semangat selama ini.
4. Kepada Ibu Novia Ika selaku Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang membantu peneliti dalam pengurusan berkas-berkas pra sidang.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi terkhusus dosen Program Studi Public Relations yang telah memberikan banyak bekal dan ilmu kepada peneliti selama perkuliahan berlangsung.

6. Orang Tua peneliti Bapak Hanafi dan Ibu Nurhayati yang selalu memberikan dukungan, doa, kasih sayang dan semangat kepada peneliti dalam proses penelitian tugas akhir ini sampai detik ini tanpa tiada henti.
7. Kepada Ahmad Nursalim, Syaiful Anwar, Muhammad Zikri Ardiansyah, Irsad Fauzan dan Abdul Afif. Terima kasih telah bersedia menjadi informan pada penelitian ini untuk memperkuat data penelitian.
8. Kepada seseorang yang tak sengaja bertemu yaitu Reynaldi Yudistira yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan dan penyusunan skripsi peneliti. Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah dan memberikan dukungan penuh, memberikan semangat kepada peneliti tanpa henti, selalu memotivasi peneliti dalam mengerjakan skripsi selama ini dan meluangkan waktunya selama ini.
9. Kepada sahabat peneliti Elisah Damayanti. Terima kasih telah menjadi sahabat peneliti dari SMK sampai saat ini, terima kasih atas dukungannya selama ini dan meluangkan waktunya untuk menghibur peneliti dan menemani di saat-saat patah semangat.
10. Untuk teman seperjuangan saya, Novi Kamilah Putri, Annisya Alkharis, Ifa Tirta Maharani, Lintang Mayzalia, dan Najmah Tsaqibah. Terima kasih telah memberikan dukungan dan masukan kepada saya sehingga saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis memohon kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan penelitian ini.

Jakarta, 01 Februari 2026

Peneliti,

Fitri Hanifah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Hanifah
NIM : 44221010003
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pengalaman Komunikasi Antar Gamers
Mobile Legends Dalam Kelompok Remaja di
Kota Tangerang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 04 Februari 2026

Yang menyatakan,



(Fitri Hanifah)

Nama : Fitri Hanifah
NIM : 44221010003
Program Studi : Public Relations
Judul Skripsi : Pengalaman Komunikasi Antar *Gamers Mobile Legends*
dalam Kelompok Remaja di Kota Tangerang
Pembimbing : Dr. Irmulansati Tomohardjo, SH. M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pengalaman komunikasi yang memperoleh mengandung informasi atau pesan tertentu. Pengalaman komunikasi dihasilkan dari interaksi antar individu terkait sebuah pesan sehingga menghasilkan proses bagi makna melalui simbol-simbol tertentu sehingga pengalaman komunikasi selalu berkaitan dengan aspek komunikasi, termasuk proses, simbol, dan makna yang akan diciptakan, serta dorongan perilaku yang dinamis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengalaman Komunikasi Antar Gamers *Mobile Legends* dalam Kelompok Remaja di Kota Tangerang. Melalui teori Fenomenologi oleh Edmund Husserl.

Paradigma dalam penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara dengan kelima pemain *Squad King Marjan* yang dimana sesuai dengan kriteria informan untuk penelitian. Penelitian ini juga menggunakan jurnal dan buku untuk mendukung hasil penelitian, serta mengimplementasikan uji keabsahan data sebagai pengecekan kredibilitas data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Squad King Marjan* menerapkan pengalaman komunikasi sesuai dengan teori Fenomenologi melalui enam poin pengalaman yaitu ; *intensionalitas, noema, noesis, epoche, reduksi eidetik, dan esensi pengalaman*. Temuan ini menunjukkan bahwa *Squad King Marjan* telah menerapkan keenam tahapan tersebut. Dimana keenam tahapan tersebut mengungkap bahwa komunikasi digunakan secara sadar untuk mencapai tujuan bersama, membentuk makna peran, mengelola emosi, serta membangun kebersamaan tim.

Kata Kunci : Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Fenomenologi, Pengalaman Komunikasi

Name : Fitri Hanifah
NIM : 44221010003
Study Program : Public Relations
Thesis Title : *The Communication Experiences Among Mobile Legends Gamers Within Adolescent Groups in Tangerang City.*
Counsellor : Dr. Irmulansati Tomohardjo, SH. M.Si

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of communication experiences that contain certain information or messages. Communication experiences are formed through interactions among individuals related to a message, resulting in a process of meaning-making through specific symbols. Therefore, communication experiences are always related to communication aspects, including processes, symbols, and meanings that are created, as well as dynamic behavioral motivations. The purpose of this study is to examine the communication experiences among Mobile Legends gamers within adolescent groups in Tangerang City, through the phenomenological theory proposed by Edmund Husserl.

The paradigm applied in this study is the constructivist paradigm. This research employs a phenomenological research method with a qualitative approach through interviews with five players of the King Marjan Squad who meet the criteria as research informants. This study also uses journals and books to support the research findings and implements data validity testing to ensure the credibility of the data.

The results of this study indicate that the King Marjan Squad applies communication experiences in accordance with phenomenological theory through six experiential aspects, namely intentionality, noema, noesis, epoché, eidetic reduction, and the essence of experience. These findings demonstrate that the King Marjan Squad has implemented all six stages. These stages reveal that communication is consciously used to achieve shared goals, construct role meanings, manage emotions, and build team cohesion.

Keywords: *Communication, Group Communication, Phenomenology, Communication Experience*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORY UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Akademis	10
1.4.2 Manfaat Praktisi	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kajian Teoritis	20
2.2.1 Komunikasi	20
2.2.2 Teori Fenomenologi.....	24
2.2.5 Pengalaman Komunikasi	31

2.2.6 Komunikasi Kelompok	33
2.2.7 Khalayak Remaja	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Paradigma Penelitian	39
3.1.1 Pengertian Paradigma Penelitian	39
3.2 Metode Penelitian	40
3.3 Subjek Penelitian	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1 Data Primer	45
3.4.2 Data Sekunder	46
3.5 Teknik Analisis Data	46
3.6 Teknik Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Gambaran Umum Objek Peneitian	49
4.1.1 Profile Game Online	49
4. 1. 2 Profile Mobile Legends Bang-Bang	50
4. 1. 3 Profile Mobile Legends Bang-Bang King Marjan.....	53
4.1 .4 Struktur Organisasi	53
4.2 Hasil Penelitian.....	55
4.2.1 Intensionalitas	56
4.2.2 Noema	61
4.2.3 Noesis.....	71
4.2.4 Epoche.....	77
4.2.5 Reduksi Eidetik.....	83
4.2.6 Esensi Pengalaman.....	89
4.3 Pembahasan	96
4.3.1 Penerapan Teori Fenomenologi	97
4.3.2 Penerapan Komunikasi Interpersonal Pada Pemain <i>Mobile Legends</i> <i>di Squad King Marjan</i>	105
4.3.3 Penerapan Komunikasi AntarBudaya Pada Pemain <i>Mobile Legends</i> <i>di Squad King Marjan</i>	106

4.3.4 Penerapan Komunikasi Kelompok Pada Pemain <i>Mobile Legends</i> di <i>Squad King Marjan</i>	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	110
5.1 Kesimpulan	110
5.2 Saran	111
5.2.1 Saran Akademis	111
5.2.2 Saran Praktis	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	119



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. 1 Profil Informan.....	42
Tabel 3. 2 Periodisasi Penelitian	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1Pengguna Game Online dalam Sehari 2023.....	5
Gambar 1. 2Data Pengguna Internet di Indonesia per Januari (2014-2024).....	6
Gambar 1. 3 Data Game Mobile Legends Paling Disukai di Indonesia	7



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	119
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Subjek Penelitian.....	122
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara	148
Lampiran 4. <i>Curriculum Vitae</i>	150

