



POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PARA PEMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS BANG BANG KOMUNITAS JUJUTSU KAIZEN
PERIODE 2021-2022

TUGAS AKHIR
SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Komunikasi Bidang Studi Public Relations

Disusun oleh:

Karina Deswari

44217110125

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2022

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : Karina Deswari
NIM : 44217110125
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG KOMUNITAS JIJUTSU KAIZEN PERIODE 2021-2022** adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

UNIVERSITAS

Jakarta, 16 Agustus 2022

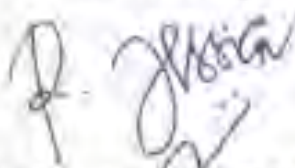
Yang membuat pernyataan,



METKA
TEMPER
E7EAJX042066042
(Karina Deswari)

Mengetahui,

Pembimbing



(Rika Yessica Rahma M.Ikom)

Ketua Bidang Studi



(Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom)

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pola Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Online
Mobile Legends Bang Bang Komunitas Jujutsu Kaizen
Periode 2021-2022

Nama : Karina Deswari

NIM : 44217110125

Bidang Studi : Public Relations

Fakultas : Ilmu Komunikasi

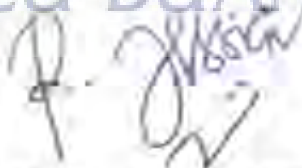
Jakarta, 16 Agustus 2022

Mengetahui,

UNIVERSITAS

Dosen Pembimbing

MERCU BUANA



(Rika Yessica Rahma, M.Ikom.)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : Pola Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Online
Mobile Legends Bang Bang Komunitas Jujutsu Kaizen
Periode 2021-2022

Nama : Karina Deswari

NIM : 44217110125

Bidang Studi : Public Relations

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jakarta, 16 Agustus 2022



Ketua Sidang

Dr. A. Rahman HI, M.Si

(
.....)

Penguji Ahli

Andi Pajolloi Bate, MA.

(
.....)

Pembimbing

Rika Yessica Rahma, M.Ikom.

(
.....)

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Pola Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Online
Mobile Legends Bang Bang Komunitas Jujutsu Kaizen
Periode 2021-2022

Nama : Karina Deswari

NIM : 44217110125

Bidang Studi : Public Relations

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jakarta, 16 Agustus 2022

Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi Public

Dosen Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Suryaning Hayati, SE.MM, M.Ikom.)

(Rika Yessica Rahma, M.Ikom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yulawati, M.Si.)



(Dr. Farid Hamid, M.Si.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Komunitas Jujutsu Kaizen Periode 2021-2022” ini dapat terselesaikan dengan baik.

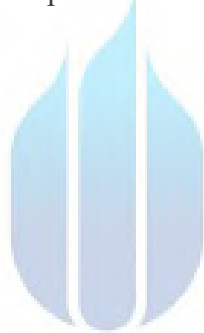
Dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Rika Yessica Rahma, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar mengarahkan dan membimbing peneliti
2. Ibu Dr. Elly M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
3. Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si., selaku wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
4. Bapak Dr. Farid, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Mercu Buana.
5. Ibu Suryaning Hayati, SE.MM, M.Ikom selaku Ketua Program Studi Public Relations
6. Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi beserta Jajarannya
7. Kedua orang tua, Ayah Agus Subroto dan Ibu Mauriyani atas doa, bimbingan, dukungan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini
8. Suami tercinta Dimas Indria Jihad yang telah banyak membantu & mendukung dalam segi moral dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini

9. Anak pertama peneliti Lentera Kalandra dan Janin yang sedang dikandung peneliti selama menyelesaikan skripsi ini

10. Para informan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penyusunan skripsi ini

Dalam penulisan Tugas Akhir ini peneliti telah berusaha untuk menyajikan yang terbaik, tetapi dengan penuh kesadaran bahwa tidak ada kesempurnaan yang mutlak pada karya manusia, sehingga perlu adanya masukan saran dan kritik yang bersifat membangun guna memperoleh hasil yang lebih baik untuk yang akan datang.



Tangerang, 29 Juni 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Karina Deswari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Kajian Teoritis.....	14
2.2.1 Komunikasi.....	14
2.2.1.1 Komunikasi Verbal	15
2.2.1.2 Komunikasi Nonverbal	16
2.2.2 Pola-Pola Komunikasi	18
2.2.3 Komunikasi Kelompok.....	24
2.2.4 Teori CMC.....	33

2.2.5	Game Online	37
BAB III	38
METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1	Paradigma Penelitian	38
3.2	Metode Penelitian	39
3.3	Subyek Penelitian	39
3.4	Informan Penelitian	42
3.5	Teknik Pengumpulan Data	43
3.6	Uji Keabsahan Data (Triangulasi Data)	45
3.7	Teknik Analisis Data	46
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian	48
4.1.1	Profil Mobile Legends Bang Bang Jujutsu Kaizen	48
4.1.2	Struktur Organisasi	49
4.2	Hasil Penelitian	50
4.2.1.	Pola Komunikasi Kelompok	51
4.2.2	Komunikasi Kelompok	55
4.2.3	Prinsip Dasar Komunikasi Kelompok	56
4.2.4	Klasifikasi Kelompok	60
4.2.5	Teori Computer Mediated Communication	61
4.3	Pembahasan	62
BAB V	72
KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73
5.2.1	Saran akademis	73
5.2.2	Saran Praktis	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Aplikasi Game Online yang sering didownload	2
Gambar 2. 1 Jaringan Komunikasi berdasarkan Devito (2011).....	27
Gambar 4. 2 Diagram Komunikasi Komunitas Kelompok.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 Profil Informan	40
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Komuniats Jujutsu Kaizen	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rancangan Pertanyaan Wawancara.....	78
Lampiran 2 Transkrip wawancara dengan Informan 1	80
Lampiran 3 Transkrip wawancara dengan Informan 2	83
Lampiran 4 Transkrip Wawancara dengan Informan 3	86
Lampiran 5 Transkrip Wawancara dengan Informan 4	89
Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Informan 5	92
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara bersama Komunitas Jujutsu Kaizen	95
Lampiran 8 Curriculum Vitae Mahasiswa	97

