

Nama : Karina Deswari
NIM : 44217110125
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Public Relations
Judul : Pola Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Online
Mobile Legends Bang Bang Komunitas Jujutsu Kaizen
Periode 2021-2022
Bibliografi : 98 Halaman; 24 Buku; 8 Jurnal; 3 Skripsi / Tesis

ABSTRAK

Game online adalah bentuk perkembangan teknologi, seperti Mobile Legend Bang Bang. Pada game ini, penggunanya dapat mengajak temannya atau bergabung dengan kelompok yang suka bermain game. Aplikasi game ini juga menyediakan fitur chatting agar penggunanya dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya. Hal ini menjadikan fenomena di mana suatu kelompok dapat dianalisis dari segi pola komunikasi yang diterapkan oleh mereka. Maka fokus dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi kelompok yang terjadi pada komunitas Jujutsu Kaizen periode 2021-2022 dalam bermain *Mobile Legends Bang Bang*.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan mengaplikasikan metode penelitian deskriptif-kualitatif yang mengumpulkan datanya melalui wawancara dan dokumentasi terhadap lima anggota komunitas Jujutsu Kaizen, yang mana disesuaikan dengan kriteria responden untuk penelitian. Peneliti juga menggunakan jurnal atau buku untuk mendukung hasil penelitian, serta mengimplementasikan uji keabsahan data sebagai pengecekan kredibilitas data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Jujutsu Kaizen adalah pola komunikasi sekunder sebab menggunakan media, seperti ponsel. Di samping itu, jaringan komunikasinya adalah pola lingkaran sebab tidak ada pemimpin yang jelas dalam kelompok. Sementara berdasarkan teori CMC, komunitas online lebih dianjurkan daripada tatap muka karena untuk menghindari penyebaran virus di era pandemi.

Kata Kunci: Pola Komunikasi Kelompok, Komunikasi Kelompok, Teori CMC



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

Name : Karina Deswari
Student ID : 44217110125
Faculty : Communication Sciences
Study Program : Public Relations
Title : *The Communication Pattern of Mobile Legends Online
Game Players Bang Bang Community Jujutsu Kaizen
Period 2021-2022*
Bibliography : 98 Pages; 24 Books; 8 Journals; 3 Essay / Thesis

ABSTRACT

Online games are a form of technological development, such as Mobile Legend Bang Bang. In this game, users can invite friends or join groups who like to play games. Its application also provides a chat feature, so that users can communicate with other members. It makes a phenomenon where a group can be analyzed in terms of the communication patterns applied by them. Thus, the focus and purpose of this research is to understand the pattern of group communication that occurs in the Jujutsu Kaizen community for the period 2021-2022 in playing Mobile Legends Bang Bang.

This research used a constructivist paradigm by applying descriptive-qualitative research methods that collected data through interviews and documentation of five members of the Jujutsu Kaizen community, which matched with the respondents' criteria for research. Researchers also used journals or books to support research results, as well as implement a data validity test to check the credibility of the data.

The results presented that the communication pattern applied by the Jujutsu Kaizen Community was a secondary communication pattern because they used media, such as cellphones. In addition, the communication network was a circular pattern because there was no exact leader in the group. Meanwhile, based on the CMC theory, online communities are more recommended than face-to-face because to avoid the spread of the virus in the pandemic era.

Keywords: *Patterns of Group Communication, Group Communication, CMC Theory*