



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Public Relations  
Muhammad Kautsar Azhari  
44216010056

Judul : Pola Komunikasi Kelompok Mahasiswa Pemain Game Online Mobile Legends  
Sebelum Dan Selama Pandemi Covid-19.

Bibliografi : 5 Bab 121 Halaman + 19 Buku + 7 Jurnal + 7 Internet

### **ABSTRAK**

Dengan mewabahnya virus Covid-19 dari tahun 2020 hingga saat ini, kita dijauhkan dari keluarga, kerabat dan teman-teman untuk menjaga kesehatan bersama, khususnya dikalangan mahasiswa sangat berpengaruh terhadap perubahan pola komunikasi sehingga menjadi lebih terbatas, yang tadinya kita sebagai mahasiswa dapat berkomunikasi secara langsung atau yang berhadapan-hadapan di lokasi yang sama, sekarang mejadi tidak langsung berkomunikasi.

Keberadaan berbagai macam media sosial bagi kelompok mahasiswa dimasa pandemi covid-19 sangat penting, oleh karena itu berbagai macam media sosial dimanfaatkan oleh mahasiswa sebaik mungkin agar tetap dapat berkomunikasi dengan kerabat lainnya. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana pola komunikasi kelompok mahasiswa pemain game online mobile legends sebelum dan selama pandemi covid-19

Penelitian ini menggunakan konsep teori kelompok terpercaya bonafide, menurut kamus KBBI dapat dipercaya dengan baik, dalam bukunya Little Jhon, 2011:266 kelompok bonafide adalah kelompok yang terjadi secara alami. Menurut Deddy Mulyana 2005, kelompok orang-orang yang memiliki tujuan yang sama dan memandang keluarga sebagai bagian dari kelompok contohnya seperti, kelompok bermain, kelompok belajar dll, jadi komunikasi kelompok adalah komunikasi yang terjalin di antara anggota-anggotanya.

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif studi kasus dengan menggunakan paradigma post positivisme. Data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 4 narasumber yang terdapat dalam kelompok mahasiswa tersebut. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan untuk melengkapi data primer. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data untuk memeriksa keabsahan data

Berdasarkan penelitian, bahwa kelompok mahasiswa yang teliti terdapat perubahan pola komunikasi, yang dimana sebelum datangnya pandemi covid-19 pola komunikasi dalam kelompok mahasiswa tersebut berbentuk pola komunikasi sirkular yang bermakna terjadinya proses umpan balik antara komunikator ke komunikan, kemudian dimasa pandemi covid-19 saat ini pola komunikasi yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa tersebut berbentuk pola komunikasi linier yang secara bermakna menyampaikan pesan dari komunikator sebagai titik terminal, tetapi ada kalanya komunikasi bermedia, media yang digunakan sebagai komunikasi oleh kelompok mahasiswa tersebut adalah game online mobile legends

Kata kunci : *Pola komunikasi kelompok, pemain game online mobile legends, sebelum dan selama pandemic covid-19*





University of Mercu Buana

Faculty of Communication

Field of Public Relations Studies

Muhammad Kautsar Azhari

44216010056

Title : Communication Pattern of Student Groups of Mobile Legends Online Game  
 Players Before and During the Covid-19 Pandemic.  
 Bibliography : 5 Chapter 121 Pages + 19 Book + 7 Journal + 7 Web

### **ABSTRACT**

With the outbreak of the Covid-19 virus from 2020 until now, we are kept away from family, relatives and friends to maintain health together, especially among students, it is very influential on changes in communication patterns so that it becomes more limited, which previously we as students could communicate directly. directly or face to face in the same location, now it becomes indirect to communicate.

The existence of various kinds of social media for student groups during the covid-19 pandemic is very important, therefore various kinds of social media are used by students as best they can so that they can still communicate with other relatives. Researchers are interested in conducting research on the communication patterns of groups of students playing online mobile legends games before and during the covid-19 pandemic.

This study uses the concept of bona fide trusted group theory, according to the KBBI dictionary it can be trusted well, bona fide in other words trusted, in his book Little John, 2011:266 bona fide groups are groups that occur naturally. According to Deddy Mulyana 2005, a group is a group of people who have the same goal and view them as part of a group for example, such as families, play groups, study groups, etc., so group communication is communication that exists between its members.

This research method is a qualitative descriptive case study using the post-positivism paradigm. Primary data was obtained through in-depth interviews with 4 sources in the student group. Secondary data obtained through literature study to complement the primary data. This study uses data source triangulation techniques to check the validity of the data.

Based on the results of the study, that the group of students who were researched there was a change in communication patterns, which before the arrival of the covid-19 pandemic the communication pattern in the student group was in the form of a circular communication pattern which means a feedback process occurs between the communicant to the communicator, then during the covid-19 pandemic. currently the communication pattern carried out by the student

group is in the form of a linear communication pattern which means the delivery of messages from the communicator to the communicant as a terminal point, but there are times when communication is mediated, the media used as a communication address by the student group is an online game mobile legends

Keywords: *group communication patterns, mobile legends online game players, before and during the covid-19 pandemic*

