



**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK MAHASISWA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS SEBELUM DAN
SELAMA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

Muhammad Kautsar Azhari

44216010056

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2022



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

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

Nama : Muhammad Kautsar Azhari

Nim : 44216010056

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 26 Agustus 2022

Mengetahui
Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Ervan Ismail, S. Sos. M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

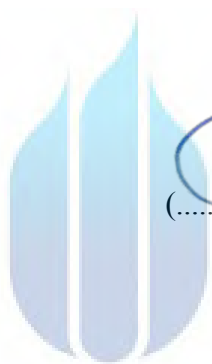
LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Kautsar Azhari
 Nim : 44216010056
 Fakultas : Ilmu Komunikasi
 Bidang Studi : Public Relations
 Judul : Pola Komunikasi Kelompok Mahasiswa Pemain Game Online Mobile Legends Sebelum Dan Selama Pandemi Covid-19

Jakarta, 26 Agustus 2022

Ketua Sidang

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



(Signature)
 (.....)

Penguji Ahli

(Mutia Rahayu M.Ikom)

(Signature)
 (.....)

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

(Signature)

Pembimbing

(Ervan Ismail. S. Sos. M. Si)

(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

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

Nama : Muhammad Kautsar Azhari

Nim : 44216010056

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 26 Agustus 2022

Disetujui dan diterima oleh:

Ketua Bidang Studi Public Relations

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

Pembimbing

(Ervan Ismail, S. Sos. M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Elly Yulawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Kautsar Azhari

Nim : 44216010056

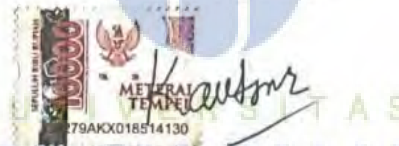
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Pola Komunikasi Kelompok Mahasiswa Pemain Game Online Mobile Legends Sebelum Dan Selama Pandemi Covid-19”** 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 dipublikasi maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya yang telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Demikian pernyataan yang saya buat ini dengan keadaan sadar

Jakarta, 26 Agustus 2022

Membuat Pernyataan,



(Muhammad Kautsar Azhari)

Pembimbing

Ketua Bidang Studi

(Ervan Ismail, S.Sos. M.Si)

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas segala berkat, rahmat, dan karuniaNya dari awal hingga akhir pembuatan proposal skripsi.

Skripsi dengan judul “Pola komunikasi kelompok mahasiswa pemain game online mobile legends sebelum dan selama pandemic covid-19” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Jurusan Public Relations pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung khususnya kepada:

1. **Bapak Ervan Ismail , S.Sos, M.Si** sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan saya bimbingan, arahan, dan masukan yang bermanfaat bagi skripsi saya.
2. **Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. **Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, S.Sos, M.Si** selaku ketua Program Studi Public Relations Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. **Ibu Suryaning Hayati, SE, M.M. I.kom.** selaku ketua Bidang Studi Public Relations Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. **Kedua Orang Tua Bapak Supardi dan Ibu Rohani beserta kedua kakak Aditya Ramadhan dan Yuliansyah Kurnianto** yang memberikan semangat, doa, motivasi luar biasa serta bantuan moral dan material yang tak terhingga.

6. Terimakasih kepada kerabat yang bernama Yoga Anugrah Perdana yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi sampai akhir tahap ini.

7. Teman-teman Public Relations 2016 yang sama-sama sedang berjuang mendapatkan Gelar Sarjana

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangan mengingat terbatasnya kemampuan penulis, namun berkat Allah SWT serta pengarahan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca semuanya.

Demikian, akhir kata atas segala dan bantuan, dorongan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan kepada penulis dari semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang setimpal amin.



Jakarta, 1 Maret 2021

(Muhammad Kautsar Azhari)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 dilokasi yang sama, sekarang mejadi tidak langsung berkomunikasinya.

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 danselama 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*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	I
LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK	VII
ABSTRACT.....	IX
DAFTAR ISI	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Akademis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Definisi Komunikasi	19
2.2.1 Fungsi Komunikasi	24
2.2.2 Unsur-Unsur Komunikasi	25
2.2.3 Jenis-Jenis Komunikasi.....	28

2.2.4 Proses Komunikasi	29
2.3 Komunikasi Kelompok	32
2.3.1 Proses Komunikasi Kelompok.....	34
2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mendasari Komunikasi Kelompok	38
2.3.3 Fungsi Komunikasi Kelompok	40
2.4 Pola Komunikasi	42
2.5 Game Online	51
2.5.1 Jenis-Jenis Game.....	52
2.6 Mobile Legends	53
2.7 Covid-19	55
2.8 Konsep Teoritis	57
2.8.1 Teori Komunikasi Kelompok Bonafide.....	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
3.1 Paradigma Penelitian	61
3.2 Metode Penelitian	62
3.3 Subyek Penelitian	64
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5 Teknik Analisis Data	66
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	69
3.6.1 Triangulasi	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Deskripsi Profil Narasumber.....	75
4.2 Hasil Penelitian	79

4.2.1 Aktivitas Mahasiswa Sebelum Dan Selama Pandemi Covid-19	80
4.2.2 Pola Komunikasi Kelompok Mahasiswa.....	95
4.3 Pembahasan	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	103
5.2.1 Saran Akademis	104
5.2.2 Saran Praktis	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	108
CV.....	119

