



**ANALISIS TEMA FANTASI PADA KOMUNIKASI
KELOMPOK PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS;BANG-BANG SQUAD
*OLDSCHOOLRAP***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Disusun
oleh:

UNIVERSITAS
Aretha Jessica Manuhutu 44118210043

MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **ANALISIS TEMA FANTASI PADA KOMUNIKASI
KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS;BANG-BANG SQUAD OLDSCHOOLRAP**

Nama : Aretha Jessica Manuhutu

NIM : 44118210043

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 7 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing



(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **ANALISIS TEMA FANTASI PADA KOMUNIKASI
KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS;BANG-BANG SQUAD OLDSCHOOLRAP**

Nama : Aretha Jessica Manuhutu

NIM : 44118210043

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 7 Julii 2022

Ketua Sidang,

Novi Erlita S, Sos, MA (.....)

Penguji Ahli,

Finy F.Basarah M.Si (.....)

Pembimbing,

Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed (.....)

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : **ANALISIS TEMA FANTASI PADA KOMUNIKASI
KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS; BANG-BANG SQUAD OLDSCHOOLRAP**

Nama : Aretha Jessica Manuhutu

NIM : 44118210043


Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 7 Juli 2022

Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi Broadcasting



(Dr. Suraya, M.Si)

Pembimbing



(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aretha Jessica Manuhutu

NIM : 44118210043

Bidang Studi :

Broadcasting

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :**ANALISIS TEMA FANTASI PADA KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS; BANG-BANG SQUAD OLDSCHOOLRAP** 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.

Jakarta, 20 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

(Aretha Jessica Manuhutu)

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

(Dr. Suraya, M.Si)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Peneliti panjatkan kehadiran Tuhan YME, karena berkat rahmat dan karunia-Nya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Tema Fantasi Pada Kelompok Pemain *Game Online Mobile Legends Squad OldSchoolRap*”. Dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini, Peneliti tidak terlepas dari adanya nasehat, doa dan dukungan baik secara moral maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan motivasi, nasehat dan bimbingan kepada Peneliti dengan penuh perhatian dan kesabaran, sehingga Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Tri Diah Cahyowati, M.Si selaku sekretaris program studi ilmu komunikasi sekaligus dosen mata kuliah skripsi ini dengan senantiasa membimbing dan mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama Peneliti menimba ilmu di bangku perkuliahan Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Kepada kedua orang tua peneliti yaitu, Jecky Manuhutu dan Christiana Wati yang selalu memberikan *support* moral dan materiil serta semangat dan doa untuk peneliti.
5. Untuk keluarga besar yang telah mendukung dengan penuh semangat dan mendoakan peneliti sampai saat ini.
6. Informan yang membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini sebagai subyek penelitian.

7. Teman-teman peneliti yang saling membantu dan memberikan masukan sehingga Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan. Kepada Fathimah Az Zahra, Muhammad Rafi Syachfikri, yang memberikan dukungan penuh dan memotivasi dalam keadaan apa pun hingga penelitian skripsi ini selesai.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu Peneliti sangat mengharapkan dan sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang dapat berguna bagi Peneliti maupun pembaca pada umumnya.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Juli 2022

Aretha Jessica Manuhutu

44118210043

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKIRPSI	iii
LEMBAR PENNGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Fokus Penelitian.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Penelitian Terdahulu.....	8
2.2. Komunikasi Kelompok.....	13
2.2.1 Komunikasi Kelompok Kecil	15
2.2.2 Fungsi Komunikasi	17
2.2.3 Karakteristik Kelompok.....	17
2.2.4 Kohesivitas Kelompok.....	18
2.3. Interaksi	20
2.4. Game Online.....	23
2.5. Teori Konvergensi Simbolik.....	24
2.6. Tema Fantasi	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31

3.1.	Paradigma Penelitian	31
3.2.	Metodologi Penelitian.....	32
3.3.	Subyek Penelitian	33
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.	Teknik Analisis Data	38
3.6.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	40
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN		42
4.1.	Gambaran Objek Penelitian	42
4.1.1.	Game Online Mobile Legends	42
4.1.2.	OldSchoolRap	45
4.2.	Hasil Penelitian	47
4.3.	Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1.	Kesimpulan	68
5.2.	Saran.....	70
5.2.1.	Saran Akademik	70
5.2.2.	Saran Praktis	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 HASIL PENGGUNAAN GAME ONLINE TERBANYAK	
DUNIA.....	3
GAMBAR 1.2 TOP GROSSING NO 2 PLAY STORE.....	4
GAMBAR 4.1.1 GAME ONLINE MOBILE LEGENDS	42
GAMBAR 4.1.2 SQUAD OLDSCHOOLRAP	46



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1. PENELITIAN TERDAHULU	8
TABEL 3.1 KRITERIA INFORMAN	34
TABEL 3.5 TEKNIK ANALISIS DATA KUALITATIF	40
TABEL 4.1.1 ANGGOTA OLDSCHOOLRAP	45
TABEL 4.2. KEGIATAN OBSERVASI	47
TABEL 4.2. KEGIATAN WAWANCARA	48
TABEL 4.2. KATEGORISASI TEMA FANTASI	48
TABEL 4.2.2 TEMA FANTASI: INSIDE JOKE	59
TABEL 4.2.2 TEMA FANTASI: SLOGAN	59
TABEL 4.2.2 TURNAMEN MLBB	60
TABEL 4.2.2 TEMA FANTASI: JULUKAN	60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN WAWANCARA.....	74
LAMPIRAN CV	82

