



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS ”**

(Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang dalam kompetisi GPX
CUP)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata (S-1) Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising and Marketing Communication

Disusun oleh :

Bayu Kusuma Atmaja

44317010028

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising & Marcomm

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bayu Kusuma Atmaja

Nim : 44317010028

Konsentrasi : Advertising and Marketing Communication

Dengan ini menyatakan bahwa hasil Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul : **"POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS"** (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang dalam kompetisi GPX CUP) merupakan hasil karya sendiri yang benar akan keasliannya dan merupakan hasil dari studi pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya oleh pihak Universitas Mercu Buana. Tugas akhir tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya yang sudah ada, baik dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Demikian pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar.

Jakarta, 8 Juni 2021



Bayu Kusuma Atmaja

Pembimbing

Ketua Bidang Studi

(Yuni Tresnawati, M.Ikom)

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising & Marcomm

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ”** (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang dalam kompetisi GPX CUP)

Nama : Bayu Kusuma Atmaja

NIM : 44317010028

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising & Marketing Communication

Jakarta, 08 // 06 // 2021

Mengetahui,
Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Yuni Tresnawati, M.Ikom)



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising & Marcomm

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Judul : **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL
PROFESIONAL PLAYER GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS ”** (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci
Gang Tangerang dalam kompetisi GPX CUP)

Nama : Bayu Kusuma Atmaja

NIM : 44317010028

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising & Marketing Communication

Jakarta, 8 Juni 2021

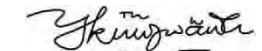
Ketua Sidang
Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed

()

Penguji Ahli
Dr. Yoyoh Hereyah, M.Si

()

Pembimbing
Yuni Tresnawati, M.Ikom

()



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising & Marcomm

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Judul : **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ”** (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang dalam kompetisi GPX CUP)

Nama : Bayu Kusuma Atmaja

NIM : 44317010028

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising & Marketing Communication

Jakarta, 8 Juni 2021
Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi
Digital Advertising & Marketing
Communication

(Yuni Tresnawati, M.Ikom.)

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr Elly Yuliawati, M.Si)

(Dr. Farid Hamid, M.Si.)



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Digital Advertising & Marcomm

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ”** (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang dalam kompetisi GPX CUP)

Nama : Bayu Kusuma Atmaja

NIM : 44317010028

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising & Marketing Communication

Jakarta, 8 Juni 2021
Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi
Advertising & Marketin Communication

(Yuni Tresnawati, M.Ikom.)

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikas

(Dr Elly Yuliawati, M.Si)

(Dr. Farid Hamid, M.Si.)



Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Advertising and Marketing Communication

Bayu Kusuma Atmaja

44317010028

Pola Komunikasi Kelompok Digital Profesional Player Game Online Mobile Legends (studi kasus pada Profesional Player E-sport Gucci Gang Tangerang)

Jumlah Halaman : 60 Halaman + 4 Lampiran

Bibliografi : 23 Acuan, Tahun 1985-2019 + 3 Jurnal + 3 Internet

ABSTRAK

Didalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai pola komunikasi kelompok yang terjadi didalam sebuah kelompok, tepatnya pada kelompok pemain game online yang populer dimainkan di smartphone yakni game Mobile Legends.

Penelitian ini bertujuan meneliti pola komunikasi kelompok yang digunakan dalam permainan dari anggota-anggota inti E-sport Gucci Gang game Mobile Legends di Tangerang. Untuk mendeskripsikan persoalan pola komunikasi dalam game Mobile Legends tersebut, peneliti menggunakan paradigma konstruktivis dan jenis penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan lima konsep teori yaitu, proses komunikasi, komunikasi kelompok, teori pencapaian kelompok, proses komunikasi kelompok dan pola komunikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua pola komunikasi berbeda yang E-sport Gucci Gang gunakan, yakni pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari semua masukan atau pendapat semua anggota tim E-sport Gucci Gang, sedangkan pola komunikasi linear karena pesan informasi atau arahan berasal dari satu atau dua orang saja.

Kedua pola komunikasi tersebut tim E-sport Gucci Gang gunakan pada dua fase dalam game Mobile Legends saat fase ingame atau permainan berlangsung dan fase outgame saat mereka berdiskusi mengenai strategi sebelum mulainya pertandingan.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Game online Mobile Legends

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Allah SWT, penguasa segala alam semesta, atas segala nikmat hidup, kesehatan, rejeki, serta wawasan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DIGITAL PROFESIONAL PLAYER GAME MOBILE LEGEND” (Studi kasus pada Profesional Player E-Sport Gucci Gang Tangerang).

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati, peneliti terbuka menerima kritik membangun serta saran yang berguna. Skripsi ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Digital Advertising and Marketing Communication. Kemudian pada kesempatan kali ini, izinkan peneliti untuk berterima kasih kepada seluruh pihak yang sangat berjasa, memberikan dukungan serta bekerja sama sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu **Yuni Tresnawati, M.Ikom** selaku pembimbing dalam membuat laporan tugas akhir ini yang udah membimbing, memberi dukungan, tenaga, waktu, pikiran serta pengajaran dalam menyelesaikan laporan tugas akhir saya.
2. Ibu **Dewi Sad Tanti, M.Ikom** selaku dosen matakuliah riset komunikasi yang telah membimbing saya dalam step awal untuk pembuatan skripsi saya.
3. Ibu **Eka Perwitasari, M.Ed** selaku Ketua Bidang Studi *Advertising and Marketing Communication*, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak **Kurniawan Prasetyo, M.Ikom** selaku Sekertaris Bidang Studi *Advertising and Marketing Communication*, Universitas Mercu Buana.
5. Bapak **Dr. Farid Hamid, M.Si** selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan pengajaran yang baik selama saya menyelesaikan tugas akhir
6. Ibu **Dr Elly Yuliawati, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

7. Kepada seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya Bidang Studi *Advertising and Marketing Communication* yang telah memberikan dukungan, tenaga, waktu, pikiran, serta pengajaran yang baik selama peneliti melaksanakan perkuliahan.
8. Kedua orang tua saya Danny Octa Dwi Rama dan Aan Suryani yang telah banyak memberikan doa, kasih sayang serta dukungan kepada saya secara moral maupun materil hingga tugas akhir ini dapat selesai.
9. Tavni Harsenia yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
10. Teman-teman Marcomm Angkatan 2017, Terima Kasih sudah memberikan semangat, dukungan, serta membuat kehidupan perkuliahan ini menjadi menyenangkan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik, Terima Kasih.



DAFTAR ISI

COVER/JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR TANDA LULUS TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR	v
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGHANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kajian Teoritis.....	16
2.2.1 Proses Komunikasi.....	16
2.2.2 Komunikasi Kelompok.....	16
2.2.3 Teori Pencapaian Kelompok (<i>Group Achievement Theory</i>).....	20
2.2.4. Proses Komunikasi Kelompok.....	22
2.2.5 Pola Komunikasi Kelompok.....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Paradigma Penelitian.....	28
3.2 Metode Penelitian.....	28
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4.1 Data Primer.....	30
3.4.2 Data Sekunder.....	30
3.5 Teknik Analisa Data.....	30
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	32
4.1.1 Biodata Player.....	33
4.2. Hasil Penelitian.....	35
4.2.1 Proses Komunikasi.....	36
4.2.2 Teori Pencapaian Kelompok.....	37
4.2.3 Proses Komunikasi Kelompok.....	39
4.2.4 Pola Komunikasi Kelompok.....	41
4.3 Pembahasan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	54

DOKUMENTASI	61
CV	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
-------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kategori Game Paling Populer di Appstore dan Playstore.....	4
Gambar 1.2 Profile Squad E-sport Gucci Gang.....	5
Gambar 1.3 Sertifikat Kejuaraan E-sport Gucci Gang.....	6
Gambar 1.4 Poster Pendaftaran Kompetisi GPX CUP.....	7
Gambar 4.1 Logo E-sport Gucci Gang.....	35
Gambar 4.2 Tools Quick Chat Game Online Mobile Legends.....	42

