



**POLA INTERAKSI TIM PICA SYNDROME PADA GAME
MOBILE LEGENDS SAAT IN GAME
(STUDI KASUS POLA INTERAKSI ANTARA ANGGOTA
SQUAD PICA SYNDROME DALAM GAME MOBILE
LEGENDS)**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Natasa Arirahma
44217010138

**PROGRAM STUDI PUBLIC RELATIONS
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

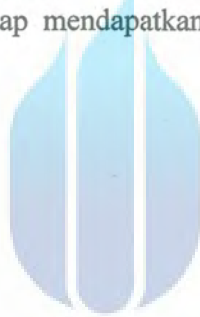
Nama : Natasa Arirahma

NIM : 44217010138

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pola Interaksi Tim Pica pada Game Mobile Legends
Syndrome Saat In Game

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



UNIVERSIT
MERCU BUANA

Jakarta, 9 SEPTEMBER 2023



Natasa Arirahma

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Natasa Arirahma

NIM : 44217010138


Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pola Interaksi Tim Pica pada Game Mobile Legends
Syndrome Saat In Game

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : A Rahman H.I., Dr. M.Si ()
NIDN : 0330126403


Ketua Penguji : Riswandi, M.Si ()
NIDN : 0309065903

Penguji Ahli : Andi Pajolloi Bate, MA ()
NIDN : 0303069401

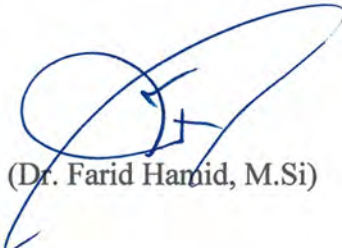
Jakarta, 12 SEPTEMBER 2023
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “**Pola Interaksi Tim Pica Syndrome pada Game Mobile Legends Saat In Game**”. Ada pula tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa S-1 program Public Relations, jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Tugas ini tidak akan selesai jika penulis tidak menerima bantuan dari banyak pihak, sehingga pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah memberikan dukungan moral ataupun materi baik secara langsung ataupun tidak, terutama kepada:

1. A. Rahman H.I., Dr. M.Si selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu sabar dan telah membantu saya sampai tugas akhir ini bisa terselesaikan
2. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
3. Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Public Relations Universitas Mercu Buana
4. Teristimewa kepada Orang Tua penulis, Rina Fransisca yang tidak pernah berhenti mendoakan yang terbaik untuk saya
5. Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir
6. Terima kasih kepada pihak-pihak yang memberikan dorongan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu seluruhnya.

Jakarta, 22 Agustus 2023

Natasa Arirahma

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasa Arirahma

NIM : 44217010138

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pola Interaksi Tim Pica pada Game Mobile Legends
Syndrome Saat In Game

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 SEPTEMBER 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Natasa Arirahma



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Public Relations
Natasa Arirahma
44217010138
Pola Interaksi Tim Pica Syndrome pada Game Mobile Legends saat In Game

ABSTRAK

Dalam era di mana permainan *mobile* semakin merajai dunia hiburan digital, *Mobile Legends* telah menjadi fenomena global yang mengumpulkan pemain dari berbagai kalangan. Dalam konteks ini, penelitian ini lahir dengan tujuan untuk melihat lebih dalam ke dalam komunikasi dalam tim yang ada di dalam permainan ini. Tim Pica Syndrome menjadi fokus penelitian ini karena reputasinya dalam menjaga kerjasama yang erat dan berhasil dalam pertandingan.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data selama sesi permainan. Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communications* sebagai teori yang mendukung. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis data Miles and Huberman yang melibatkan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa pola interaksi yang dominan dalam tim Pica Syndrome dapat dikategorikan sebagai pola interaksi roda. Penelitian ini mengindikasikan bahwa komunikasi yang efektif menjadi kunci utama dalam menjaga koordinasi tim yang sukses dalam permainan *Mobile Legends*.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Pola Interaksi, CMC, Pica Syndrome*



UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Public Relations
Natasa Arirahma
44217010138

Pola Interaksi Tim Pica Syndrome pada Game Mobile Legends saat In Game

ABSTRACT

In an era where mobile gaming is increasingly dominating the digital entertainment world, Mobile Legends has become a global phenomenon, bringing together players from diverse backgrounds. In this context, this research aims to delve deeper into the communication within teams within this game. Team Pica Syndrome is the focus of this study due to its reputation for maintaining close cooperation and achieving success in matches.

Using a qualitative approach with interviews and observations as data collection techniques during gaming sessions, this research employs the Computer Mediated Communications theory as its supporting framework. The gathered data is then analyzed using the Miles and Huberman data analysis method, which involves data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The findings indicate that the dominant pattern of interaction within Team Pica Syndrome can be categorized as a hub-and-spoke interaction pattern. This research suggests that effective communication is the key factor in maintaining successful team coordination in the game Mobile Legends.

Keywords: *Online Game, Mobile Legends, hub-and-spoke interaction pattern, CMC, Pica Syndrome.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Kerangka Teoritis	10
2.2.1 Komunikasi	10
2.2.2 Komunikasi Virtual	20
2.2.3 Teori CMC	23
2.3.4 Komunikasi Interpersonal	25
2.3.5 Media Online	27
2.2.6 Game Online	31
2.2.7 Mobile Legends	33

2.2.8 Pica Syndrome	35
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	37
BAB III	38
METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Paradigma Penelitian	38
3.2 Metode Penelitian.....	38
3.3 Subyek Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1 Data Primer	41
3.4.2 Data Sekunder.....	42
3.5 Teknik Analisis Data	42
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	43
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	44
4.2 Hasil Penelitian.....	46
4.3 Pembahasan	47
4.3.1 Performa saat Bermain Game Online Mobile Legends	47
4.3.2 Penyelesaian Konflik	48
4.3.3 Pengukur Keberhasilan Interaksi	50
4.3.4 Perbedaan Budaya dalam Tim	52
4.3.5 Faktor Kunci dalam Membentuk Pola Interaksi	53
4.3.6 Pola Interaksi pada Tim Pica Syndrome.....	55
BAB V	59
PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
--------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur Komunikasi Lasswell	11
Gambar 2.2 Pola Interaksi Roda.....	12
Gambar 2.3 Pola Interaksi Rantai.....	12
Gambar 2.4 Pola Interaksi Y	13
Gambar 2.5 Pola Interaksi Lingkaran	13
Gambar 2.6 Pola Interaksi All Channel.....	14
Gambar 2.7 Proses Komunikasi	18
Gambar 2.8 Model Komunikasi Shannon & Weaver.....	19
Gambar 2.9 Logo Squad Pica Syndrome	35
Gambar 3.1 Profile Instagram Okky	39
Gambar 3.2 Profile Instagram Santana.....	40
Gambar 3.3 Profile Instagram Ilham	40
Gambar 3.4 Profile Instagram Dimas.....	40
Gambar 4.1 Pola Interaksi Roda	56