



**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PADA SQUAD HARVY
MOGENS DALAM GAME MOBILE LEGENDS : BANG-BANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Oleh :

DWIKO DIVANTO

44220010165

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2025

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dwiko Divanto
NIM	: 44220010165
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi	: Pola Komunikasi Kelompok Pada Squad Harvy Mogens Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang

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.

Jakarta, 7 Oktober 2025



Dwiko Divanto

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

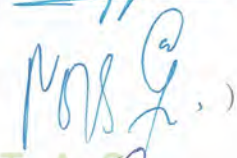
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dwiko Divanto
NIM : 44220010165
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Pada Squad Harvy Mogens Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang

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 : Mardhiyyah S.I Kom , ()
M.I Kom
NIDN : 0314038802
Ketua Penguji : Novi Erlita S. Sos , ()
M.A, CPR
NIDN : 0309118502
Penguji Ahli : Andi Pajoloi Bate ()
M.A , M.B.A
NIDN : 0303069401

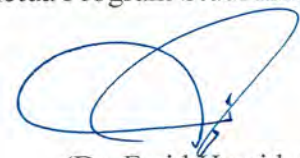
Jakarta, 7 Oktober 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


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

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama	: Dwiko Divanto
NIM	: 44220010165
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi	: Pola Komunikasi Kelompok Pada Squad Harvy Mogens Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang

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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Oktober 2025

Yang menyatakan,



Dwiko Divanto

ABSTRAK

Nama	: Dwiko Divanto
NIM	: 44220010165
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi	: Pola Komunikasi Kelompok Pada Squad Harvy Mogens Dalam Game Mobile Legends
Pembimbing	: Mardhiyyah, M.I.Kom

Teknologi komunikasi mengubah interaksi sosial, termasuk dalam Mobile Legends: Bang-Bang, di mana komunikasi kelompok vital untuk *push rank*. Squad Harvy Mogens, terbentuk tahun 2019 dari teman sekolah, menarik untuk diteliti dinamika komunikasinya. Penelitian ini bertujuan mengkaji pola komunikasi, aktivitas, media pendukung, dan hambatan dalam squad untuk memahami peran komunikasi pada kerja sama tim.

Konsep komunikasi kelompok menekankan interaksi untuk tujuan bersama, dengan pola primer, sekunder, linear, sirkular. Fungsi komunikasi mencakup sosial dan pengambilan keputusan. Proses komunikasi meliputi pengirim, pesan, hingga umpan balik. Komunikasi berbasis komputer mendukung interaksi teknologi, dan media baru menawarkan efisiensi, informasi cepat, dan hiburan.

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah ketua dan anggota Squad Harvy Mogens. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, dianalisis dengan metode Miles dan Huberman, serta divalidasi melalui triangulasi sumber.

Squad Harvy Mogens menerapkan pola komunikasi linear sirkular, menggunakan *voice chat* untuk instruksi seperti *push turret* dan *gas*, serta evaluasi santai. Aktivitas utama *push rank* dan diskusi via WhatsApp, dengan istilah *mati konyol*, *CBL*, memperkuat identitas. Hambatan seperti *delay* dan *noise* berkurang karena kebiasaan, meningkatkan kohesi meski rentan masalah teknis.

Kata Kunci : Game Online, Mobile Legends, Komunikasi Kelompok, Squad, Pola Komunikasi

ABSTRACT

Name : Dwiko Divanto
NIM : 44220010165
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title Internship Report : Group Communication
Patterns in Harvy Mogens'
Squad in Mobile Legends
Counsellor : Mardhiyyah, M.I.Kom

Communication technology changes social interactions, including in Mobile Legends: Bang-Bang, where group communication is vital for pushing ranks. The Harvy Mogens squad, formed in 2019 from school friends, is interesting to study in terms of its communication dynamics. This study aims to examine communication patterns, activities, supporting media, and obstacles within the squad to understand the role of communication in teamwork.

The concept of group communication emphasizes interaction for common goals, with primary, secondary, linear, and circular patterns. Communication functions include social and decision-making. The communication process includes the sender, message, and feedback. Computer-based communication supports technological interaction, and new media offer efficiency, fast information, and entertainment.

This study uses a qualitative paradigm with a case study method. The research subjects are the leader and members of the Harvy Mogens Squad. Data was collected through interviews and observations, analyzed using the Miles and Huberman method, and validated through source triangulation.

Squad Harvy Mogens implements a circular linear communication pattern, using voice chat for instructions such as push turret and gas, as well as casual evaluations. The main activities are push rank and discussions via WhatsApp, with terms such as mati konyol (silly death) and CBL strengthening their identity. Obstacles such as delay and noise are reduced due to habit, increasing cohesion despite the vulnerability to technical problems.

Keywords: Online Games, Mobile Legends, Group Communication, Squad, Communication Patterns

KATA PENGANTAR

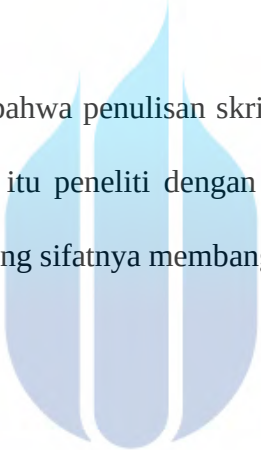
Segala puji serta rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat, dan ridho-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Pada Squad Harvy Mogens Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang” Penulis Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana.

Peneliti menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mardhiyyah, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Siti Muslichatul Mahmudah, S.Ikom, M.Ikom selaku Sekeretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Dr. Nurhayani Saragih, M.Si Selaku Dosen Pebimbing Akademik.
6. Seluruh dosen dan staff tata usaha Fikom Universitas Mercu Buana.

7. Kedua orang tua saya, Cok Rudyanto dan Meliyanti yang telah memberikan dukungan moral maupun material kepada saya.
8. Valencia Putri Hayuningtyas, selaku kerabat saya yang telah membeikan semangat, motivasi, dan menemani dalam penyusunan skripsi ini.
9. Serta seluruh pihak yang tidak di sebutkan satu persatu tanpa megurangi rasa hormat saya yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti dengan senang hati memeriksa setiap bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun agar menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.



Tangerang, Agustus 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dwiko Divanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	15
1.3 Tujuan Penelitian	15
1.4 Manfaat Penelitian	15
1.4.1 Manfaat Akademis	15
1.4.2 Manfaat Praktis	15
BAB II	16
TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Penelitian terdahulu	16
2.2 Kajian Teoretis	33
2.2.1 Komunikasi	33
2.2.2 Komunikasi Kelompok	35
2.2.2.1 Pola Komunikasi Kelompok	36
2.2.2.2 Fungsi Komunikasi Kelompok	38
2.2.2.3 Proses Komunikasi Kelompok	39
2.2.3 Teori CMC	43
2.2.4 New Media	46

2.2.5 Game Online	47
2.2.5.1 Mobile Legends	49
2.2.6 Komunitas	51
2.2.6.1 Squad.....	52
BAB III.....	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Paradigma Penelitian.....	54
3.2 Metode Penelitian.....	55
3.3 Subjek Penelitian.....	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data Primer.....	57
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder.....	58
3.5 Teknik Analisis Data.....	58
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	59
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	62
4.1.1 Mobile Legends	62
4.1.2 Squad Harvy Mogens.....	63
4.1.3 Profil Informan Anggota Squad Harvy Mogens.....	64
4.2 Hasil Penelitian	65
4.2.1 Awal Mula Terbentuknya Kelompok.....	65
4.2.2 Pola Komunikasi Kelompok.....	68
4.2.3 Proses Komunikasi Kelompok	70
4.2.4 Hambatan Komunikasi dan Media Pendukung	75
4.3 Pembahasan.....	78
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	86
5.2.1 Saran Akademis	86

5.2.2 Saran Praktis	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Mobile Legends	7
Gambar 1. 2 Tampilan Squad Harvy Mogens	13
Gambar 4.1 Logo Squad Harvy Mogens	63
Gambar 4.2 Logo Squad Harvy Mogens	63



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	18
---------------------------------------	----

