GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS KASINO E-SPORTS

SKRIPSI

Oleh:

Hercules Akbar Fahreza

201910415094

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS KASINO E-SPORTS

SKRIPSI

Oleh:

Hercules Akbar Fahreza

201910415094

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Gaya Komunikasi Virtual Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sports
Nama Mahasiswa	: Hercules Akbar Fahreza
Nomor Pokok Mahasiswa	: 201910415094
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 25 Juli 2025

Jakarta, 1 Agustus 2025

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing

Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN. . 0327119701

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skipsi	: Gaya Komunikasi Virtual Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sport
Nama Mahasiswa	: Hercules Akbar Fahreza
Nomor Pokok Mahasiswa	: 201910415094
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 25 Juli 2025

Jakarta, 1 Agustus 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	: Dr. Dra. Hamida Syari Harahap, M.Si. NIDN. 0311046803	.....
Penguji	: Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0327119701	.....
Sekretaris Penguji	: Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0302069106	.....

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi	Dekan
Ilmu Komunikasi	Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed.,Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul "GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS KASINO E-SPORTS" adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas dan sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan kecurangan dalam karya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Penulis dalam penelitian ini mengizinkan untuk dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberi izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 1 Agustus 2025



Hercules Akbar Fahreza

201910415094

ABSTRAK

Hercules Akbar Fahreza 201910415094, GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS KASINO E-SPORTS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gaya komunikasi virtual yang digunakan oleh pemain dalam komunitas Kasino E-Sports dapat menyusun strategi dalam bermain gim daring Mobile Legends: Bang Bang. Di era digital, komunikasi virtual memainkan peran sentral dalam koordinasi tim, terutama dalam ranah e-sports yang menuntut respon cepat dan kerja sama intensif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi terhadap pemain aktif di komunitas Kasino E-Sports. Penelitian ini menggunakan teori sepuluh gaya komunikasi dari Norton, yaitu: *dominant, dramatic, animated expressive, open, argumentative, relaxed, attentive, impression leaving, friendly,* dan *precise*. Hasil penelitian menunjukan bahwa gaya komunikasi yang paling mendukung strategi dalam permainan adalah gaya *precise, dominant, attentive, open,* dan *relaxed*. Gaya komunikasi tersebut terbukti mampu memperkuat koordinasi, menjaga stabilitas emosional tim, serta mempercepat pengambilan keputusan saat pertandingan berlangsung. Kesimpulannya, gaya komunikasi yang tepat, sesuai konteks permainan, dapat menjadi kunci dalam menjalankan strategi tim yang efektif di dalam gim. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi komunikasi, khususnya dalam konteks komunitas e-sports dan komunikasi virtual.

Kata Kunci: Gaya Komunikasi, Komunikasi Virtual, E-Sports, Mobile Legends, Strategi Tim, Kasino E-Sports

ABSTRACT

Hercules Akbar Fahreza 201910415094, *VIRTUAL COMMUNICATIONS STYLES OF MOBILE LEGENDS PLAYERS IN THE KASINO E-SPORTS COMMUNITY*

This study aims to examine how virtual communication styles used by players in the Kasino E-Sports community can enhance strategic effectiveness in playing the online game Mobile Legends: Bang Bang. In the digital era, virtual communication plays a central role in team coordination, especially in the e-sports arena where quick responses and intensive teamwork are essential. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, semi-structured interviews, and documentation involving active players within the Kasino E-Sports community. The study applies Norton's theory of ten communication styles: dominant, dramatic, animated, open, argumentative, relaxed, attentive, impression leaving, friendly, and precise. The findings indicate that the communication styles most supportive of strategic effectiveness in gameplay are precise, dominant, attentive, open, and relaxed. These styles significantly enhance team coordination, emotional stability, and rapid decision-making during matches. In conclusion, the appropriate use of communication styles, adapted to in-game contexts, is key to executing effective team strategies. This research is expected to contribute to the development of communication studies, particularly in the context of e-sports communities and virtual communication.

Keywords: Communication styles, virtual communication, e-sports, Mobile Legends, team strategy, Kasino E-Sports.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadirat Allah Subhanhu wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian dengan judul **"Gaya Komunikasi Virtual Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sports".**

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Kurniawan dan Ibunda Asmayanti, yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, nasihat yang tidak pernah putus, serta doa tulus yang menjadikan sumber semangat selama proses penelitian ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada adik tercinta, Zalfa Hulwah Zahira yang banyak memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Selain itu, dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Inspektur Jendral Polisi (Purn) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim., (Honoris Causa) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si., selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu serta membimbing peneliti dalam proses penelitian agar dapat diselesaikan dengan baik.
5. Ibu Dian Sukmawati, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A7 yang juga ikut serta memberi dukungan serta nasihat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
6. Seluruh rekan seperjuangan kelas A7 Fikom yang telah memberikan banyak dukungan kepada peneliti.

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

7. Kepada Adinda Fitriyani, selaku sahabat dekat yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi tanpa henti, selalu siap mendengarkan berbagai keluh kesah penulis serta memberikan banyak bantuan dalam pengerjaan penelitian ini.

Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum mencapai tahap kesempurnaan dan masih memiliki berbagai keterbatasan serta kesalahan dalam penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penelitian ini dapat diperbaiki dan menjadi lebih baik di masa mendatang.

Jakarta, 1 Agustus 2025

Hercules Akbar Fahreza

201910415094

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

ABSTRACT ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR BAGAN ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Fokus Penelitian 7

1.3 Pertanyaan Penelitian 7

1.4 Tujuan Penelitian 7

1.5 Manfaat Penelitian 8

1.5.1 Manfaat Teoritis 8

1.5.2 Manfaat Praktis 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**

2.1 Penelitian Terdahulu 9

2.2 Kerangka Konsep 19

2.2.1 Komunikasi Virtual 19

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.2.1.1 Definisi Komunikasi Virtual 19
2.2.1.2 Konsep Dasar Komunikasi Virtual 20
2.2.1.3 Jenis Komunikasi Virtual 20
2.2.1.4 Manfaat Komunikasi Virtual 21
2.2.2 Gaya Komunikasi 22
2.2.2.1 Pengertian Gaya Komunikasi 22
2.2.2.2 Macam – Macam Gaya Komunikasi 22
2.2.3 Gim Daring 23
2.2.3.1 Definisi Gim Daring 23
2.2.4 Komunitas Virtual 25
2.2.4.1 Definisi Komunitas Virtual 25
2.2.4.2 Manfaat Komunitas Virtual 25
2.3 Kerangka Pemikiran 27
BAB III METODE PENELITIAN 29
3.1 Pendekatan Penelitian 29
3.2 Desain Penelitian 29
3.3 Subjek Dan Objek Penelitian 30
3.4 Kriteria Informan 30
3.5 Teknik Pengumpulan Data 30
3.6 Teknik Analisis Data 31
3.7 Teknik Keabsahan Data 32
3.8 Waktu Dan Tempat Penelitian 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 34
4.1 Hasil dan Pembahasan 34
4.1.1 Profil Komunitas Kasino E-Sports 34
4.1.2 Peran Keanggotaan Komunitas 35

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

4.1.3 Profil Informan Penelitian 35
4.2 Hasil Penelitian 36
4.2.1 Fitur Komunikasi Virtual dalam Mobile Legends 36
4.2.2 Pengenalan Gaya Komunikasi Virtual 37
4.2.3 Implementasi Gaya Komunikasi Virtual 39
4.3 Pembahasan 54
4.3.1 Gaya Komunikasi Pemain Dalam Menyusun Strategi Pada Komunitas .. 54
BAB V PENUTUP 62
5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 63
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 9
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 33
Tabel 4.1 Profil Informan 35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Mobile Legends Jadi Game MOBA Paling Laris di Indonesia..... 2
Gambar 1. 2 Jumlah Pemain Mobile Legends di Indonesia..... 3
Gambar 4.1 Logo Komunitas Kasino E-Sports..... 34
Gambar 4.2 Rekan Tim Kasino E-Sports Mengeleminasi *Turtle* 39
Gambar 4.3 Kesalahan Tim Kasino E-Sports Saat Melakukan Eksekusi..... 41
Gambar 4.4 Kegagalan Eksekusi Tim Kasino E-Sports 42
Gambar 4.5 Kemenangan Dramatis Tim Kasino E-Sports 44
Gambar 4.6 Kesalahan Inisiasi Pada Tim Kasino E-Sports..... 45
Gambar 4.7 Kegagalan Eksekusi Turtle..... 47
Gambar 4.8 Kedua Tim Saling Bersembunyi 48
Gambar 4.9 Kemenangan Dramatis Tim Kasino E-Sports 50
Gambar 4.10 Kekalahan Tim Kasino E-Sports..... 51
Gambar 4.11 Tim Kasino E-Sports Dapat Mengamankan Turtle..... 53

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Biodata Mahasiswa

Lampiran II : Pedoman Wawancara

Lampiran III : Transkrip Wawancara

Lampiran IV : Laporan Observasi Penelitian

Lampiran V : Reduksi Data Wawancara Informan

Lampiran VI : Kartu Bimbingan

Lampiran VII : Form Perbaikan

Gaya Komunikasi.., Hercules Akbar Fahreza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

UNIVERSITAS BHAYANGKARA
BIKSA MAHWASTU DASI
JAKARTA RAYA