POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM *GAME* MOBILE LEGENDS PADA *SQUAD* JAWS DANGERS

SKRIPSI

Oleh:
Muhammad Reza Ansari
202010415024

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2024

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM *GAME* MOBILE LEGENDS PADA *SQUAD* JAWS DANGERS

SKRIPSI

Oleh:
Muhammad Reza Ansari
202010415024

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers
Nama Mahasiswa	: Muhammad Reza Ansari
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202010415024
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 10 Desember 2024

Jakarta, 26 Desember 2024

MENYETUJUI,

Pembimbing

Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIDN. 0310038403

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers
Nama Mahasiswa	: Muhammad Reza Ansari
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202010415024
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 10 Desember 2024

Jakarta, 26 Desember 2024

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	:	Hani Astuti, S.Sos., M.I.Kom. NIDN. 0319048601
Penguji	:	Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom. NIDN. 0310038403
Sekretaris Penguji	:	Azhar Irfansyah, S.IP., M.A. NIDN. 0308108905

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. NIP. 2203551	Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom. NIP. 1504222

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers** ini 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 sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan 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, 26 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Reza Ansari

202010415024

ABSTRAK

Muhammad Reza Ansari, 202010415024. Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola komunikasi virtual dalam game Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam *squad* dimediasi oleh *platform* WhatsApp dan Discord. WhatsApp digunakan untuk komunikasi sehari-hari dengan pola *asynchronous communication*, sementara Discord digunakan saat pertandingan dengan pola *synchronous communication*. *Squad* ini mengadopsi pola komunikasi *all channel* yang fleksibel, tetapi dalam situasi strategis, kapten berperan sebagai pusat koordinasi. Komunikasi non verbal, seperti fitur *ping* dan *quick chat*, memperkaya interaksi tim dan mendukung pengambilan keputusan cepat. Hambatan komunikasi yang dihadapi, seperti masalah teknis dan perbedaan jadwal, berhasil diatasi melalui strategi adaptif. Komunikasi berbeda pada setiap fase pertandingan, menunjukkan efisiensi dan efektivitas dalam membangun kolaborasi tim.

Kata kunci: Komunikasi Virtual, Mobile Legends, WhatsApp, Discord, Pola Komunikasi.

ABSTRACT

Muhammad Reza Ansari, 202010415024. *Virtual Communication Patterns in Mobile Legends Game within the Jaws Dangers Squad*

This study aims to understand the virtual communication patterns in the Mobile Legends game within the Jaws Dangers squad. The research employs a descriptive qualitative approach using interview and observation techniques. The findings reveal that virtual communication within the squad is mediated through WhatsApp and Discord platforms. WhatsApp is used for daily communication with an asynchronous communication pattern, while Discord is utilized during matches with a synchronous communication pattern. The squad adopts a flexible all-channel communication pattern, but in strategic situations, the captain acts as the central coordinator. Non-verbal communication, such as ping features and quick chat, enhances team interactions and supports rapid decision-making. Communication barriers, such as technical issues and scheduling conflicts, were successfully overcome through adaptive strategies. Communication varies in each phase of the match, demonstrating efficiency and effectiveness in fostering team collaboration.

***Keywords**: Virtual Communication, Mobile Legends, WhatsApp, Discord, Communication patterns.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **"Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers"**

Selama proses ini, penulis menyadari bahwa bantuan, dukungan, semangat, serta doa dari berbagai pihak sangatlah penting. Terutama kepada kedua orang tua saya, kakak, dan adik yang telah memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada henti, mulai dari awal masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen. Pol. (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D. D.Crim (Honoris Causa) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos, M.Si. selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang sangat berharga selama masa studi saya.
5. Bapak Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan masukan, arahan, dan koreksian kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
6. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom.; Ibu Hani Astuti, S.Sos., M.I.Kom. dan Bapak Azhar Irfansyah, S.IP., M.A. selaku ketua penguji proposal skripsi dan skripsi, serta sekretaris penguji, yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, serta kritik yang sangat berharga. Masukan-

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

masukan yang diberikan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas penulisan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
8. Kepada teman-teman sejak semester 1 hingga saat ini yang berjuang bersama selama semester berlangsung Agustian Permana, Farhan Syahrulloh, M. Deva Satria, dan Rivaldi Alfian Malano. Terima kasih telah memberi semangat, dukungan, dan memberikan saran kepada penulis.
9. Alle selaku CEO Squad Jaws Dangers yang telah bersedia memberikan akses bagi penulis untuk melakukan penelitian. Dukungan dan bantuan yang diberikan sangat membantu penulis dalam mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Ferdi dan Almeyda selaku anggota Squad Jaws Dangers yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi informan dalam penelitian ini. Partisipasi aktif dari saudara-saudara sekalian sangat membantu kelancaran penelitian ini.
11. Rekan-rekan Ilmu Komunikasi yang telah menyemangati dan mendukung dalam setiap langkah pada proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis butuhkan guna melengkapi segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 26 Desember 2024

Penulis,



Muhammad Reza Ansari

202010415024

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, 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 8
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 Tinjauan Konseptual 10
2.2.1 Komunikasi Virtual 10
2.2.2 Pola Komunikasi 11

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.2.3 Komunikasi Kelompok 13
2.2.4 Pengertian *Game Online* 14
2.3 Tinjauan Teoritis 17
2.3.1 Teori *Computer Mediated Communication* (CMC) 17
2.4 Kerangka Berpikir 18
BAB III METODE PENELITIAN 20
3.1 Pendekatan Penelitian 20
3.2 Desain Penelitian 20
3.3 Subjek dan Objek Penelitian 21
3.3.1 Subjek Penelitian 21
3.3.2 Objek Penelitian 21
3.4 Teknik Pengumpulan Data 21
3.5 Teknik Analisis Data 23
3.6 Keabsahan Data 24
3.7 Tempat dan Waktu Penelitian 26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 28
4.1 Gambaran Umum Penelitian 28
4.1.1 Tentang *Squad* Jaws Dangers 28
4.1.2 Profil Informan 29
4.2 Hasil Penelitian 31
4.2.1 Motivasi Bergabung di *Squad* Jaws Dangers 31
4.2.2 Pemilihan Media *Online* sebagai Media Komunikasi Virtual *Squad* Jaws Dangers 32
4.2.3 Hambatan Komunikasi dalam *Squad* Jaws Dangers 35
4.2.4 Komunikasi dan Strategi *Squad* Jaws Dangers dalam *Scrim* (Latihan) 38

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

4.2.5 Komunikasi dan Strategi *Squad* Jaws Dangers dalam Turnamen Iyaas League 39

4.2.6 Komunikasi Verbal dan Non-Verbal *Squad* Jaws Dangers dalam Pertandingan 41

4.2.7 Komunikasi dan Strategi dalam *Squad* Jaws Dangers Sebelum, Saat, dan Setelah Pertandingan. 44

4.3 Pembahasan 48

4.3.1 Pola Komunikasi Virtual dalam *Squad* Jaws Dangers 48

4.3.2 Komunikasi Sebelum, Saat, dan Setelah Pertandingan 50

4.3.3 Analisis Pola Komunikasi Kelompok 50

4.3.4 Komunikasi Virtual dalam *Squad* Jaws Dangers 50

4.3.5 Pola Komunikasi dalam *Squad* Jaws Dangers 51

4.3.6 Komunikasi Kelompok dalam *Squad* Jaws Dangers 52

4.3.7 Penerapan Teori CMC dalam Komunikasi *Squad* Jaws Dangers 52

4.3.8 Pola Komunikasi dalam Fase Draft Pick dan In-Game 53

4.3.9 Pola Komunikasi saat Latihan dan Turnamen 53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 56

5.1 Kesimpulan 56

5.2 Saran 57

5.2.1 Saran Teoritis 57

5.2.2 Saran Praktis 57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 9
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 26
Tabel 4.1 Profil Informan 30

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 *Game* Kategori Laga Terlaris 2
Gambar 1.2 Data *Game* Mobile Legends Paling Disukai di Indonesia 2
Gambar 2.1 Jaringan Komunikasi Roda 12
Gambar 2.2 Jaringan Komunikasi Rantai 12
Gambar 2.3 Jaringan Komunikasi Y 12
Gambar 2.4 Jaringan Komunikasi Lingkaran 13
Gambar 2.5 Jaringan Komunikasi *All Channel* 13
Gambar 4.1 Logo *Squad* Jaws Dangers 29
Gambar 4.2 WhatsApp dan Discord Jaws Dangers 33
Gambar 4.3 *Mic* pada *Game* Mobile Legends 34
Gambar 4.4 *Voice Chat* dan *Text Chat* 42
Gambar 4.5 Fitur *Ping* dan *Quick Chat* 43
Gambar 4.6 Fitur *Battle Emote* dan *Recall* 44

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir..... 18

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Biodata Mahasiswa
Lampiran 2 – Pedoman Wawancara
Lampiran 3 – Transkrip Wawancara Key Informan
Lampiran 4 – Transkrip Wawancara Informan
Lampiran 5 – Transkrip Komunikasi Virtual *Squad* Jaws Dangers
Lampiran 6 – Reduksi Data
Lampiran 7 – Dokumentasi
Lampiran 8 – Kartu Konsultasi Skripsi
Lampiran 9 – Form Perbaikan Skripsi

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025