



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jl. Brigjen H. Hasan Basri Banjarmasin – 70123
Telp/Fax. (0511) 3304595 – (0511) 3304968 Laman : fisp.ulm.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGALAMAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS : BANG BANG” DI KOTA BANJARMASIN

- A. Nama Mahasiswa : Saidati Mahmudah
NIM : 1810414620007
- B. Telah dinyatakan LULUS dengan nilai dalam ujian mempertahankan skripsi tingkat Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 13 Juni 2024.

C. Tim Penguji:

a. Ketua

Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 19820821 2006004 2 002

(.....)

b. Sekretaris

Dr. Fahrianoor, S.IP., M.Si
NIP. 19740313 200604 1 002

(.....)

c. Anggota

Dr. Siswanto, S.IP., M.Si
NIP. 19761005 200812 1 002

(.....)

Banjarmasin, 13 Juni 2024

Ketua Tim Penguji, ~

(.....)

Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 19820821 2006004 2 002

Mengetahui,
Dekan FISIP ULM



Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si
NIP. 18730122 199802 1 001

**PENGALAMAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM *GAME ONLINE*
“MOBILE LEGENDS : BANG BANG” DI KOTA BANJARMASIN**



Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi (S.I. Kom)

Pada Program Studi Ilmu Komunikasi

DISUSUN OLEH :

SAIDATI MAHMUDAH

1810414620007

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI**

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

ILMU KOMUNIKASI

2024

ABSTRAK

Saidati Mahmudah 1810414620007, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini berjudul Pengalaman Komunikasi Kelompok pada Game Online “Mobile Legends : Bang Bang” di Kota Banjarmasin yang dibimbing oleh Yuanita Setyastuti.

Kemajuan *game online* di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang pesat seiring dengan meningkatnya populasi pengguna *smartphone* di tanah air. Aplikasi *game* “Mobile Legends : Bang Bang” sekarang tengah menjadi *game trending* bagi masyarakat Indonesia. Bisa dilihat dengan banyaknya orang yang memainkan *game* ini di mana saja. Hingga sekarang, aplikasi “Mobile Legends : Bang Bang” terunduh lebih dari 500 juta kali. Permainan ini sukses menjadi fenomena di kalangan anak muda, remaja, serta mahasiswa. “Mobile Legends: Bang Bang” berpotensi menimbulkan kecanduan pada penggunaanya karena *gameplay*-nya yang seru dan rasa penasaran yang mendalam.

Penelitian ini mempergunakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dijalankan melalui pemanfaatan metode wawancara melalui 6 informan kunci, 2 informan pendukung, serta 1 informan ahli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengalaman komunikasi yang didapat oleh para player pada game online “Mobile Legends : Bang Bang” yang ada di Kota Banjarmasin. Pengalaman yang dimaksudkan yakni segala sesuatu yang dialami oleh individu yang memiliki kaitan dengan aspek komunikasi, seperti simbol, dorongan pada suatu tindakan, serta makna yang dihasilkan. Teori pendukung yang digunakan antara lain teori fenomenologi, *cyber community theory*, dan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

Hasil dari penelitian ini yaitu player mulai bermain karena ajakan teman sekitar dan menghabiskan waktu rata-rata 1-3 jam sehari untuk bermain “Mobile Legends : Bang Bang”, motivasi bermain para *player* terbagi menjadi mencoba untuk lebih kompetitif dengan berusaha menaikkan level, menambah *skill* dalam *game online*, dan menambah hubungan dan komunikasi yang kuat sesama *player*. Makna yang didapatkan oleh para pemain cenderung positif, antara lain dapat meningkatkan efektifitas kerjasama, komunikasi yang lebih efisien, dan meningkatkan rasa loyal terhadap sesama pemain.

Kata Kunci : *Game Online*, Pengalaman Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Mobile Legends : Bang Bang

ABSTRACT

Saidati Mahmudah 1810414620007, Faculty of Social and Political Sciences Communication Studies Program of Lambung Mangkurat University. This study entitled Group Communication Experience on the Online Game "Mobile Legends : Bang Bang Bang" in Banjarmasin City led by Dr. Yuanita Setyastuti, M. Si

The progress of online games in Indonesia has experienced rapid growth in line with the increasing population of smartphone users in the country. The game application "Mobile Legends: Bang Bang" is now a trending game for the Indonesian people. You can see how many people are playing this game anywhere. Until now, the "Mobile Legends: Bang Bang" application has been downloaded more than 500 million times. The game was a successful phenomenon among young people, teenagers, and students. "Mobile Legends: Bang Bang" has the potential to create addiction to its users due to its exciting gameplay and deep curiosity.

This study used qualitative research. Data collection is carried out through the use of interview methods through 6 key informants, 2 supporting informants, and 1 expert informant. This research aims to find out information about communication experiences gained by players on the online game "Mobile Legends: Bang Bang Bang" in Banjarmasin City. The intended experience is everything an individual experiences having to do with aspects of communication, such as symbols, impulses on an action, and the resulting meaning. Supporting theories include phenomenological theory, cyber community theory, and George Herbert Mead's symbolic interactionism theory.

The result of this research is that players start playing due to the invitation of their friends and spend an average of 1–3 hours a day playing "Mobile Legends: Bang Bang", the motivation for players' play is divided into trying to be more competitive by trying to raise the level, adding skills to online games. and added strong relationships and communication with fellow players. The meaning gained by the players tends to be positive, among others it can increase the effectiveness of cooperation, more efficient communication, and increase loyalty to fellow players.

Keywords: Online Games, Communication Experience, Group Communication, Mobile Legends: Bang Bang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat berkat, dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengalaman Komunikasi Kelompok dalam *Game Online* “Mobile Legends : Bang Bang” di Kota Banjarmasin. Pada skripsi ini membahas mengenai bagaimana pengalaman komunikasi khususnya komunikasi kelompok pada individu yang aktif memainkan salah satu *game online* yaitu “Mobile Legends: Bang Bang”, maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lambung Mangkurat. Maka dalam kesempatan ini pula peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad,S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat
2. Prof. Dr. H. Budi Suryadi,S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Yuanita Setyastuti,S.IP., M.Si selaku ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Lambung Mangkurat sekaligus dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak Dr. Fahriannor,S.IP., M.Si selaku dosen penguji 1.
5. Bapak Dr. Siswanto Rawali,S.Sos., M.Si selaku penguji 2.
6. Seluruh dosen Prodi Ilmu Komunikasi, terima kasih untuk setiap ilmu yang diberikan.
7. Orang tua penulis, terima kasih untuk setiap bait doa yang dipanjatkan untuk kelancaran penyusunan skripsi dan dukungan tanpa henti hingga skripsi ini selesai.

8. Keluarga besar, terima kasih yang sudah memberikan dukungan tanpa henti baik secara moril maupun materil. Terima kasih telah sabar dengan proses yang sedang penulis jalani.
9. Terima kasih kepada teman-teman Danni Rawis Kristian, Siti Aulia Rahmah, Ani Suryaningsih, Risa Hidayah, Siti Nurin Naimah, Iis Rosidah, Wahyuni Sujiati, Linda Rahmiati, Arif Mahendra Kurniawan, Muhammad Zaydan Karima, terima kasih sudah menemani berjuang dan kebersamai hingga akhir.
10. Teman seperjuangan Program Studi Ilmu Komunikasi angkatan 2018, terutama teman-teman satu bimbingan, terima kasih untuk pengalaman yang dibagi dan semangat yang ditularkan.
11. Seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi, yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas do'a baiknya semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik.

Peneliti dapat menyebutkan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat peneliti hasilkan, namun juga menyadari bahwa sangat memungkinkan terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk disampaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Banjarmasin, Oktober 2024

Penulis,

Saidati Mahmudah

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	1
BAB I.....	3
PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang Masalah	3
1.2. Rumusan Masalah.....	13
1.3. Tujuan Penelitian	14
1.4. Manfaat Penelitian	14
BAB II.....	16
TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Penelitian Sejenis.....	16
2.2. Tinjauan Konseptual	31
2.2.1 Ilmu Komunikasi	31
2.2.2 Komunikasi Virtual.....	33
2.2.3 Komunikasi Kelompok	35
2.2.4 Pengalaman Komunikasi	42
2.2.5 Konsep Diri.....	44
2.2.6 New Media.....	49
2.2.7 Game Online	53
2.2.8 Komunitas Game online	61
2.3. Tinjauan Teori.....	64
2.3.1 Teori Fenomenologi.....	64
2.3.2 Cyber Community Theory	65
2.3.3 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead.....	67
2.4. Kerangka Pemikiran	70
BAB III	72

METODE PENELITIAN.....	72
3.1. Pendekatan Penelitian	72
3.2. Tipe Penelitian	73
3.3. Objek Penelitian.....	74
3.4. Informan Penelitian.....	74
3.5. Jenis dan Sumber Data.....	75
3.5.1 Jenis Data	75
3.5.2 Sumber Data	75
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.7. Teknik Analisis Data	77
3.7.1 Reduksi Data.....	78
3.7.2 Penyajian Data	78
3.7.3 Penarikan Kesimpulan	79
3.8. Triangulasi Data.....	79
3.9. Waktu dan Lokasi Penelitian	81
BAB IV.....	82
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1. Gambaran Umum.....	82
4.1.1 <i>Game Online</i> “Mobile Legends : Bang Bang”	82
4.1.3 Deskripsi Subjek Penelitian	88
4.1.4 Deskripsi Data.....	88
4.1.5 Profil Informan Penelitian.....	89
4.2 Hasil dan Pembahasan	91
4.2.1 Latar Belakang Pemain “Mobile Legends : Bang Bang”	91
4.2.2 Pengalaman Komunikasi	97
4.3. Makna yang di dapatkan oleh Pemain “Mobile Legends : Bang Bang”	110
BAB V	115
PENUTUP	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN	122