

**STRATEGI DAN BUDAYA KOMUNIKASI VIRTUAL
KOMUNITAS E-SPORT PADA PERMAINAN MOBILE
LEGENDS**

(STUDI KASUS PADA FORTIUS E-SPORT)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Stefanus Christy

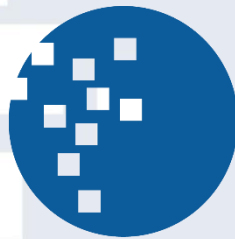
00000035656

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

**STRATEGI DAN BUDAYA KOMUNIKASI VIRTUAL
KOMUNITAS E-SPORT PADA PERMAINAN MOBILE
LEGENDS**

(STUDI KASUS PADA FORTIUS E-SPORT)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Stefanus Christy

00000035656

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stefanus Christy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035656

Program studi : Ilmu komunikasi

Skripsi dengan judul:

“Komunikasi Virtual Komunitas E-sport Pada Permainan Mobile Legends (Sudi Kasus Pada Fortius E-sport)” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023



Stefanus Christy

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**“Komunikasi Virtual Komunitas E-sport Pada Permainan Mobile Legends
(Studi Kasus Pada Fortius E-sport)”**

Oleh

Nama : Stefanus Christy

NIM : 00000035656

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023

Pukul 10.00 s.d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

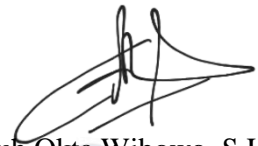
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
NIDN: 0324098002

Penguji



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A.
NIDN: 0320109004

Pembimbing



Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom, M.Si.
NIDN:0309129202
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky
Anugrah Bangun
2023.06.30
17:11:30 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanus Christy

NIM : 00000035656

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

“Komunikasi Virtual Komunitas E-sport Pada Permainan Mobile Legends (Studi Kasus Pada Fortius E-sport)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



Stefanus Christy

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Komunikasi Virtual Komunitas E-sport Pada Permainan Mobile Legends (Studi Kasus Pada Fortius E-sport)**” dengan tepat waktu. Dalam penyusunan skripsi ini, saya mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.I.Kom., M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom., M.Si, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Tim Fortius e-sport sebagai subjek penelitian yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman dan sahabat yang tidak pernah lelah memberikan dukungan moral, batin dan mendengarkan keluh kesah peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Diri saya sendiri yang berhasil mengerjakan dan menyelesaikan skripsi di tengah banyaknya cobaan. *You did a great job, Stiv!*

Semoga laporan ini dapat menjadi bantuan, referensi, dan menambah pengetahuan bagi orang-orang yang membacanya. Laporan ini masih terdapat

kekurangan, sehingga saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran untuk melengkapi setiap kekurangan yang ada pada skripsi ini.

Tangerang, 12 Juni 2023



Stefanus Christy



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

STRATEGI DAN BUDAYA KOMUNIKASI VIRTUAL KOMUNITAS E-SPORT PADA PERMAINAN MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS PADA FORTIUS E-SPORT)

Stefanus Christy

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan internet telah mengubah cara berkomunikasi, termasuk dalam permainan daring. Permainan daring telah menjadi salah satu bentuk permainan yang sangat populer, dan karena itu muncul banyak variasi bahasa komunikasi yang unik di dalamnya. Permainan daring memiliki banyak sekali pengguna di Indonesia khususnya permainan Mobile Legends. Dengan banyaknya pengguna permainan daring ini, banyak bermunculan komunitas *gamer* Mobile Legends di Indonesia, salah satunya Fortius E-sport. Komunikasi virtual memiliki banyak sekali bentuk dan jenis. Dari banyaknya bentuk komunikasi virtual, setiap komunitas memiliki cara komunikasinya tersendiri untuk menyampaikan strategi. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apa tujuan dan bagaimana penggunaan strategi komunikasi virtual yang ada pada Fortius E-sport. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode studi kasus, dengan menggunakan wawancara mendalam. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa strategi komunikasi virtual yang digunakan oleh Tim Fortius e-sport berupa kode-kode komunikasi singkat yang dipahami oleh seluruh anggota, tim Fortius juga memanfaatkan Computer Mediated Communication yang berupa pesan singkat yang dapat mendistraksi lawan dan dapat memprovokasi pihak lawan. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa berkomunikasi secara virtual terdapat kelebihan dan kelemahannya masing-masing, serta tim Fortius tetap membutuhkan komunikasi langsung untuk membangun sinergi antar anggota tim.

Kata kunci: Komunikasi Virtual, CMC, Strategi komunikasi, Fortius e-sport

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**STRATEGY AND VIRTUAL COMMUNICATION CULTURE
OF THE E-SPORTS COMMUNITY IN MOBILE LEGENDS (A
CASE STUDY ON FORTIUS E-SPORT)**

Stefanus Christy

ABSTRACT

The development of technology and the internet has changed the way we communicate, including in online gaming. Online gaming has become a highly popular form of entertainment, leading to the emergence of various unique forms of communication within it. Online gaming has a large user base in Indonesia, especially in games like Mobile Legends. With the increasing number of users in online gaming, many gamer communities have emerged in Indonesia, including one called Fortius E-sport. Virtual communication takes on many forms and types. Among these various forms of virtual communication, each community has its own way of conveying strategies. This research aims to find out the objectives and the usage of virtual communication strategies within Fortius E-sport. The research adopts a qualitative approach through a case study method, utilizing in-depth interviews. The findings of this research reveal that the virtual communication strategies used by the Fortius e-sport team consist of short communication codes understood by all members. The Fortius team also utilizes computer-mediated communication (CMC) in the form of short messages that can distract and provoke their opponents. The research also discovers that virtual communication has its own strengths and weaknesses, and the Fortius team still relies on direct communication to build synergy among team members.

Keywords: *Virtual Communication, Computer Mediated Communication, Communication strategy, Fortius E-sport*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	6
1.5.1 Kegunaan Akademis	6
1.5.2 Kegunaan Sosial	6
1.6 Keterbatasan Penelitian	7
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Konsep dan Teori	13
2.2.4 Pola Komunikasi Organisasi	17
2.3 Alur Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Paradigma Penelitian	24
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	25
3.3 Metode Penelitian	25
3.4 Key Informan dan informan	27
3.4.1 Key Informan	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.6 Keabsahan data	28

3.7 Teknik Analisis Data	29
BAB IV	31
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Subjek atau Objek Penelitian	31
4.1.1 Fortius Esport.....	31
4.1.2 Profil Narasumber	32
4.2 Hasil Penelitian	33
4.2.1 Budaya Komunikasi Kelompok tim Fortius E-sport	33
4.2.1.1 Pembentukan tim Fortius E-sport	33
4.2.1.2 Cara tim Fortius E-sports membangun hubungan dan sinergi.....	34
4.2.1.3 Pengambilan keputusan di dalam pertandingan.....	36
4.2.1.4 Cara Tim Fortius E-sport menangani konflik	37
4.2.1.5 Penyampaian kritik dalam tim Fortius E-sport	38
4.2.1.6 Proses evaluasi dalam tim Fortius E-sport.....	40
4.2.2 Computer Mediated Communication (CMC)	42
4.2.2.1 Hambatan pada komunikasi dengan melalui CMC	43
4.2.2.2 Kelebihan komunikasi melalui Computer Mediated Communication	45
4.2.2.3 Strategi komunikasi pertandingan Mobile Legends yang digunakan tim Fortius dengan memanfaatkan CMC.....	47
4.2.2.4 Cara tim Fortius mengkomunikasikan strategi selama pertandingan	49
4.3 Pembahasan	52
4.3.1 Pola komunikasi dalam tim Fortius	52
4.3.2 Budaya Tim Fortius dalam membangun komunikasi kelompok yang sehat antar anggota.....	53
4.3.3 Pembentukan kelompok dan pengorganisasian kelompok	55
4.3.4 Proses perumusan keputusan dan evaluasi yang menjadi peran penting dalam mencapai tujuan kelompok	56
4.3.5 Komunikasi strategi tim Fortius dalam permainan Mobile Legends dengan menggunakan komunikasi virtual	57
4.3.6 Pemanfaatan CMC Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Virtual..	60
4.3.7 Efektifitas komunikasi virtual dalam tim Fortius E-sport	61
4.3.8 Komunikasi langsung dibutuhkan oleh tim Fortius	62

BAB V	63
5.1 Simpulan	63
5.2 Saran	64
5.2.1 Saran Praktis	64
5.2.2 Saran Akademis	64
DAFTAR PUSTAKA	66

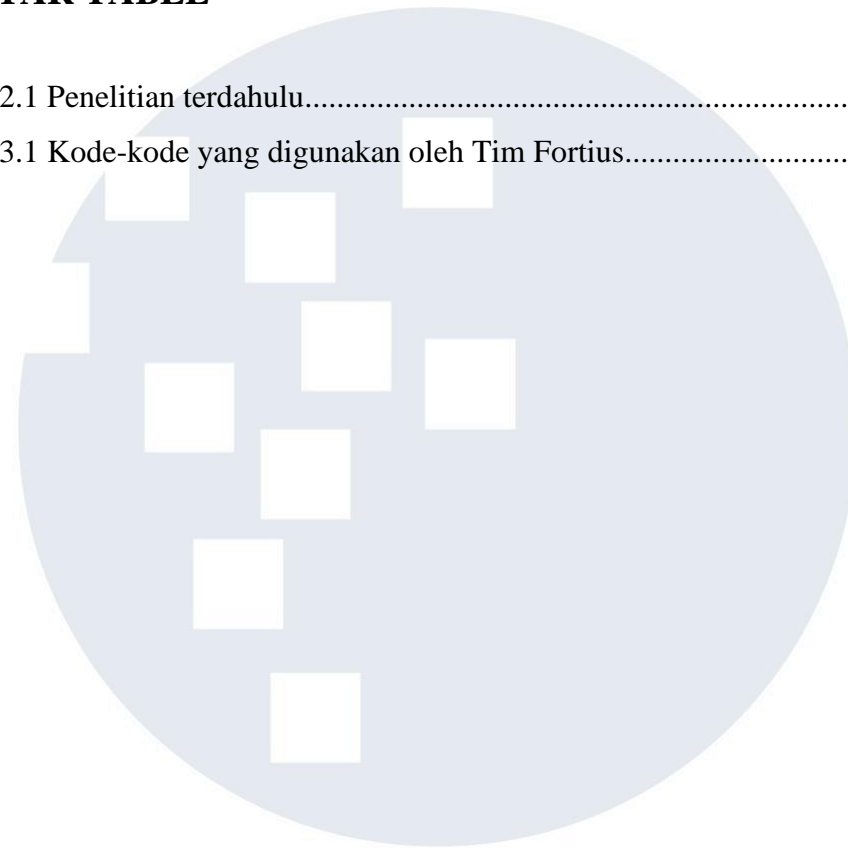


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	12
Tabel 3.1 Kode-kode yang digunakan oleh Tim Fortius.....	59



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

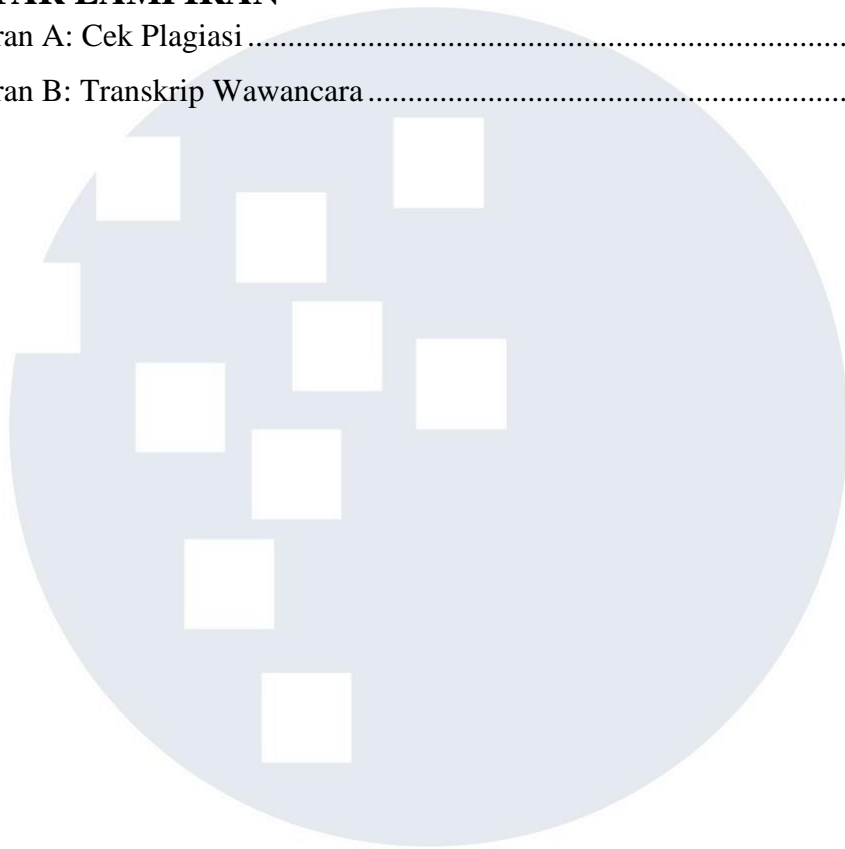
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobile Legends merupakan game mobile yang paling populer di Asia Tenggara	2
Gambar 2.1 Pola komunikasi roda	17
Gambar 2.2 Pola komunikasi lingkaran	18
Gambar 2.3 Pola komunikasi rantai	18
Gambar 2.4 Pola komunikasi Y	19
Gambar 2.5 Pola komunikasi bintang	19
Gambar 2.6 Kerangka berpikir	23
Gambar 4.1 Logo Fortius E-sport	31
Gambar 4.2 Pola komunikasi tim Fortius	52
Gambar 4.3 Fitur CMC yang dimanfaatkan oleh tim Fortius E-sport	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Cek Plagiasi 70
Lampiran B: Transkrip Wawancara 71



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA