POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

SKRIPSI

Angela Yasmin

00000040210

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Angela Yasmin

00000040210

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angela Yasmin

Nomor Induk Mahasiswa **00000040210**

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

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 Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Juni 2024

(Angela Yasmin)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

Oleh

Nama	: Angela Yasmin
NIM	00000040210
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

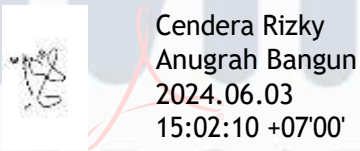
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 3 Juni 2024

Pembimbing

Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si.
NIDN 0320079201

Ketua Progam Studi Ilmu Komunikasi



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

HALAMAN PENGESAHAN

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

Oleh

Nama : Angela Yasmin

NIM 00000040210

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 14.30 s/d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Digitally signed by Mujiono Sandim
Date: 2024.06.26 08:18:10 +07'00'

Mujiono, S.Ilkom., M.I.Kom.
NIDN 0315108802

Pembimbing

Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si.
NIDN 0320079201

Ketua Progam Studi Ilmu Komunikasi

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Angela Yasmin
NIM 00000040210
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

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

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 3 Juni 2024

Yang menyatakan,

(Angela Yasmin)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: "POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND" dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S1 Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Chininta Rizka Angelia, S.ikom., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Ketua Sidang dan Dosen Penguji yang telah memberikan banyak saran dan masukkan saat sidang skripsi.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan mental dan doa selama penyusunan skripsi berlangsung hingga terselesainya laporan skripsi ini.
7. Ivan, Nadira dan Arya dari tim Sunflower yang sudah bersedia menjadi narasumber dari penelitian ini dan memberikan informasi untuk mendukung pengerjaan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 3 Juni 2024

(Angela Yasmin)

POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND

(Angela Yasmin)

ABSTRAK

Dalam konteks sebuah pertandingan, Mobile Legends dibutuhkan koordinasi dari masing-masing anggota tim untuk dapat menentukan pergerakan selanjutnya. Hal ini berkaitan pula dengan kerja sama tim dalam mengatur strategi untuk dapat menghancurkan pertahanan musuh.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana tim Sunflower di Tangerang melakukan pola komunikasi sebuah pertandingan yang ada sehingga dapat memaksimalkan kerjsa sama tim. Adapun teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori analisis proses interaksi yang disusun oleh Robert Bales, konsep *game online*, pola komunikasi, arus komunikasi dan komunikasi kelompok. Hasil penelitian menunjukan bahwa Tim Sunflower merupakan tim yang sangat komunikatif. Hal ini terlihat dalam interaksi yang hadir dari seluruh tahapan proses pertandingan, yakni mulai dari sesi *draft*, pertandingan dan evaluasi. Terdapat dua tahapan proses yang menunjukkan persamaan yakni saat proses *draft* dan evaluasi. Dari kedua proses tersebut, yang berperan memimpin interaksi dairi awal hingga akhir adalah *leader*, sehingga yang akan mengikuti arahan pemimpin adalah seluruh anggota tim. Namun, seluruh anggota tim dapat mengutarakan pandangannya maupun usulannya kepada *leader*. Dengan kata lain, untuk alur komunikasi yang tercipta ialah dari *leader* karena memberikan pesan kepada seluruh anggota pemain dari tim Sunflower. Kemudian, tim Sunflower akan memberikan respon atau umpan balik kepada *leader*. Hal ini mengidentifikasikan bahwa *leader* yang menjadi pusat atau poros dari interaksi yang terjadi. Bila dibandingkan dengan pola komunikasi yang ada, maka pola komunikasi roda merupakan pola yang sesuai dengan pola komunikasi tim Sunflower pada saat sesi draft maupun evaluasi.

Kata kunci: *Game Online, Mobile Legends, Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

SUNFLOWER TEAM COMMUNICATION PATTERNS IN IMPROVING COOPERATION WITH MOBILE LEGEND ONLINE GAME PLAYERS

(Angela Yasmin)

ABSTRACT

In the context of a match, Mobile Legends requires coordination from each team member to be able to determine the next move. This is also related to teamwork in arranging strategies to destroy the enemy's defense. This research aims to find out and describe how the Sunflower team in Tangerang carries out communication patterns in a match so that they can maximize teamwork. The theories and concepts used in this research are the interaction process analysis theory compiled by Robert Bales, the concept of online games, communication patterns, communication flows and group communication. The research results show that the Sunflower Team is a very communicative team. This can be seen in the interactions that occur at all stages of the match process, starting from the draft, match and evaluation sessions. There are two stages of the process that show similarities, namely during the draft and evaluation processes. Of these two processes, the one who plays the role of leading the interaction from start to finish is the leader, so that those who will follow the leader's directions are all team members. However, all team members can express their views and suggestions to the leader. In other words, the flow of communication that is created is from the leader because he gives messages to all player members of the Sunflower team. Then, the Sunflower team will provide a response or feedback to the leader. This identifies that the leader is the center or axis of the interactions that occur. When compared with existing communication patterns, the wheel communication pattern is a pattern that is in accordance with the Sunflower team's communication pattern during draft and evaluation sessions.

***Keywords**: Game Onlline, Mobile Legends, Communication patterns, group communication*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2.5 Komunikasi Kelompok 21
2.3 Alur Penelitian 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 24
3.1 Pradigma Penelitian 24
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian 25
3.3 Metode Penelitian 26
3.4 Informan 27
3.5 Teknik Pengumpulan Data 28
3.6 Keabsahan Data 29
3.7 Teknik Analisis Data 31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 32
4.1 Subjek dan Objek Penelitian 32
4.1.1 Subjek Penelitian 32
4.1.2 Objek Penelitian 33
4.2 Hasil Penelitian 34
4.2.1 Analisis Proses Interaksi 34
4.2.2 Pola Komunikasi 39
4.2.3 Arus Komunikasi 42
4.2.4 Komunikasi Kelompok 44
4.3 Pembahasan 45
4.3.1 Komunikasi pada Tim Sunflower 46
4.3.2 Analisa Teori Anlisis Proses Interaksi 47
4.3.3 Pola Komunikasi dan Arus Komunikasi pada Tim Sunflower 50
4.3.4 Komunikasi Kelompok pada Tim Sunflower 56
BAB V KESIMPULAN SARAN 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 60
5.2.1 Saran Akademis 60
5.2.2 Saran Praktis 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN A 65
LAMPIRAN B 69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 15

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Game mobile paling banyak diunduh pada tahun 2023 di Indonesia 3
Gambar 2. 1 Alur Penelitian.....23