

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME  
MOBILE LEGENDS DI SEMARANG**



Yohanes Christian Wahyu Nugroho  
15.M1.0050

Dosen Pembimbing:  
Drs. St. Hardiyarso, M. Hum  
Abraham Wahyu Nugroho S.I.Kom., M.A.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2022**

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME**

**MOBILE LEGENDS DI SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Komunikasi



Yohanes Christian Wahyu Nugroho

15.M1.0050

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul:

### **POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME MOBILE LEGENDS DI SEMARANG**

ini tidak memuat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak memuat karya dan/atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dipergunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi ini sebagian atau keseluruhannya merupakan hasil plagiasi, maka saya bertanggungjawab dan bersedia untuk dibatalkan dengan segala akibat hukumnya sesuai dengan peraturan yang berlaku pada Universitas Katolik Soegijapranata dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Semarang, 21 Januari 2023



Yohanes Christian W N

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul Skripsi:

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME  
MOBILE LEGENDS DI SEMARANG**

Disusun oleh :

Nama : Yohanes Christian Wahyu Nugroho

NIM : 15.M1.0050

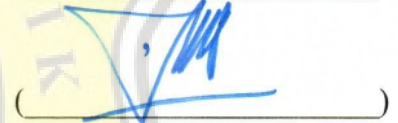
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal : 21, Desember 2022

Dosen Penguji :

1 Drs. St. Hardiyarso, M. Hum



2 Abraham Wahyu Nugroho S.I.Kom., M.A.



3 Adrianus Bintang Hanto N., S.E., M.A.



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :

21, Desember 2022



*Marcella E*  
(Dr. Marcella Elwina S.,S.H.,C.N.,M.Hum.)

Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

**HALAMAN PERNYATAAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yohanes Christian Wahyu Nugroho

Program Studi : Ilmu Komunikasi

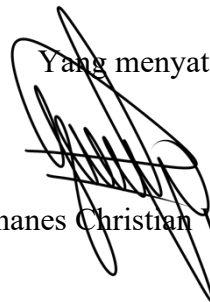
Fakultas : Hukum dan Komunikasi

Jenis Karya : Laporan Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Pola Komunikasi Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends di Semarang”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 21 Januari 2023

Yang menyatakan



Yohanes Christian W. N

HALAMAN PERSETUJUAN

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME MOBILE LEGENDS DI SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 pada  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Hukum dan Komunikasi  
Universitas Katolik Soegijapranata

Disusun oleh:


YOHANES CHRISTIAN WAHYU NUGROHO  
15.M1.0050

Semarang, Desember 2022

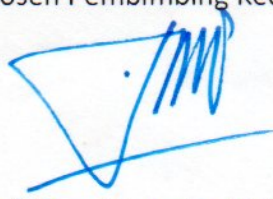
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Pertama

Dosen Pembimbing Kedua



Drs. St. Hardiyarso, M. Hum.



Abraham Wahyu Nugroho S.I.Kom., M.A.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai, memberkati, ada disetiap suka duka dan memberikan kemampuan untuk dapat menyelesaikan perkuliahan in dengan baik.
2. Keluarga besar penulis yang telah memberikan semangat serta doa yang tiada putusnya, Segala penantian dari perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada kedua orang tua paling berharga dalam hidup saya ayah penulis A.M.W Subowo, dan ibu penulis Dyah Moelyo Ciptaningsih. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Kakak penulis Stevi Ayu dan Gisela Ayu yang terus-menerus memberikan arahan motivasi dan mendorong untuk segera menyelesaikan gelar sarjana untuk mendapatkan masa depan yang penulis inginkan tanpa kenal rasa lelah. Serta keluarga penulis lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu dimanapun berada, terimakasih telah memberikan doa yang terbaik bagi penulis.
3. Dr. Ferdinandus Hindiarto, S.Psi., M.Si. selaku rektor Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
4. Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Dr. Marcella Elwina S, S.H., C.N., M.Hum.
5. Kepala Progdi Abraham Wahyu N, S.I.Kom, M.A. dosen yang memberi dorongan dalam penyusunan skripsi penulis sehingga dapat selesai dengan cepat dan tepat dan telah Dosen pembimbing kedua yang

membimbing dengan sabar dalam membimbing penulis dan selalu memberikan solusi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Wali dosen dan Dosen pembimbing pertama Drs. St. Hardiyarso M.Hum.. dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat baik dalam perkuliahan maupun penyusunan skripsi penulis.
7. Teman-teman penulis yang selalu memberikan keceriaan, kehebohan, kekonyolan, dan semangat untuk menghibur penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu serta yang sedang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar sarjana, keluarga besar “*by.karma*” Savero(ucok), Daniel (kentang), Rafilui, Mas Ajik, Brian, mas Ucup yang sering berbagi ilmu dan selalu bekerja sama untuk mendapatkan rejeki melimpah, serta sampai sekarang masih berharap untuk menjadi manusia. Keluarga “*SENUX Reborn*” Diog, Nobel, Rizal, Bobi, Savero(ucok). UKM Basket Unika Semarang dan seluruh pengurusnya. Titik Triyani sebagai pacar yang selalu bertukar uneg-uneg tentang skripsi, percintaan, dan pekerjaan. Keluarga “*MMA*” Agatha, Niak, Jems yang selalu ceria. Yang terakhir seluruh teman-teman angkatan 2014, 2015, 2016, 2017 yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik yang diketahui penulis maupun yang tidak diketahui oleh penulis.
8. Kepada staff dan Humas Pak Dias, Mas Arsel dan MasYudis kantor pertanahan (ATR/BPN) Kabupaten Semarang yang selalu mendukung dan memberikan rejeki dalam banyak bentuk sehingga penulis bisa sampai di detik ini.

Skripsi ini merupakan bukti bahwa penulis dapat melewatinya dan penulis telah berusaha secara maksimal untuk menyelesaikannya. Skripsi ini jauh dari kata



sempurna, sehingga penulis berharap kritik dan saran untuk membangun sesuai dengan yang diharapkan dan semoga skripsi yang telah diselesaikan oleh penulis ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi banyak orang.

Semarang, 21 Desember 2022

  
Yohanes Christian W.N



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Pertama-tama penulis panjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah yang telah diberikan untuk menuntun dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan pencarian judul, penelitian, penyusunan, serta penulisan skripsi hingga akhir. Skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends di Semarang” ini merupakan syarat untuk menempuh gelar strata I (S1) pada program studi ilmu komunikasi Fakultas Hukum dan Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Alasan penulis memilih judul tersebut karena penulis tertarik di dunia fotografi dan terjun langsung untuk meneliti fenomena konsep pernikahan. Karena hampir setiap tahun konsep atau tema pernikahan memiliki perkembangan yang sangat pesat dan berbeda beda sesuai perkembangan jaman. Oleh karena itu saya melakukan penelitian ini agar menjadi inspirasi bagi orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep dan perkembangan dari tahun ke tahun melalui akun instagram iris moment Semarang sebagai subjek penelitian serta sebagai sumber yang memiliki jasa yang berhubungan dengan fotografi pernikahan. Saat melakukan penelitian mulai dari pencarian judul, penelitian, penyusunan, hingga tahap akhir penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan arahan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehingga saya sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu.

Semarang, 21 Desember 2022

  
Yohanes Christian W N

## ABSTRAK

Di zaman yang maju, game online tidak lagi menjadi hal yang asing di masyarakat. Salah satu game online yang sering dimainkan oleh banyak orang adalah Mobile Legends Bang Bang yang menyediakan fitur komunikasi secara virtual bagi penggunanya. Mereka bertemu di dalam game dan melakukan interaksi dan membuat ruang lingkup baru antara pemain game sehingga terjadi pola komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi pada Squad Mobile Legends Aizen Asano Game di Semarang. Untuk mendeskripsikan persoalan pola komunikasi dalam Squad Mobile Legends Aizen Asano tersebut, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik pengamatan (observasi), wawancara mendalam, dokumentasi dan studi literatur. Teknik analisis datanya menggunakan tiga sub proses yang saling berhubungan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi virtual yang ada pada Squad Mobile Legends Aizen Asano terdapat 2 pola komunikasi, yaitu komunikasi bebas dan komunikasi linear. Proses komunikasi tersebut memunculkan koordinasi dua arah dan solusi dalam komunikasi kelompok sehingga *Squad* Mobile Legends Aizen Asano selalu menang di setiap pertandingan. Peneliti menyarankan agar Squad Mobile Legends Aizen Asano menjaga kekompakan dan meningkatkan intensitas komunikasi agar mendapatkan hasil yang memuaskan di setiap pertandingan.

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

## ABSTRACT

In this modern era, online games are no longer a stranger to society. One online game that is often played by many people is Mobile Legends Bang Bang which provides virtual communication features for its users. They meet in the game and interact and create new scopes between game players so that communication patterns occur. This study aims to find out how the communication patterns in Squad Mobile Legends Aizen Asano Game in Semarang. To describe the problem of communication patterns in Aizen Asano's Squad Mobile Legends, the researcher uses a qualitative descriptive approach and a type of qualitative research. Data collection techniques used by researchers are observation techniques (observation), in-depth interviews, documentation and literature studies. The data analysis technique uses three interconnected sub-processes, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. The results of this study indicate that the virtual communication process in Squad Mobile Legends Aizen Asano has 2 communication patterns, namely free communication and linear communication. This communication process creates two-way coordination and solutions in group communication so that Aizen Asano's Mobile Legends Squad always wins in every match. Researchers suggest that Aizen Asano's Mobile Legends Squad maintain cohesiveness and increase the intensity of communication in order to get satisfactory results in every match.

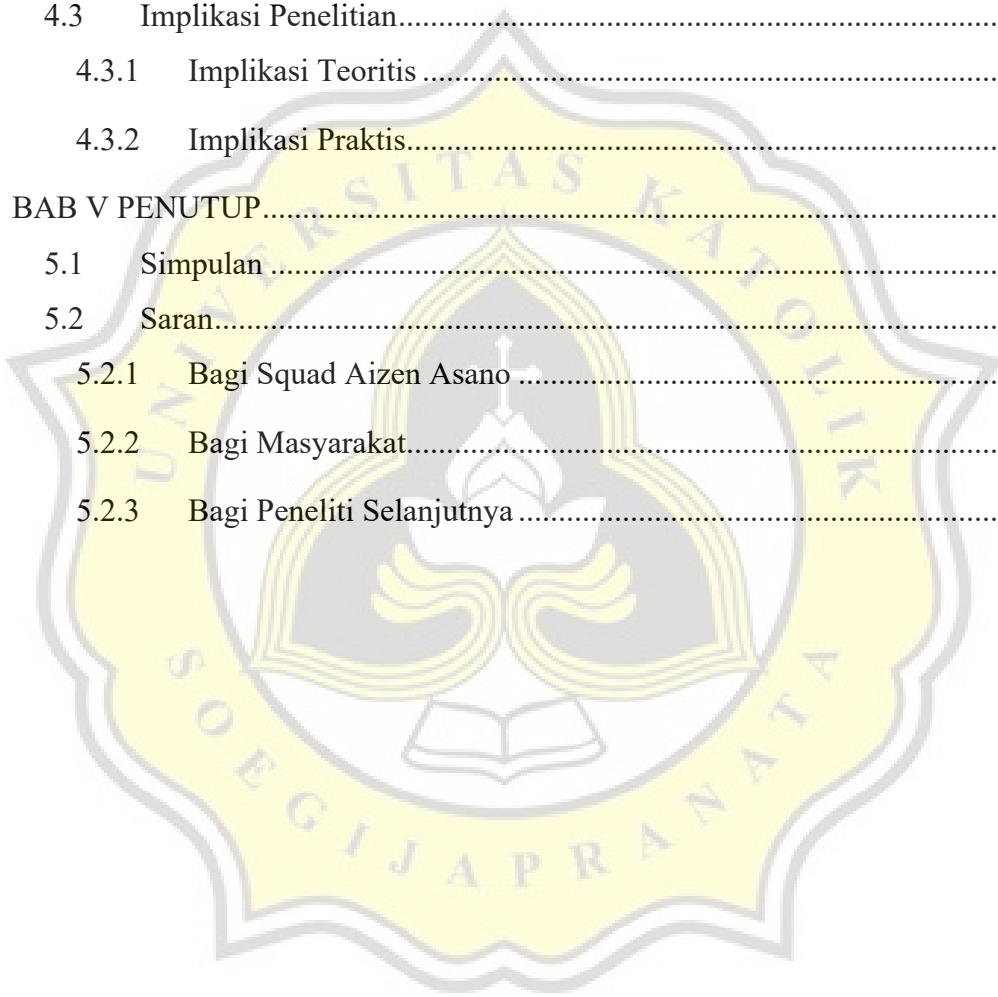
**Keywords :** *Communication Pattern, Group Communication, Online Games, Mobile Legends, Communication*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.4.1 Kegunaan secara Teoritis .....	7
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
1.6 Tatkala Penulisan .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Definisi Pola Komunikasi .....	11
2.2.2 Unsur-Unsur Komunikasi .....	12
2.2.3 Fungsi Komunikasi .....	13
2.2.4 Tujuan Komunikasi.....	13
2.2.5 Bentuk Pola Komunikasi.....	14

2.3	Komunikasi Kelompok .....	16
2.3.1	Definisi Komunikasi Kelompok .....	16
2.3.2	Peran Komunikasi dalam Kelompok .....	17
2.3.3	Karakteristik Komunikasi Kelompok .....	19
2.3.4	Klasifikasi Komunikasi Kelompok .....	21
2.4	Game Online .....	22
2.5	Game Mobile Legends .....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Jenis Penelitian.....	27
3.2	Waktu dan Lokasi Penelitian .....	28
3.3	Sumber dan Jenis Data .....	28
3.3.1	Data Primer .....	28
3.3.2	Data Sekunder .....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.4.1	Wawancara .....	29
3.4.2	Observasi Partisipasi .....	30
3.4.3	Dokumentasi .....	30
3.5	Teknik Analisis Data.....	31
3.5.1	Reduksi data .....	31
3.5.2	Penyajian data .....	31
3.5.3	Penarikan kesimpulan .....	32
3.6	Kriteria Informan .....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Hasil Penelitian .....	33
4.1.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	33
4.2	Pembahasan.....	37
4.2.1	Komunikasi Fase Draft Pick Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends.....	38

4.2.2	Komunikasi Fase In-Game Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends.....	40
4.2.3	Analisis Teori Pola Komunikasi dalam Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends.....	43
4.2.4	Perbedaan Pola Komunikasi dari Fase Draft pick dan In game.....	46
4.3	Implikasi Penelitian.....	48
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	48
4.3.2	Implikasi Praktis.....	50
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	Simpuln.....	52
5.2	Saran.....	53
5.2.1	Bagi Squad Aizen Asano.....	53
5.2.2	Bagi Masyarakat.....	53
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur-Unsur Komunikasi .....	12
Gambar 2. 2 Pola Komunikasi Model Rantai .....	14
Gambar 2. 3 Pola Komunikasi Model Roda .....	15
Gambar 2. 4 Pola Komunikasi Model Lingkaran .....	15
Gambar 2. 5 Pola Komunikasi Model Bebas .....	16
Gambar 2. 6 Pola Komunikasi Model Y .....	16
Gambar 4. 1 Model Komunikasi Bebas .....	40
Gambar 4. 2 Pola Komunikasi Model Rantai .....	42
Gambar 4. 3 Fase Draft Pick .....	47
Gambar 4. 4 Fase In Game .....	47
Gambar 4. 5 Unsur-unsur Komunikasi .....	48





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	9
Tabel 2. 1 Referensi Penelitian Terdahulu.....	10

