

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO

EASPORT GAME MOBILE LEGEND

(Studi Kasus Anggota KONCO Easposrt Kupang)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang



OLEH:

EMANUEL EKO BASKORO BERE BESIN

43117021

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

2023



UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

Jl. Jend. Ahmad Yani 50 – 52. Telp. (0380) 833395, Fax. 831194

Website : <http://www.unwira.ac.id> E-mail : info@unwira.ac.id

Kupang 85225 – Timor - NTT


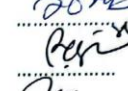
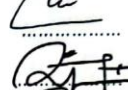




BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada Hari ini, **Kamis, 15 Desember 2022 Pukul 12.00 WITA** Telah diadakan Ujian Sarjana Program Skripsi, bagi mahasiswa :

Nama : Emanuel Eko Baskoro Bere Besin
No. Reg. : 431 17 021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT GAME MOBILE LEGEND (Studi Kasus Anggota Konco Easport Kupang)

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

- | | | |
|-----------------------|---|---|
| 1. Ketua | : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom |  |
| 2. Sekretaris | : P. Hendrikus Saku Bouk, SVD, S.Fil, MA |  |
| 3. Penguji Materi I | : Innosensia E.I.Ndiki Satu, S.Sos, M.I.Kom |  |
| 4. Penguji Materi II | : Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si |  |
| 5. Penguji Materi III | : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom |  |
| 6. Pembimbing I | : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom |  |
| 7. Pembimbing II | : P. Hendrikus Saku Bouk, SVD, S.Fil, MA |  |

Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

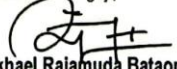
Nilai yang diperoleh dari Penguji I = 85
Penguji II = 85
Penguji III = 89
Lulus dengan Nilai = 86.3/A-

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

HARI :, TANGGAL :, JAM :
Hasil Ujian Ulang =



Kupang, 15 Desember 2022
Ketua Tim Penguji,


Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Emanuel Eko Baskoro Bere Besin

Nomor Induk Mahasiswa : 431 17 021

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (SKRIPSI) dengan judul :

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KONCO EASPORT
GAME MOBILE LEGEND (Studi Kasus Anggota KONCO Easport
Kupang)** adalah benar-benar karya saya sendiri yang dibimbing oleh Mikhael
Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom selaku pembimbing I dan P. Hendrikus Saku
Bouk, SVD, S.Fil, MA selaku pembimbing II. Apabila dikemudia hari ditemukan
penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, Februari 2023

Disahkan,

Pembimbing I



Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom

Mahasiswa



Emanuel E. B. Bere Besin

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT
GAME MOBILE LEGEND**

(Studi Kasus Anggota Konco Easport)

Diajukan Oleh :

Nama : Emanuel Eko Baskoro Bere Besin
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Nim : 431 17 021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


(Mikhael R. Bataona, S.Sos, M.I.Kom)


(P. Hendrikus S. Bouk, SVD, S.Fil, MA)

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Katolik Widya Mandira Kupang


(Drs. Frans Bapa Tokan, MA)

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT
GAME MOBILE LEGEND

(Studi Kasus Anggota KONCO Easposrt Kupang)

Diajukan Oleh :

Nama : Emanuel Eko Baskoro Bere Besin

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Nim : 431 17 021

Disetujui Oleh :

Pembahas I

(Innosensia E. I. N. Satu, S.sos, M.lkom)

Pembahas II

(Fransiska Desiana Setyaningsih, MSi)

Mengesahkan

UNIVERSITAS KATOLIK
WIDYA MANDIRA
PROGRAM STUDI Ilmu Komunikasi

(Innosensia E. I. N. Satu, S.sos, M.lkom)

MOTO

***“Jika Mengalami Masalah Dalam Hidup, Jangan mengeluh Hadapi
Dengan Keiklasan, Pasti Kebahagiaan Akan Datang “***

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada;

Tuhan yang Maha Esa,

Keluarga Bere Besin, Bapa Laurentius Bere Besin dan

Mama Maria Valenina Sri SuwartiNingsih,

Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2017

Almamater Universitas Katolik Widya Mandira

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis pamjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT GAME MOBILE LEGEND “**

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan limpah terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira.
4. Bapak Mikhael Rajamuda Bataona S.Sos, M.I.Kom selaku pembimbing I dan Pater Hendrikus Saku Bouk, SVD, S.Fil, MA selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi dalam membimbing penulis dari persiapan proposal hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Innosensia E. I. N. Satu, S.sos, M.Ikom selaku penguji I dan Ibu Fransiska Desiana Setyaningsih M.Si selaku penguji II yang telah mengoreksi proposal hingga skripsi selesai.
6. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira, yang selama ini memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
7. Seluruh pegawai tata usaha dan perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira yang dengan tulus membantu penulis dalam studi dan fasilitas sarana lainnya.

8. Keluarga besar Bere Besin dan Keluarga terkaitnya yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
9. Orang tua tercinta Bapa Laurentius Bere Besin dan Mama Maria Valentina Sri Suwartiningsih yang sudah mendukung, menyemangati dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan pendidikan awal hingga akhir ini.
10. Adik-adikku tercinta, Arnoldus Dwi Cahyono Bere Besin, Maria Emerita Agni Bere Besin yang selalu memberikan dukungan, menghibur dan menemani ketika penulis menyusun ataupun penulis lelah.
11. Teman-teman seangkatan 2017, Septy, Rinna, Mar, Vonni, Anni, Firman, Dio, Sandro, Josua, Ival, Ferdy, Riki, Umbu, Wempi dan semua teman-teman lainnya yang tidak pernah mengeluh dan bersama-sama berjuang demi mendapatkan hasil terbaik dalam penulisan skripsi ini.
12. Youtube, WA, Instagram yang selalu menghibur saat penulis lelah dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi tercapainya kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata, semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Kupang, Desember 2022

Penulis

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “ Pola Komunikasi Kelompok Anggota Kelompok Konco Easport Game Mobile Legend (Studi Kasus Anggota Konco Easport Kupang)”. Mobile Legend atau biasa disebut Bang-Bang adalah sebuah permainan RPG (Role Playing Game), yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan top, midle dan bottom yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi kelompok dalam konco easport game mobile legend. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk pola komunikasi kelompok anggota konco easport dalam bermain game mobile legend. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara mendalam dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, verifikasi data dan penyajian data dengan metode penelitian studi kasus. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, anggota konco easport pemain game mobile legend menggunakan dua bentuk pola komunikasi kelompok yaitu analisis interaksi dan komunikasi satu arah dan dua arah. Pada Analisis interaksi yakni anggota konco easport game mobile legend sebelum memulai gamenya mereka melakukan analisi terhadap gamenya dan membagi tugas kepada setiap anggota kelompok, ada juga interaksi yang terjadi ketika mereka ingin melakukan penyerangan maupun pertahanan dari anggota kepada anggota lainnya. Pada Komunikasi satu arah dan dua arah yakni dalam hal ini ketua konco easport berperan sangat penting dalam menyusun strategi penyerangan maupun pertahanan dan menyampaikan kepada setiap anggota, tidak menutup kemungkinan untuk anggota lain memberikan informasi yang mereka miliki kepada anggota lain sehingga komunikasi tetap berjalan.

Kata Kunci: Pola Komunikasi Kelompok, Anggota Kelompok Konco Easport, Game Mobile Legend.

DAFTAR ISI

MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.6 Asumsi	7
1.7 Hipotesis Penelitian	7
BAB II Tinjauan Pustaka	
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	8
2.2 Komunikasi	10
2.2.1 Unsur-unsur komunikasi	10
2.3 Komunikasi Organisasi.....	14
2.4 Komunikasi Kelompok Kecil	14
2.5 Pola Komunikasi Kelompok	14
2.6 Komunikasi New Media	17
2.7 Game Online	18
2.8 Mobile Legend	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	

3.1	Jenis dan Metode Penelitian	20
3.1.1	Jenis Penelitian	20
3.1.2	Metode Penelitian	21
3.2	Lokasi Penelitian.....	21
3.3	Satuan Kajian dan Informan Kunci	21
3.3.1	Satuan Kajian	21
3.3.2	Informan Kunci	22
3.4	Definisi Konstruk dan Indikator	22
3.4.1	Definisi Konstruk	22
3.4.2	Indikator	23
3.5	Jenis dan Pengumpulan Data	23
3.5.1	Jenis Data	23
3.5.2	pengumpulan Data	24
3.6	Teknik Analisis dan Interpretasi Data	25
3.6.1	Teknik Analisis	25
3.6.2	Interpretasi Data	26
3.7	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	26
 BAB IV HASIL PENELITIAN		
4.1	Deskripsi Obyek Penelitian.....	28
4.1.1	Sejarah Singkat Rukom	28
4.1.2	Konco easport	29
4.1.3	Telaah Informan.....	30
4.2	POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANGGOTA KELOMPOK KONCO EASPORT GAME MOBILE LEGEND	31
4.2.1	Berdasarkan Hasil Wawancara	31

4.2.2 Berdasarkan Hasil Observasi	35
---	----

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

5.1 Analisi Data	37
------------------------	----

5.2 Interpretasi Data.....	39
----------------------------	----

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	43
----------------------	----

6.2 Saran	44
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	45
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	
Gambar 3.1.....	
Bagan 4.1	