

GAYA KOMUNIKASI DALAM PERMAINAN *GAME ONLINE MOBILE*

LEGENDS: BANG BANG PADA SQUAD FAKE STUDENT MDN (FSM)

SKRIPSI



BENNY FATKHUR ROCHMAN

19240783

PROGAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

**GAYA KOMUNIKASI DALAM PERMAINAN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS: BANG BANG PADA SQUAD *FAKE STUDENT MDN (FSM)***

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Akhir dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana dalam Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi



PROGAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Benny Fatkhur Rochman/19240783 ini,

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Ponorogo, 07 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Oki Cahyo Nugroho, S.Sn, M.I.Kom
NIDN. 0728018304

Eli Purwati, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0702088201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Benny Fatkhur Rochman/19240783 ini,

Telah dipertahankan didepan penguji

Pada Hari : Senin

Tanggal : 07 Agustus 2023

Pukul : 09.00

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Deny Wahyu Tricana, S.Sos., M.I.kom
NIDN. 0707078204

Eli Purwati, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0702088201

Oki Cahyo Nugroho, S.Sn., M.I.Kom
NIDN. 0728018304

Mengetahui,
Dekan



Ayub Dwi Anggoro, Ph.D
NIK. 1986032520130912

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri”

(Q.S Al-Isra’:7)



ABSTRAK

GAYA KOMUNIKASI DALAM PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SQUAD FAKE STUDENT MDN (FSM)

Benny Fatkhur Rochman

19240783

Skripsi ini berjudul Gaya Komunikasi dalam Permainan *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* pada *Squad Fake Student MDN (FSM)* tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gaya komunikasi dalam permainan *game online mobile legends: bang-bang* pada *squad fake student MDN (FSM)* pada penelitian kali ini metode penelitian yang digunakan penulis merupakan metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah gambaran metode yang bertujuan untuk membentuk sebuah gambaran keadaan suatu objek mengenai pendalam yang lebih spesifik dan transparan. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian kali ini dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori Tubbs dan Moss menjelaskan tentang macam-macam gaya komunikasi antara lain : 1. *The Controlling Style* 2. *The Equalitarian Style* 3. *The Structuring Style* 4. *The Dinamic Style* 5. *The Relinquishing Style* 6. *The Withdrawel Style*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat diambil kesimpulan gaya komunikasi *controlling style* dimiliki oleh Hara, Dimas, Ridho dan Wahyu. Gaya komunikasi *equalitarian style* dimiliki oleh Hara, Dimas, Robby, Ridho dan Wahyu. Gaya komunikasi *structuring style* dimiliki oleh Dimas dan Ridho. Gaya komunikasi *dinamic style* dimiliki oleh Dimas, Robby, Ridho dan Wahyu. Gaya komunikasi *relinquishing style* di miliki oleh Hara, Dimas, Ridho dan Wahyu. Gaya komunikasi *withdrawal style* tidak dimiliki oleh Hara, Dimas, Robby, Ridho dan Wahyu.

Kata kunci : Gaya Komunikasi, Pemain Game Online, Squad FSM

ABSTRACT

COMMUNICATION STYLES IN ONLINE MOBILE LEGENDS GAMES: BANG BANG ON SQUAD FAKE STUDENT MDN (FSM)

Benny Fatkhur Rochman

19240783

This thesis is entitled Communication Style in Mobile Legends Online Game: Bang-Bang on MDN Fake Student Squad (FSM). In this study, the research method used by the author is a qualitative descriptive research method, which is a method description that aims to form a more specific and transparent description of the state of an object. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. The theory of Tubbs and Moss explains the various communication styles, including: 1. The Controlling Style 2. The Equalitarian Style 3. The Structuring Style 4. The Dynamic Style 5. The Relinquishing Style 6. The Withdrawal Style. From the results of research that has been done by the author, it can be concluded that the controlling style of communication style is owned by Hara, Dimas, Ridho and Wahyu. The equalitarian style of communication style is owned by Hara, Dimas, Robby, Ridho and Wahyu. The structuring style of communication style is owned by Dimas and Ridho. The dynamic style of communication is owned by Dimas, Robby, Ridho and Wahyu. The relinquishing style of communication is owned by Hara, Dimas, Ridho and Wahyu. The withdrawal style of communication is not owned by Hara, Dimas, Robby, Ridho and Wahyu.

Keywords: Communication Style, Online Gamers, FSM Squad

KATA PENGANTAR

Peneliti mengungkapkan rasa bersyukur dan mengungkapkan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya. Karena atas rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa mendampingi peneliti selama proses penyelesaian tugas akhir skripsi ini dan memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian dengan judul “Gaya Komunikasi dalam Permainan *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* pada Squad *Fake Student MDN (FSM)*” skripsi ini bertujuan sebagai upaya untuk tanggung jawab untuk memenuhi persyaratan mata kuliah pada akhir semester.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan berhasil tanpa kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak yang terlibat. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan rasa syukur dan terimakasih pada semua yang telah berperan serta memberikan kontribusi dan dukungan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bapak Ayub Dwi Anggoro, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ibu Krisna Megantari S.Sos M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Oki Cahyo Nugroho, S.Sn., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan ilmunya selama proses melakukan studi.
5. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memperlancar urusan administrasi selama penulisan penelitian ini.
6. Kepada kedua Orang Tua, Bapak Mulyani dan Ibu Rusmiati yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dan materi.
7. Kepada informan peneliti yang sudah sangat bersedia meluangkan banyak waktunya.
8. Kepada Heni Kuswari sebagai partner spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang menemani, meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya.
9. Dan sangat-sangat berterimakasih kepada Mas Adidiya Prima Dani yang selalu mendampingi peneliti selama proses penyelesaian tugas akhir skripsi.
10. Kepada seluruh mahasiswa dan mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya angkatan 2019.

Peneliti juga menyadari adanya pembatasan dan keterbatasan dalam penelitian ini, mereka sangat mengharapkan umpan balik dan saran untuk meningkatkannya dimasa mendatang. Dengan demikian, tujuan dari skripsi ini adalah memberikan manfaat, terutama bagi institusi pendidikan yang

bersangkutan. Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta memberikan sumbangan yang signifikan dalam bidang penelitian ini.

Madiun, 13 Juli 2023

Penulis



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Benny Fatkhur Rochman

Alamat : Dukuh Kerjo Rt 05 Rw 03 Desa, Mojorejo, Kec. Kebonsari, Kab.
Madiun

NIM : 19240783

Melalui ini, dengan tegas dinyatakan bahwa karya ilmiah berjudul Gaya Komunikasi dalam Permainan *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* pada Squad *Fake Student MDN (FSM)*, ini adalah penelitian, ide, penjelasan orisinal yang merupakan hasil dari usaha penulis sendiri serta referensi yang penulis gunakan dalam karya ilmiah ini. Penulis telah menyebutkan semua sumber yang relevan konsisten dengan dengan standar akademik yang berlaku secara umum, termasuk para individu yang memberikan sumbangan pemikiran pada isi karya ini, kecuali jika ada hal-hal yang terkait dengan gaya penulisan dan struktur kalimat.

Madiun, 13 Juli 2023



Benny Fatkhur Rochman

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Gaya Komunikasi	6
B. Proses Komunikasi	19
C. Komunikasi Interpersonal.....	20
D. Komunikasi Verbal dan Non Verbal.....	22
E. Mobile Legends Bang-Bang	24
F. Kerangka Berpikir.....	26
G. Deskripsi Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis penelitian.....	28
B. Metode Penelitian	29
C. Informan.....	30
D. Teknik Analisis Data	34
E. Validasi Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Mobile Legends: Bang-Bang dan Fake Student MDN (FSM)	37

B. Gaya Komunikasi dalam Permainan Game Online Mobile Legends Bang-Bang.....	42
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70
A. Lampiran Pertanyaan.....	70
B. Lampiran Gambar.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Jumlah Download Perangkat Smartphone di Playstore	38
Gambar 4.2 Logo Esport Indonesia	39
Gambar 4.3 Nick Name Pemain Squad FSM.....	40
Gambar 4.4 Statistik Roamer Squad FSM	43
Gambar 4.5 Kerja Sama Tim saat Bermain di dalam Game	47
Gambar 4.6 Player Goldline Kalah Byone dengan Goldline Musuh	51
Gambar 4.7 Emosi Jungler saat Bermain.....	55
Gambar 4.8 Menerima Saran dalam Sebuah Pertandingan.....	58
Gambar 5.1 Saat Bermain	71
Gambar 5.2 Di dalam Lobby Sebelum Pertandingan.....	71
Gambar 5.3 Didalam Game yang Akan Dimulai	71
Gambar 5.4 Wawancara Informan 1	72
Gambar 5.5 Wawancara Informan 2	72
Gambar 5.6 Wawancara Informan 3	72
Gambar 5.7 Wawancara Informan 4	73
Gambar 5.8 Wawancara Informan 5	73