



**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK TEAM
EXAMPLE DALAM PERMAINAN
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
sarjana dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh:

Muhamad Riski

41182037200083

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI**

2025 M / 1447 H

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan, norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 25 Juni 2025



Muhamad Riski

41182037200083

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan Mobile Legends

Diajukan Oleh : Muhamad Riski

NPM : 41182037200083

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jurusan : Jurnalistik

Fakultas : Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam 45 Bekasi.

Bekasi, 17 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi



Winda Primasari, M.Si.

NRP: 45.1.01.02.2012.016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Miftakhudin, M. I. Kom.

NRP: 45.5.02.01.2018.088

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

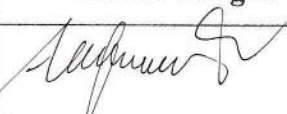
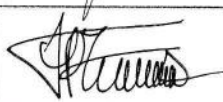
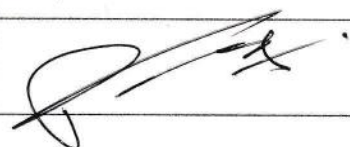
Skripsi saya berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan *Mobile Legends*” telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 25 Juni 2025
Waktu : 16.00-17.00

Oleh

Nama : Muhamad Riski
NPM : 41182037200083
Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Saepudin, S.S., M.Soc.Sc	Ketua Penguji	
Endang S. Priyatna, M.Hum, M.A, Ph.D	Penguji I	
Miftakhudin, M.I.Kom	Penguji II	

Bekasi, 7 Agustus 2025

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra dan Bahasa



Saepudin, S.S., M.Soc.Sc
NRP: 45.1.01.11.2011.031

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Winda Primasari, S.Hum., M.Si.
NRP: 45.1.01.02.2012.016

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa
2025

Muhamad Riski/ 41182037200083

Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan Mobile Legends

Di bawah bimbingan Bapak Miftakhudin M.I.Kom.

119 halaman skripsi dan 12 halaman romawi, 4 daftar tabel, 16 daftar gambar

Penelitian ini membahas pola komunikasi kelompok yang diterapkan oleh Team Example dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang. Sebagai team *esports* yang aktif mengikuti berbagai turnamen, efektivitas komunikasi menjadi elemen penting dalam mencapai kemenangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pola komunikasi yang muncul selama dua fase permainan, yaitu fase *draft-pick* dan fase *in-game*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teori pola komunikasi kelompok dari H.A.W. Widjaja yang mencakup pola rantai, roda, bintang, dan lingkaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada fase *draft-pick*, Team Example menggunakan pola komunikasi bintang, di mana setiap anggota berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat strategis, mencerminkan komunikasi terbuka dan demokratis. Sedangkan pada fase *in-game*, pola komunikasi bergeser menjadi pola rantai, terpusat pada satu atau dua pemain inti yang memberikan arahan strategis secara lebih terstruktur dan efisien. Pola komunikasi ini menyesuaikan dengan kebutuhan permainan serta kondisi real-time di dalam pertandingan. Dengan komunikasi yang adaptif, Team Example mampu mempertahankan kekompakan dan chemistry antaranggota untuk meraih hasil terbaik di turnamen.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok, Esports, Mobile Legends, Team Example

ABSTRACT

*University of Islamic 45 Bekasi
Communication Study Program
Departement of Commonication,
Literature and Language
2025*

Muhamad Riski / 41182037200083

Communication Patterns of Team Example Group in Mobile Legends Game

Under the guidance of Mr. Miftakhudin M.I.Kom.

119 thesis pages and 12 roman pages, 4 lists of tables, 16 lists of images

This research discusses the group communication patterns applied by Team Example in the game Mobile Legends: Bang Bang. As an esports team that actively participates in various tournaments, communication effectiveness is an important element in achieving victory. This research aims to identify and describe the communication patterns that arise during the two phases of the game, namely the draft-pick phase and the in-game phase. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis used H.A.W. Widjaja's theory of group communication patterns which included chain, wheel, star, and circle patterns. The results showed that in the draft-pick phase, Team Example used the star communication pattern, where each member actively participated in delivering strategic opinions, reflecting open and democratic communication. While in the in-game phase, the communication pattern shifts to a chain pattern, centered on one or two core players who provide strategic direction in a more structured and efficient manner. This communication pattern adapts to the needs of the game as well as real-time conditions in the match. With adaptive communication, Team Example is able to maintain cohesiveness and chemistry between members to achieve the best results in the tournament.

Keywords: Communication Patterns, Group Communication, Esports, Mobile Legends, Team Example

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan Mobile Legends”.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa. Peneliti menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala, selaku pemilik kehidupan
2. Kedua orang tua yang senantiasa mengirimkan doa yang tak henti, semangat, serta dukungan moril maupun materil untuk peneliti.
3. Bapak Saepudin, S.S., M.Soc.Sc selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa Universitas Islam 45 Bekasi.
4. Ibu Winda Primasari, S.Hum., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam 45 Bekasi.
5. Bapak Miftakhudin, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan kontribusi berharga dalam membimbing peneliti saat penyusunan hingga skripsi selesai.
6. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam 45 Bekasi, yang telah memberikan ilmu dan pengajaran selama masa perkuliahan.
7. Mas Dean, Mas Ade Setiawan, Mas Mada, Anin, Ci Adel, dan Anggota Bala-bala Family lainnya yang sangat menginspirasi peneliti untuk menjalani kehidupan dan orang yang selalu peneliti

tunggu live streamingnya dikala peneliti merasa bosan maupun ketika sedih.

8. Teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam 45 Bekasi angkatan 2020 khususnya Rivaldy, Muhammad Rasyid Ridho, Dimas Eka Kushayandi dan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan masukan dan dukungan ke peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Para staf tata usaha FKSB Universitas Islam 45 Bekasi yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi seminar proposal skripsi dan skripsi.
10. Jerih payah yang tak ternilai ini akan menjadi motivasi bagi peneliti di masa yang akan datang.

Peneliti mengakui bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan masa depan peneliti.

Akhir kata, peneliti berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bekasi, 25 April 2025



Muhamad Riski

41182037200083

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	11
2.1.1 Penelitian Frinico Alfian, Wulan Purnama Sari berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)”	11
2.1.2 Penelitian Winarti berjudul “Komunikasi Virtual Pengguna <i>Game Online Mobile Legends</i> Hereuy Squad”	13
2.1.3 Penelitian Bayu Nugraha Pratama berjudul “Pola Komunikasi Kelompok <i>Squad Golden Beast Game Mobile Legends</i> Di Surabaya”	15
2.1.4 Penelitian Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, dan Luluatu Nayiroh berjudul “Pola Komunikasi Dalam Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (studi etnografi virtual dalam grup Discord)”	17
2.1.5 Penelitian Fara Hasna Arifah, Yuli Candrasari berjudul penelitian “Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (studi netnografi pada komunitas facebook Genshin Impact Indonesia Official)”	18
2.1.6 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	24
2.2 Kerangka Teori dan Konseptual	26
2.2.1 Pola Komunikasi.....	26
2.2.2 Komunikasi Kelompok	30
2.2.3 Game Online	43

2.2.4 Mobile Legends: Bang Bang	45
2.3 Kerangka Pemikiran.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Metode Penelitian.....	50
3.2 Unit Analisis.....	51
3.3 Key Informan dan Informan.....	51
3.3.1 Key Informan.....	51
3.3.2 Informan	51
3.4 Definisi Koseptual.....	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data	53
3.6 Teknik Analisis Data	55
3.7 Keabsahan Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
4.1. Gambaran Umum Team Example.....	58
4.1.1. Sejarah Team Example	58
4.1.2. Struktur Team Example	62
4.1.3. Logo Team Example	64
4.1.4. Profil Informan.....	65
4.2. Hasil Penelitian	68
4.2.1 Komunikasi Fase Draft-Pick Team Example Dalam Permainan Mobile Legends	68
4.2.2 Komunikasi Fase In-Game Kelompok Team Example	73
4.2.3 Analisis Teori Pola Komunikasi Kelompok Dalam Team Example	78
4.2.4 Perbedaan Pola Komunikasi dari Fase-Draft Pick dan In-Game	84
4.2.5 Saluran Komunikasi dan Interaksi Sosial Team Example	85
4.2.6 Hambatan Komunikasi Team Example	88
4.3 Implikasi Penelitian.....	89
4.3.1 Implikasi Teoritis.....	89
4.3.2 Implikasi Praktis	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	94
5.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	102
Lampiran 1, Curriculum Vitae.....	102

Lampiran 2, Turnitin Skripsi	103
Lampiran 4, Hasil Wawancara Bersama <i>Key Informan</i> dan Informan.....	105
Lampiran 5, Lembar Catatan Bimbingan Skripsi.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pemain Video Game Terbanyak di Dunia	3
Gambar 1.2 Data Top Games Paling Banyak di Unduh	3
Gambar 1.3 Infografis Mobile Esports Terpopuler	4
Gambar 1.4 Team Example Menjuarai Turnamen PUTMAN	7
Gambar 1.5 Fitur chat dalam MLBB.....	8
Gambar 2.1 Pola Komunikasi Rantai	27
Gambar 2.2 Pola Komunikasi Bintang	27
Gambar 2.3 Pola Komunikasi Roda.....	28
Gambar 2.4 Pola Komunikasi Lingkaran.....	28
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran	49
Gambar 4.1 Pola Komunikasi Bintang	63
Gambar 4.2 Logo Team Example.....	64
Gambar 4.3 Fase Draft Pick Team Example.....	69
Gambar 4.4 Pola Komunikasi Bintang	72
Gambar 4.5 Pola Komunikasi Rantai	76
Gambar 4.6 Unsur-unsur Komunikasi	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 2.2 Perbedaan dan Persamaan penelitian terdahulu	24
Tabel 4.1 Jadwal Team Example.....	60
Tabel 4.2 Struktur Organisasi Team Example	62

Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan Mobile Legends

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	1%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainkudus.ac.id	2%
	Internet Source	
2	digilib.uinsa.ac.id	1%
	Internet Source	
3	www.researchgate.net	1%
	Internet Source	
4	lib.ui.ac.id	1%
	Internet Source	
5	pdfs.semanticscholar.org	1%
	Internet Source	
6	repository.unika.ac.id	1%
	Internet Source	
7	repository.uma.ac.id	1%
	Internet Source	
8	repository.radenintan.ac.id	1%
	Internet Source	
9	kc.umn.ac.id	1%
	Internet Source	
10	digilib2.unisayogya.ac.id	1%
	Internet Source	
11	esports.id	1%
	Internet Source	