

Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”

**(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting
Game Online “Mobile Legends”)**

Oleh :

Nama : Clario Telenkaho

NIM : 69110269

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Broadcasting



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE
JAKARTA

Agustus 2017

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

PENGESAHAN



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

(C) Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur

Chatting Game Online “Mobile Legends”)

b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Diajukan Oleh

Nama : Clario Telenkaho

NIM : 69110269

Jakarta, 25 Agustus 2017

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

(Wiratri Anindhita, S.I.P., M.Sc)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

Institut Bisnis

JAKARTA

2017



ABSTRAK

Clario Telenkaho / 69110269 / 2017 / Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends”/ Wiratri Anindhitia, S.IP., M.Sc.

Komunikasi yang terjadi di dalam permainan game online Mobile Legends sangat di pengaruhi oleh komunikasi yang di bentuk oleh para pemain. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik. Fitur Chatting dibutuhkan untuk mempermudah interaksi antar pemain. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi pemain untuk meraih kemenangan. Pemain harus berkomunikasi sehingga dapat membangun sebuah strategi untuk mengalahkan lawan. Banyaknya hambatan di dalam komunikasi pemain dengan pemain lain juga di pengaruhi oleh sikap dan karakter dari pemainnya. Karena komunikasi dua arah akan sangat membantu pemain untuk memenangkan permainan. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari Blumer. Setiap pemain memiliki pengalaman. Setiap pemain memiliki pengalaman berkomunikasi dengan pemain lain. Dari proses komunikasi tersebut, pemain dapat membentuk strategi dengan pemain lain. Pemikiran tersebut akan terus berkembang sejalan dengan komunikasi yang berlangsung. Melalui makna yang terbentuk di dalam pikiran, pemain dapat menukar informasi menggunakan fitur chat maupun interaksi langsung untuk mencapai tujuan.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan lima pemain game online “Mobile Legends”. Peneliti secara mendalam bersama dengan pemain game online “Mobile Legends”

Hasil dan analisis dari penelitian ini, peneliti menemukan bahwa setiap pemain memiliki cara berkomunikasi berbeda-beda dalam menggunakan fitur chat. Setiap pemain juga memiliki cara yang berbeda dalam pertukaran informasi dengan pemain lainnya. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain biasanya berupa komunikasi tertutup sehingga pertukaran informasi hanya sebatas dalam game saja. Komunikasi terbuka yang digunakan biasanya pada saat pertukaran informasi tidak terjadi di dalam game saja, melainkan menuju ke kehidupan nyata.

Komunikasi yang terjadi bersifat terbatas, pertukaran informasi hanya dalam game. Interaksi terjadi pada saat permainan berlangsung dengan menggunakan fitur chatting dan interaksi langsung atau tatap muka. Setiap pemain memiliki caranya sendiri untuk berkomunikasi, dengan menggunakan type chat, voice chat, auto chat ataupun langsung tatap muka dengan pemain. Hal ini dapat memperkecil hambatan yang terjadi pada saat menggunakan fitur chatting untuk mencapai tujuan dari kegiatan komunikasi.

Kata kunci : pola interaksi, *Mobile Legends*, fitur *chatting*, teori interaksi simbolik.

- a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKG.



Hak Cipta

Ilmiah

KKG

Institut

Bisnis

dan

Informatika

Kwik

Kian

Gie

ABSTRACT

Clario Telenkaho / 69110269/ 2017 *Interaction Patterns in the Online Game Players "Mobile Legends" (Qualitative Descriptive Study of Players Interaction in Using Chatting Features In Online Game "Mobile Legends". / Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc*

Communications that occur in the online game Mobile Legends is influenced by the communication that formed by the players. Communication will not work properly.. Chat feature is needed to facilitate interaction between players. Communication is the most important for players to earn victory. The players must communicate so as to build a strategy to defeat the opponent. The obstacles in the communication of players with other players is also influenced by the attitude and character of the players. Because two-way communication will greatly help the players to win the game. This research using symbolic interaction from Blumer. Every players should have experience. Each player has experience communicating with other players. From the communication process, players can form a strategy with other players. The ideas will continue to grow in line with the ongoing communication. Through the meaning that is formed in the mind, players can trade information using the chat feature as well as direct interaction to achieve the goal.

This research method use qualitative approach. In this study, researchers do in-depth interviews with five online game players "Mobile Legends". Researchers discussed it in deep talk along with online game players "Mobile Legends."

Result and analysis of this study, researchers found that each player has a way to communicating differently when using the chat feature. Each player also has a different way to trade information with the other players. The communication made by the players is usually a closed communication which the information is limited for only in the game only. Open communication which used normally when the trade of information not only occur in the game, but also in the real life.

The communication happens is limited, the exchange of information only in the game. Interaction occurs during a game using chat feature and direct interaction or face-to-face interaction. Each player had their own way for communicating, using the chat type, voice chat, auto chat or face to face with the player. This can minimize the obstacles when using the chat feature for achieve the purpose of communication activities.

Keyword : interaction patterns, Mobile Legends, chat features, symbolic interaction theory

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends”)

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Selama penulisan skripsi ini, penulis merasakan bantuan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Untuk itu penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih kepada :

- Hasil Skripsi** ini dibuat oleh **Kwik Kian Gie**, mahasiswa **Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**.
Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.
Selama penulisan skripsi ini, penulis merasakan bantuan yang sangat berarti dari
berbagai pihak. Untuk itu penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sedalam-
dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
Terima kasih kepada :

 1. Orang tua penulis yaitu Bapak Wong Ie Pin dan Ibu Christine Kristisiul yang selalu
memberikan motivasi dan doa selama penulis menempuh pendidikan.
 2. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Gie, Bapak Deavvy MRY Johassan, S.Sos., M.Si.
 3. Ibu Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah
membimbing penulis serta memberikan motivasi dalam proses penelitian dari awal
hingga akhir. Terima kasih untuk waktu dan kesabaran yang diberikan kepada
penulis selama bimbingan.
 4. Clasica Telenkaho selaku kakak dari penulis yang telah memberikan semangat
kepada penulis dalam proses penggerjaan skripsi ini.
 5. Chrisstella Telenkaho selaku adik dari penulis yang telah memberikan semangat
kepada penulis dalam proses penggerjaan skripsi ini



6. Vanny Vineta Valenza, yang telah sabar dan memberikan semangat dalam proses pengembangan skripsi ini.

Para pemain game online “*Mobile Legends*” Ricky Woeibono, Raymond, Anjas Hendrian, Lukianos Yosef, dan Billy Hendrik yang telah meluangkan waktu dan berbagi informasi dan menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Ade, Jordhie, Charista, Anthony, Marika, Alfa, Indah yang telah menjadi teman terbaik selama penulis menjalani kegiatan perkuliahan dan memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini. *See you on top, kawan.*

Christ, Rivan, Santa, dan Linda dan sahabat-sahabat penulis lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan perhatian selama proses pembuatan skripsi ini.

Seluruh jajaran dosen dan civitas akademika Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

7. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
8. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
9. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.

Penulis menyadari bahwa masih penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan pada masa mendatang.

Jakarta, Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

© Hak Cipta Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie		iii
Abstrak		iv
<i>Abstract</i>		<i>iv</i>
Kata Pengantar		v
Daftar Isi		vii
Daftar Tabel		x
Daftar Gambar		xi
Daftar Lampiran		xii

BAB I: Pendahuluan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.		1
A. Latar Belakang Masalah		1
B. Rumusan Masalah		7
C. Identifikasi Masalah		7
D. Tujuan Penelitian		7
E. Manfaat Penelitian		8

BAB II: Kajian Pustaka

A. Landasan Teori		9
1. Kajian Teori		9
1. Teori Interaksi Simbolik		9
2. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial		11
3. Komunikasi		17
4. Proses Komunikasi		19
5. Komunikasi Interpersonal		20
6. Interaksi		21



7. Game	22
B. Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Pemikiran	27
BAB III: Metode Penelitian	
H. Cipta misi IBIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwick Kian Gie)	
A. Subjek Penelitian	29
B. Desain Penelitian.....	30
C. Jenis Data	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV: Hasil Analisis dan Pembahasan	
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	38
B. Analisis dan Pembahasan	44
1. Pola Interaksi dalam <i>Game Online “Mobile Legends”</i>	44
2. Penggunaan Fitur <i>Chatting</i> yang tersedia dalam <i>Game Online “Mobile Legends”</i> ...	55
3. Pertukaran Informasi antar Pemain <i>Game Online “Mobile Legends”</i>	61
C. Hasil Penelitian	67
BAB V: Simpulan dan Saran	
A. Simpulan	69
B. Saran	70
Daftar Pustaka	71
Lampiran	73

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKG.

DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2.1 Penelitian Terdahulu	24
4.1 Profil Shanghai Moonton Technology.CO.,LTD	43
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.	

DAFTAR GAMBAR

(C) Hargai milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

H 3 Cipta Dilindungi Undang-Undang

4.1 Logo Game Online Mobile Legends.....	38
4.2 Logo MSC	39
4.3 Jadwal Pertandingan MSC.....	40

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun
tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Wawancara Ricky Woeibowo.....	74
Hasil Wawancara Raymond	80
Hasil Wawancara Anjas Hendrian.....	85
Hasil Wawancara Lukianos Yosef	90
Hasil Wawancara Billy Hendrik.....	94
Pedoman Pertanyaan Wawancara.....	100

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hasil Cipta milik IBIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hasil Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKG.