

**POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS HER  
OES YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

*Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Dalam Menempuh Ujian Sarjana Prodi Ilmu  
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*



**Diajukan Oleh :**

**Muhammad Fajar**  
**20180530026**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fajar

NIM : 20180530026

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (ISIPOL)

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legends Heroes Yogyakarta"** adalah hasil karya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari karya ini terbukti merupakan hasil plagiat/menjiplak karya orang lain maka saya bersedia menerima sanksi dari perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

  
Muhammad Fajar

## Halaman Persembahan

Terimalah karya ini, sebagai wujud dari sebagian keinginan yang telah terkabulkan. Untuk yang tercinta :

- Mama, yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan kepada Fajar, serta yang paling mengerti apa yang Fajar rasakan dan inginkan. Papa, yang telah menjadi sosok teladan bagi Fajar karena perjuangannya demi menjaga dan melindungi kami sekeluarga serta petuah petuah nya yang menjadi salah satu pegangan bagi anak nya di perantauan.
- Seluruh kakak kakak dan udaku, Uni Ezi, Bang Nov, Kak Nana, Bang Aan, serta My brotherhood sekaligus sahabat terbaikku, Uda Sidqi. Yang selalu memberikan support, semangat serta menjadi contoh yang baik bagi adik bungsu mu ini, hehe.
- 3 Kamanakan ku tersayang, Nayyara, Syifa, dan Ghania, yang selalu menghibur Mak Uncu nya dengan tingkah laku polos dan keluguannya.
- Bapak Filo selaku dosen pembimbing saya yang dengan baik hati membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini
- Ibu Suci dan Mas Zein selaku dosen penguji saya, yang karna saran dan kritik nya, skripsi ini bisa lebih mantap dan jos.
- Para sahabat dan teman temanku, yang tidak dapat kusebutkan satu per satu, yang telah memberikan support dan dukungan serta menjadi bagian dari momen momen indah ku selama menuntut ilmu di Yogyakarta ini.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabaraktuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pola Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legends Heroes Yogyakarta” guna memperoleh gelar sarjana strata I di Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Selanjutnya, sholawat beserta salam saya kirimkan untuk nabi kita, Muhammad S.A.W, yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan kepada zaman penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini. Proses penulisan skripsi ini tentunya penulis juga berkesempatan bertemu, berinteraksi, dan berdiskusi dengan pihak-pihak yang sangat luar biasa dan dengan rendah hati membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya untuk semua pihak yang telah mendukung dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Terkhusus, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Fajar Junaedi, S.Sos, M.Si selaku ketua Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Isipol, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Filosa Gita Sukmono ,S.I.Kom, M.A selaku dosen pembimbing skripsi saya yang dengan baik hati telah memberikan support dan bimbingan saat berproses menulis skripsi.
3. Ibu Dr. Suciati, S.Sos, M.Si dan Bapak Zein Mufarrih Muktaf, S.IP, M.I.Kom selaku dosen penguji saya, terima kasih atas masukan dan sarannya sehingga penelitian skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
4. Kepada Kedua Orang Tua ku tersayang, Bapak H. Sumarno, S.Pd.I dan Ibu Hj. Midawati S.P.D beserta keluarga ku yang telah memberi dukungan baik secara moral maupun finansial.
5. Seluruh Dosen Ilmu Komunikasi UMY yang sudah membagikan ilmu kepada peneliti selama menuntut ilmu di jurusan Ilmu Komunikasi UMY.
6. Para narasumber penelitian Community Heroes Yogyakarta selaku narasumber penelitian saya.

7. Seluruh anggota Community Heroes Yogyakarta yang telah dengan senang hati menjadi teman dan saudara saya selama di lapangan penelitian.
8. Seluruh pihak yang berjasa dalam membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun dalam rangka perbaikan dan kesempurnaan serta mnfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan mendatang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fajar', with two horizontal lines underneath it.

Muhammad Fajar

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	1
<b>BAB I</b> .....	3
<b>PENDAHULUAN</b> .....	3
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Teori.....	11
1. Komunikasi Kelompok.....	11
2. Pola Komunikasi.....	15
3. Media Dan Game Online.....	19
F. Metodologi Penelitian.....	21
1. Paradigma Penelitian.....	21
2. Jenis Penelitian.....	22
3. Kriteria Narasumber.....	22
4. Teknik Pengumpulan Data.....	23

G. Teknik Analisis Data.....	25
H. Pengujian Keabsahan Data.....	26
I. Sistematika Penulisan.....	28
<b>BAB II.....</b>	<b>30</b>
<b>PERKEMBANGAN, SEJARAH DAN PROFIL KOMUNITAS.....</b>	<b>30</b>
A. Fenomena Komunitas <i>Game</i> Indonesia.....	30
B. Tentang Community Heroes Yogyakarta.....	35
<b>BAB III.....</b>	<b>39</b>
<b>SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Catatan Pembuka.....	39
B. Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan.....	61
D. Catatan Penutup.....	74
<b>BAB IV.....</b>	<b>76</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3 1 Sharing komunitas.....	41
Gambar 3 2 Instagram CH Jogja.....	43
Gambar 3 3 Grup whatsapp CH Jogja.....	45
Gambar 3 4 Komunikasi antar member komunitas.....	48
Gambar 3 5 Komunikasi di dalam grup whatsapp.....	51
Gambar 3 6 Peraturan CH Jogja 1.....	53

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3 1 Bahasa bahasa Khas CH Yogya.....	58
--	----