

**SKRIPSI**

**KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
PADA KOMUNITAS *GAME AZKABAN* DI KOTA ENDE**



**OLEH**

**YOHANES M. L. MAKU**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS FLORES**

**ENDE**

**2022**

**SKRIPSI**

**KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
PADA KOMUNITAS *GAME AZKABAN* DI KOTA ENDE**



**OLEH**

**YOHANES M. L. MAKU**  
**NIM. 2015220384**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS FLORES**

**ENDE**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
PADA KOMUNITAS *GAME AZKABAN* DI KOTA ENDE**

Oleh

**YOHANES M. L. MAKU**  
**NIM. 2015220384**

**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Menyetujui,

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.**  
**NIPY. 1980 2000 145**

**Dominika Dhapa, S.Pd.,M.Pd.**  
**NIPY. 1980 2011 513**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.**  
**NIPY.1980 2000 145**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**KOMUNIKASI VIRTUAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**  
**PADA KOMUNITAS GAME AZKABAN DI KOTA ENDE**

**Oleh**

**YOHANES M. L. MAKU**  
**NIM. 2015220384**

**Skripsi Ini Telah Diuji oleh Panitia Penguji Skripsi**  
**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores**

**Hari : Sabtu**  
**Tanggal : 27 Agustus 2022**

**Panitia Penguji**

1. **Rosa Dalima Bunga, S.Pd., M.Pd.**  
Ketua/ Penguji (..... *Rosa* .....) )
2. **Agustinus Kembardi Sumbi, S.Pd., M.Pd.**  
Sekertaris/Penguji (..... *Agustinus* .....) )
3. **Alexander Bala, S.Pd., M.Pd.**  
Penguji Utama (..... *Alexander* .....) )
4. **Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.**  
Anggota I (..... *Yosef* .....) )
5. **Dominika Dhapa, S.Pd., M.Pd.**  
Anggota II (..... *Dhapa* .....) )

**Mengesahkan,**

**Dekan**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Flores**

  
**Dr. Sofia Sa'o, M.Pd.**  
**NIDN. 0806057201**

**Ketua Program Studi**  
**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**  
**Universitas Flores**

  
**Dr. Drs. Yosef Demon, M. Hum.**  
**NIDN. 0805106502**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yohanes M. L. Maku

NIM : 2015 220 384

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Ende, 27 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

  
Yohanes M. L. Maku

**MOTTO**

**JADILAH ORANG YANG BERMANFAAT DARI PADA ORANG YANG  
TERLHAT HEBAT**

**(YOHANES M. L. MAKU)**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat berlimpah, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, maka dari lubuk hati yang paling dalam, penulis mempersembahkan tulisan ini kepada :

1. Dia sumber segalanya yang senantiasa memberkati penulis.
2. Kedua orang tuaku yang tercinta, Bapa Stefanus Maku dan Ibu Maria Yuventa yang selalu mendoakanku, penuh pengorbanan dan perjuangan untuk mendidik, dan mendorong agar aku bisa menjadi yang terbaik serta membiayai penulis.
3. Kakak dan Adik tersayang, Lusia Fransiska Maku, Silvester Maku, yang dengan setia membantu serta memberikan dukungan kepada penulis.
4. Almamater tercinta Universitas Flores.
5. Agama, Bangsa, dan Negara.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan- nya penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul **Komunikasi Virtual Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Game Azkaban Di Kota Ende** dengan baik. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar serjana pendidikan bahasa dan sastra indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas flores.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan skripsi ini, terutama kepada Dosen Pembimbing yang dengan caranya sendiri telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini, maupun teman-teman sekalian yang ikut serta ambil bagian dalam skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam skripsi penelitian ini, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik atau saran yang membangun untuk dapat memperbaiki skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasi.

Ende, Agustus 2022

Penulis



## ABSTRAK

**Yohanes M. L. Maku. NIM. 2015220384. Komunikasi Virtual Game Online Mobile Legends pada Komunitas Game Azkaban Kabupaten Ende. Skripsi. Ende: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, 2020.**  
**Email: hansmaku029@gmail.com**

---

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah komunikasi virtual *game online mobile legends* dalam komunitas *game azkaban*? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana komunikasi virtual *game online mobile legends* dalam komunitas *game azkaban*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Maksudnya adalah penelitian dilakukan seobjektif mungkin dengan bertitik tolak pada penggunaan komunikasi virtual dalam *game online mobile legends*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode Etnografi komunikasi adalah salah satu kajian komunikasi yang menfokuskan pada pola komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam satu masyarakat tutur atau komunikasi tutur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Teknik Rekam, yaitu Peneliti merekam semua komunikasi yang terjadi selama proses bermain game. Teknik perekaman dalam komunikasi game online Mobile legend adalah dengan menggunakan rekam layar pada saat menyalakan voice chat. (2) Teknik Catat, yaitu Peneliti mentranskripsi hasil percakapan yang terjadi antara pemain dalam game online mobile legend. (3) Teknik Screenshot, yaitu peneliti menscreenshot setiap gambar game online selama proses permainan game. Hal ini untuk membantu peneliti dalam proses mendapatkan data di lapangan.

Hasil penelitian ini lebih mengarah pada Bentuk Komunikasi Virtual game online mobile legends pada komunitas game azkaban. Adapun temuannya terdiri atas: 1) bentuk komunikasi arah dan tempat, 2) bentuk komunikasi strategi, 3) bentuk komunikasi pujian, 4) bentuk komunikasi hinaan, 5) bentuk komunikasi sumber bantuan, 6) bentuk komunikasi waktu, 7) bentuk komunikasi peran dan roll.

**Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Game Online**

## ABSTRACT

**John M. L. Maku. NIM. 2015220384. Virtual Communication of Mobile Legends Online Game in the Azkaban Game Community, Ende Regency. Thesis. Ende: Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Flores, 2022.**

**Email: hansmaku029@gmail.com**

---

The formulation of the problem in this study is how is the virtual communication of online mobile legends game in the Azkaban game community? This study aims to describe how the virtual communication of mobile legends online games in the azkaban game community.

The approach used in this study is a qualitative descriptive approach. The point is that the research is carried out as objectively as possible by starting with the use of virtual communication in the mobile legends online game. The data collection method used is the ethnographic method of communication, which is a communication study that focuses on the communication patterns used by humans in a speech community or speech communication. The data collection techniques used in this study are (1) Recording Techniques, where the researcher records all communications that occur during the process of playing the game. The recording technique in Mobile legend online game communication is to use screen recording when turning on voice chat. (2) Recording technique, namely the researcher transcribes the results of the conversations that occur between players in the mobile legend online game. (3) Screenshot technique, namely the researcher screenshots each online game image during the game play process. This is to assist researchers in the process of obtaining data in the field.

The results of this study are more directed at the form of Virtual Communication for online mobile legends games in the azkaban game community. The findings consist of: 1) forms of communication of direction and place, 2) forms of strategic communication, 3) forms of communication of praise, 4) forms of communication of insults, 5) forms of communication of sources of assistance, 6) forms of communication of time, 7) forms of communication of roles and roll.

**Keywords: Virtual Communication, Online Game**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan penelitian .....	5
1.3.1 Tujuan umum .....	5
1.3.2 Tujuan khusus .....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KONSEP DAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Konsep .....	10
2.2.1 Komunikasi Virtual .....	10
2.2.2 Jenis Komunikasi Virtual .....	11

2.2.3 <i>Game Online</i> .....	13
2.2.4 Komunitas Azkaban .....	15
2.2.5 Teori .....	16
2.2.6 Kajian Pragmatik Tindak Tutur Dalam Media Sosial .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Data dan Sumber Data .....	18
3.2.1 Data .....	18
3.2.2 Sumber Data .....	18
3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	19
3.4 Teknik Analisis Data .....	19
3.5 Teknik Penyajian Data .....	19
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 Temuan .....	22
4.2 Pembahasan .....	23
4.2.1 Bentuk Komunikasi Virtual Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Game Azkaban .....	23
4.2.1.1 Bentuk komunikasi arah dan tempat.....	23
4.2.1.2 Bentuk Komunikasi strategi.....	28
4.2.1.3 Bentuk komunikasi Pujian .....	32
4.2.1.4 Bentuk Komunikasi Hinaan.....	33
4.2.1.5 Bentuk komunikasi Sumber Bantuan.....	34
4.2.1.6 Bentuk komunikasi Waktu.....	36
4.2.1.7 Peran atau Roll.....	37

**BAB V PENUTUP..... 40**

5.1 Kesimpulan ..... 40

5.2 Saran ..... 40

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**