KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG DENGAN MENGGUNAKAN FITUR VOICE CHAT IN GAME

PROPOSAL SKRIPSI

FIRMAN SETIAWAN
NPM. 1908020020

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2023

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Telepon genggam telah beralih dari alat komunikasi jarak jauh menjadi perangkat pintar multifungsi yang dapat digunakan untuk media sosial, video call, bermain game, dan banyak lagi (Putra & Rachmawaty, 2021). Kemajuan era digital dengan akses internet yang mudah memudahkan pengguna smartphone untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan cepat, bahkan lintas negara. Teknologi smartphone dan internet kini tak terpisahkan, memungkinkan berbagai aktivitas termasuk bermain game secara online (Alfian & Sari, 2022). Internet dan teknologi baru memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengendalikan informasi, serta berinteraksi secara interaktif. Munculnya virtual reality, komunitas virtual, dan identitas virtual memberikan ruang tanpa batas untuk komunikasi dan identitas alternatif (Ramadani, 2018). Komunikasi virtual berkembang pesat dengan teknologi digital yang menghubungkan individu tanpa batasan lokasi fisik, memungkinkan interaksi, komunikasi, dan kolaborasi melalui smartphone dan internet. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di seluruh dunia, termasuk Indonesia, mengubah pola komunikasi manusia dan melahirkan Cyber Society (Masyarakat Maya) dan Virtual Community (Komunitas Virtual) (Luki, 2019)Namun perkembangan sebuah media teknologi di era digital bukan hanya sekedar untuk bertukar informasi bagi para penggunannya, namun juga sebagai media hiburan seperti salah satu contohnya adalah game online. Game online merupakan sebuah permainan yang membutuhkan suatu koneksi internet supaya pemain mempunyai jaringan, dimana dapat interaksi antara satu individu dengan individu yang lain maupun dengan kelompok. Komunikasi virtual berperan penting dalam interaksi ini untuk menentukan dan mencapai tujuan, dalam melaksanakan misi ataupun meraih nilai tertinggi dalam *game online. Game online* adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam game, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah game yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Ramadani, 2018). Melalui internet, game online dapat dimainkan, bahkan dengan multi pemain dan juga melalui berbagai perangkat (Alfian & Sari, 2022).

Game online memiliki berbagai jenis tersendiri seperti Moba *(Multiplayer*

Online Battle Arena), Battle Royale, RPG (*Roleplaying Game),* Simulator, FPS (*First Person Shooter),* dan masih banyak lagi. Namun yang cukup populer di masyarakat saat ini adalah *game online* dengan genre atau jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena).* Jenis game ini mewajibkan pemain untuk memilih atau mengatur hero, serta atribut maupun skill di setiap karakter yang dipilih hingga untuk menyusun strategi yang baik dan tepat untuk mendapatkan kemenangan di dalam pertandingan atau *match arena.* Selain itu, *game* dengan jenis MOBA *(Multiplayer Online Battle Arena)* seringkali mengharuskan pemain mengajak pemain lainnya untuk membentuk tim atau kelompok guna melawan tim atau kelompok lainnya dalam satu *battle arena* yang sama, beberapa jenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)* antara lain seperti Mobile Legends Bang-Bang, AOV (Arena Of Valor), Vainglory, Pokemon Unite, Lokapala, LOL Wild Rift, dan Marvel Super War. Namun di Indonesia sendiri game online dengan jenis MOBA yang sangat populer adalah *Mobile Legends Bang Bang.* Game yang dikembangkan oleh Moonton ini dirilis di seluruh dunia pada tanggal 14 Juli 2016, Mobile Legends Bang Bang masuk dalam jenis atau kategori dalam game online MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)* yang dapat dimainkan di *platform mobile* seperti Android dan *iOS.*

Sebuah studi tentang komunikasi virtual pada game Mobile Legends Bang Bang menggunakan fitur voice chat dalam game mengungkapkan beberapa asosiasi menarik terkait interaksi sosial dan strategi permainan.

Pertama, penelitian ini menyoroti peran penting obrolan suara dalam peningkatan koordinasi tim. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi langsung satu sama lain selama permainan, menyampaikan strategi dengan cepat, bertukar informasi penting seperti lokasi lawan, dan mengatur serangan terkoordinasi. Hal ini memungkinkan tim untuk merespons situasi dalam game dengan lebih efektif dan efisien.

Kedua, penelitian ini menyelidiki dampak obrolan suara terhadap dinamika sosial dalam game. Dengan menggunakan voice chat, pemain dapat membangun ikatan sosial yang lebih kuat dengan anggota timnya. Pengguna dapat menyusun strategi bersama dan menikmati pengalaman bermain game yang lebih terlibat secara sosial dan bermakna. Hal ini memperkuat sinergi dalam tim dan meningkatkan kepuasan pemain saat bermain bersama.

Ketiga, penelitian ini juga menyoroti tantangan yang terkait dengan penggunaan obrolan suara, termasuk risiko praktik berbahaya dan penggunaan tidak etis. Hal ini

menyoroti pentingnya mengelola dan mengoordinasikan komunikasi dalam game secara efektif untuk menciptakan lingkungan game yang positif dan inklusif.

Keempat, dari sudut pandang teknis, penelitian ini mengkaji bagaimana pengembang game dapat mengoptimalkan fungsionalitas obrolan suara untuk meningkatkan pengalaman bermain game. Hal ini termasuk mengembangkan sistem moderasi yang lebih baik, meningkatkan kualitas audio, dan mengintegrasikan fitur untuk mendukung komunikasi dalam game yang lebih efektif dan aman.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bagaimana fitur voice chat di Mobile Legends Bang Bang tidak hanya memengaruhi strategi permainan, tetapi juga mengubah dinamika interaksi sosial di dalam game. Hal ini membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut teknologi komunikasi dalam game untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain game dan mendukung komunitas gamer yang lebih luas.

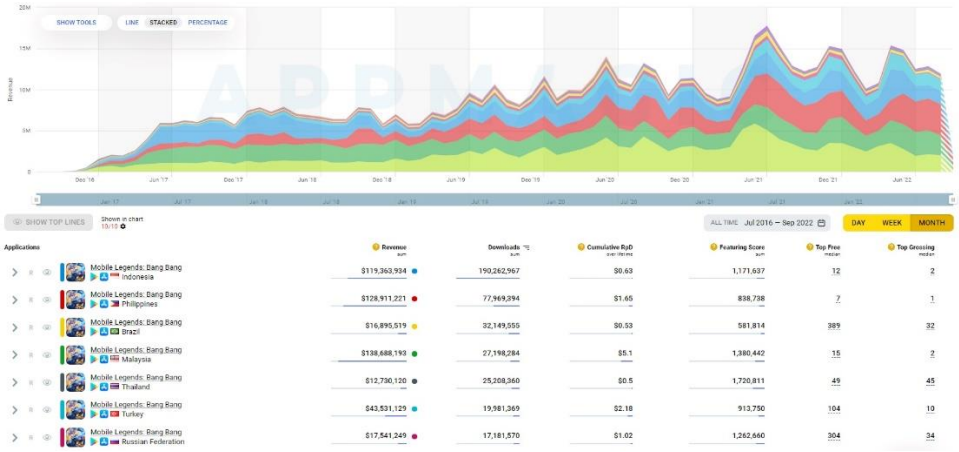


Gambar 1 Tampilan dari game Mobile Legends Bang-Bang

Game Mobile Legends Bang-Bang termasuk dalam permainan online MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)* yang berarti pemain akan bermain dalam tim 5 vs 5 dengan tujuan untuk saling mengalahkan dengan berbagai jenis karakter atau pahlawan yang dimiliki dan dapat digunakan dengan kemampuan atau *skill* yang berbeda dan unik. Tujuan dari permainan *Mobile Legends Bang-Bang* adalah untuk saling menghancurkan *Turret* atau tower pertahanan lawan, *Turret* atau tower sendiri terbagi menjadi 2 jenis, yang pertama terletak di sepanjang arena pertandingan yang harus dihancurkan terlebih dahulu supaya dapat menghancurkan turret utama yang berada

dalam pangkalan musuh atau sering disebut tower *base.* Dalam hal ini para pemain perlu bekerja sama dalam membangun tim untuk mengatur strategi, dan saling berkoordinasi dengan sesama untuk mencapai tujuan. Game ini memiliki banyak pilihan karakter atau pahlawan yang dapat digunakan oleh para pemain, dengan masing-masing kemampuan khusus yang tentunya berbeda. Pemilihan setiap karakter atau pahlawan sangat penting, karena memiliki peran yang berbeda dalam permainan, seperti Tank atau Support, Mage, Marksman, Assassin, dan Fighter. Pemilihan karakter atau pahlawan harus sesuai dengan *role* atau peran yang dijalankan, dan tentunya membutuhkan strategi dan koordinasi untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Mobile Legends Bang Bang menghadirkan pertarungan real time antara dua tim, pemain bergerak di sepanjang lane atau jalur yang berada di peta yang terdiri dari 3 jalur yang berbeda yaitu *middle lane, top lane, dan bottom lane.* Masing-masing dari lane tersebut dijaga oleh turret atau tower yang akan menyerang secara otomatis, Permainan akan berakhir atau dimenangkan oleh salah satu tim ketika tower yang berada dalam base atau pangkalan musuh tim lawan hancur.

Di Indonesia, *Mobile Legends Bang-Bang* sangat populer dan telah menjadi salah satu game terlaris di negara ini. Keberhasilan *Mobile legends Bang-Bang* di Indonesia dapat dilihat melalui beberapa faktor seperti, jumlah pemain terbesar di dunia.



Gambar 2 Daftar jumlah download game mobile legends bang-bang di dunia 7 September 2022

sumber https://gamerwk.com/mendominasi-indonesia-menyumbang-pemain-terbanyak-di-mobile-legends/

Gambar 2 menunjukan Indonesia menjadi penyubang pemain paling banyak di Mobile Legends untuk semua wilayah, jika dilihat dari angka, jumlah download mencapai 190 juta unduhan, diikuti oleh Filipina 77 juta unduhan dan Brazil 32 juta

unduhan. Dengan jutaan pemain aktif *Mobile Legends Bang-Bang* di Indonesia, menjadikan game ini sangat populer di seluruh penjuru negeri. Mobile Legends Bang-Bang juga mempersembahkan serta memfasilitasi turnamen dan kompetisi *e-sport* di Indonesia dengan hadiah yang besar, seperti MPL ID kasta pertama, dan MDL ID kasta kedua. Untuk kompetisi di dunia Moonton selaku pengembang game *Mobile Legends Bang Bang* juga mempersembahkan pertandingan seperti M-Series, MPLI, dan MSC, dengan hadiah yang lebih besar. Hal ini telah meningkatkan popularitas game ini terutama di kalangan penggemar khususnya di Indonesia, pertandingan yang diadakan sering kali disiarkan secara langsung, dan menarik banyak penonton.

Komunitas *Mobile Legends* sendiri cukup aktif di Indonesia. Para pemain sering kali berpartisipasi dalam forum media sosial untuk saling berdiskusi tentang game, berbagi strategi, dan tentunya mencari teman bermain. *Mobile legends Bang-Bang* telah menjadi fenomena di Indonesia, dengan pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Kemudahan dalam mengakses game ini dengan perangkat ponsel, Moonton sebagai pengembang game memberikan fitur yang cukup menonjol dalam game *Mobile Legends Bang-Bang.* Fitur ini memudahkan dan memiliki kemampuan untuk para pemain tetap saling berkomunikasi di dalam game, meskipun tidak berada dalam satu tempat, fitur tersebut adalah *voice chat in-game,* fitur ini memungkinkan pemain untuk berbicara secara langsung dengan teman satu tim mereka selama di dalam permainan dan menciptakan komunikasi virtual, sehingga diharap dapat meningkatkan koordinasi dan komunikasi dalam tim untuk mencapai tujuan. Dalam konteks *Mobile Legends*, penggunaan voice chat in-game telah menjadi bagian dari strategi dan tentunya menambah pengalaman bermain. Komunikasi virtual, khususnya melalui voice chat in game mempengaruhi dinamika permainan dan interaksi antar pemain di dalam game *Mobile Legends Bang-Bang.*

B. Rumusan Masalah

Bagaimana komunikasi virtual bagi pengguna voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang-Bang untuk membentuk strategi, kerjasama tim dan interaksi di dalam permainan?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi virtual dalam Game *Mobile Legends* dengan menggunakan *voice chat in-game* seperti strategi bermain dan interaksi antar pemain, kerjasama dalam tim, pada penggunaan fitur *voice chat in game* dalam *Mobile Legends.*

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran komunikasi virtual, khususnya penggunaan *voice chat in-game*, dalam konteks Mobile Legends. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemain, pengembang game, serta peneliti lain yang tertarik dalam bidang komunikasi dalam permainan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang cara komunikasi virtual mempengaruhi strategi bermain dan interaksi dalam konteks permainan *online*.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada kajian penelitian terdahulu, peneliti menggunakan beberapa judul penelitian terdahulu, bertujuan sebagai bahan referensi dan pegangan dalam melakukan penelitian yang relevan, penelitian terdahulu yang berhasil peneliti temukan adalah sebagai berikut:

Pertama ada penelitian tentang "Ragam Bahasa Dalam Komunikasi Virtual Kelompok Pemain Game Online Point Blank Melalui Media Sosial Discord Untuk mencapai Kemenangan" karya Ihsan Ramadhan, Ratna Puspita, dan Wa Ode Siti Nurhaliza (Ramadhan et al., 2022). Penelitian ini fokus pada komunikasi para pemain game online dalam sebuah kelompok yang sama melalui aplikasi tambahan Discord. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian Etnografi virtual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan ragam bahasa kelompok pemain game online sebagai komunikasi dalam ruang virtual menggunakan aplikasi ketiga seperti Discord dalam mencapai tujuan untuk menang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual di dalam Discord pada komunitas pemain game online Point Blank terjadi pada ruang publik, sehingga semua anggota bisa melihat pesan yang dikirim oleh anggota lainnya. Komunikasi virtual antaranggota seringkali memuat bahasa-bahasa yang mengandung unsur ejekan ke sesama anggota lainnya, namun bahasa ejekan yang digunakan tidak menggunakan bahasa yang vulgar atau frontal yang bisa mengarah pada tindakan cyberbullying ataupun penghinaan, lebih kepada bahasa ejekan yang halus tanpa mengandung unsur SARA dan hanya sekedar lelucon kepada sesama anggota komunitas.

Kedua penelitian tentang "Motivasi Dan Kepuasan Gamers Di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang" karya Aji Anugrah Putra dan Maya Rachmawaty (Putra & Rachmawaty, 2021). Penelitian ini membahas tentang motivasi mahasiswa yang bermain game online Mobile Legends dan bergabung dengan komunitas game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan teori motivasi, kepuasan, dan uses and gratification. Mahasiswa bermain game Mobile Legends dan bergabung dengan komunitas berdasarkan kemauan diri mereka sendiri dan merasa puas dengan

game Mobile Legends karena mudah dimainkan. Mahasiswa juga setia, merekomendasikan produk, melakukan pembayaran, dan memberikan masukan pada game Mobile Legends. Perkembangan teknologi komunikasi, seperti munculnya telepon genggam atau smartphone, telah mengubah pola kehidupan masyarakat dan menjadikan game online dan E-sport berkembang pesat. Berbagai kalangan dan umur bermain game online, termasuk mahasiswa yang seharusnya menuntut ilmu di akademis, namun seringkali bermain game Mobile Legends dan membentuk suatu komunitas game online.

Ketiga penelitian tentang "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game (Studi etnografi virtual dalam permainan free fire)" Karya Nia Anggraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto (Anggraini & Sugiyanto, 2021). Penelitian etnografi ini bertujuan menemukan makna istilah-istilah dalam bahasa yang digunakan para pemain Free Fire Online Game. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah para pemain online game Free Fire yang terdiri dari kelompok laki-laki, perempuan, dan anak laki-laki. Hasil penelitian memperoleh kesimpulan bahwa proses komunikasi yang terjadi di antara pemain Free Fire adalah proses komunikasi dua arah dalam satu kelompok melalui media voice chat. Bahasa dalam percakapan pada permainan Free Fire dimaknai sama oleh para pemainnya. Terdapat banyak istilah yang sama dalam Free Fire namun beberapa memiliki fungsi berbeda. Ada pula istilah yang dikonstruksikan dari peristiwa sebenarnya ke dalam virtual, serta istilah yang hanya terdapat di dunia virtual dan tidak ditemukan di dunia nyata.

Keempat penelitian tentang " Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends" karya Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo dan Latif Ahmad Fauzan (Ananda et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mencermati variasi komunikasi virtual oleh Moba Analog Team ketika memainkan game Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau kode khas yang dipahami dan dimaknai bersama anggota Moba Analog Team. Ragam bahasa dengan kode khas tersebut lahir karena intensitas perbincangan virtual yang terjadi dalam kurun waktu tertentu dan kebutuhan taktik menjalankan game. Anggota Moba Analog Team hampir setiap malam hari main game bareng. Ketersediaan fitur komunikasi virtual memudahkan komunikasi antar anggota ketika berperan sebagai

player dalam game Mobile Legends. Komunikasi virtual berupa perbincangan saat memainkan game, tidak sekadar bertema taktik bermain, tetapi meluas hingga tema perkuliahan, pertemanan, keluarga, isu viral di media sosial, dan sosial politik.

Kelima penelitian tentang "Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online Di Aranet Plumbon" karya Rifal Fathurrohman, Achdi Halim, dan Khaerudin Imawan. (Fathurrohman et al., 2017). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk memperoleh data tentang efektivitas komunikasi virtual, efektivitas komunikasi interpersonal, serta pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal pada para pemain game online di AraNet Plumbon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan fitur komunikasi virtual memudahkan komunikasi antar anggota ketika berperan sebagai player dalam game Mobile Legends. Namun, terdapat penurunan efektivitas komunikasi interpersonal. Faktor utama yang dirasakan menghambat yaitu belum tersedianya tempat ngobrol yang ada di sekitar AraNet. Oleh karena itu, pemilik AraNet hendaknya membuat tempat mengobrol sehingga mereka dapat sekedar berbincang ketika tidak bermain game online.

Keenam penelitian tentang "Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)" karya Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari (Alfian & Sari, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi kelompok yang terjadi dalam tim saat menyusun strategi dalam permainan Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus, serta menggunakan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pola komunikasi kelompok bertatap muka secara langsung yang dibentuk oleh aktivitas komunikasi dari setiap anggota dalam tim, yang membawa pengaruh besar terhadap tim. Bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut.

Ketujuh penelitian tentang " Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends : Bang Bang" karya Elvi Valentina dan Wulan Purnama Sari (Valentina & Sari, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi verbal dan non-verbal pemain game Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam game Mobile Legends: Bang Bang, terdapat saluran komunikasi verbal berupa discord, microphone, dan voice chat, serta komunikasi non-

verbal berupa stiker dan emoji. Selain itu, terdapat p pula bentuk komunikasi verbal berupa mabar (main bersama) dan squad (tim atau kelompok bermain dalam game), serta komunikasi non-verbal berupa istilah-istilah khusus seperti noob, AFK, GG, GGWP, savage, buff, dan sebagainya.

Kedelapan penelitian tentang Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends) karya Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita (Wijaya & Paramita, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang ada di dalam game Mobile Legends. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi komunikasi virtual dalam game Mobile Legends, seperti dunia maya, komunitas maya, chat rooms, MUD&Bot, interaktivitas, dan multimedia karena adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan di dalam game Mobile Legends secara online dan menggunakan jaringan internet. Komunikasi virtual sangat mempengaruhi efektivitas dalam berkomunikasi, dan dengan adanya sarana yang disediakan oleh Mobile Legends, pemain dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka langsung.

Sebagai pembeda, fokus penelitian ini pada komunikasi virtual dalam konteks game Mobile Legends Bang-Bang, dengan penekanan khusus pada penggunaan fitur dalam game yaitu voice chat in-game diamana penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aplikasi pihak ketiga seperti discord atau sejenisnya. Selain mengkaji bagaimana voice chat in game menjadi media untuk komunikasi pembentukan strategi dan kerjasama tim, penelitian ini juga akan mengeksplorasi peran voice chat in game sebagai alat untuk provokasi atau taunting terhadap tim lawan, hal ini tentu mencakup analisis terhadap cara pemain memanfaatkan fitur voice chat in game di dalam permainan.

Untuk objek penelitian, Penelitian ini secara khusus mencermati pengaruh penggunaan fitur voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang-Bang. Penelitian sebelumnya membahas komunikasi virtual dalam konteks berbagai game online seperti Point Blank, Free Fire, PUBG Mobile, dan Mobile Legends, dengan fokus pada aspek tertentu seperti ragam bahasa, motivasi gamers, pemaknaan bahasa, variasi komunikasi, efektivitas komunikasi interpersonal, pola komunikasi kelompok, dan komunikasi verbal dan non-verbal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi virtual serta interaksi pemain dalam game Mobile Legends Bang-Bang, khususnya melalui fitur voice chat

in-game. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran komunikasi virtual, khususnya dalam penggunaan fitur voice chat in game. Penelitian ini diharap dapat melengkapi dan memperkaya temuan dari penelitian sebelumnya yang mungkin tidak secara khusus membahas tentang fitur voice chat in-game dalam Mobile Legends.

B. Kajian Teori

Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan komunikasi yang proses penyampaian serta penerimaan pesan dengan menggunakan ruang maya atau *cyberspace* yang bersifat interaktif. Komunikasi yang dipahami sebagai virtual reality pada ruang lingkup alam maya dengan menggunakan internet (Kustiawan, 2019). Komunikasi virtual tidak dapat dipisahkan dari sebuah media internet yang digunakan sebagai pelengkap alat komunikasi. Terlihat saat ini adanya peralihan gaya atau kebiasaan dari manusia dalam berkomunikasi dengan sesamanya, karena saat ini manusia tidak perlu lagi untuk berkomunikasi pada tempat ataupun waktu yang sama. Dengan melalui komunikasi virtual, hamabatan yang ada seperti jarak, waktu dan kesulitan lainnya dapat diatasi dengan cukup baik. Komunikasi virtual bisa dilakukan secara real time juga unreal time, secara real time artinya komunikasi dilakukan secara langsung, komunikator dan komunikasi berinteraksi pada waktu yang sama, tanpa penundaan waktu untuk memberi respon atas pesan yang diterima (synchronous system) (Ulit Taufiqoh, 2017).

.Komunikasi virtual adalah salah satu jalur penyaluran pesan lewat media melalui jaringan internet, dimana cara penyajiannya bersifat luas, up to date (terkini), interaktif, dan *two way communication*. Komunikasi virtual dapat di-update kapan saja dan lingkupnya lebih global atau universal jika dibandingkan dengan media komunikasi lainnya.(Nurhaliza & Fauziah, 2020). Menurut (Werner, 2001: 447) dalam (Al-Fariz, 2018) Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka.

Menurut Mary Lyn Stoll (2015) dalam (Ambar, 2018) Mendifinisikan komunikasi virtual sebagai macam komunikasi antara individu atau antar organisasi yang terjadi melalui internet. Komunikasi virtual masuk kedalam jenis komunikasi. Komunikasi sendiri mencakup berbagai macam jenis, karena jenis komunikasi yang

begitu luas, untuk itu terdapat batas komunikasi sesuai konteksnya. Maka dari itu Komunikasi virtual merupakan fenomena yang melibatkan interaksi manusia melalui media digital, dan Mobile Legends Bang-Bang, sebagai permainan online yang populer, menawarkan platform yang kaya untuk menggali dinamika komunikasi virtual. Dalam permainan ini, komunikasi virtual mencakup berbagai elemen, dengan fokus khusus pada penggunaan voice chat in-game. Komunikasi virtual hadir dan berkembang yang dilatar belakangi oleh indivdu-individu memiliki tujuan yang sama. Individu-individu yang mengikat dirinya untuk masuk dan bertukar gagasan, informasi dalam komunitas virtual dikarenakan ada persamaan motif dan tujuan yang hendak dicapai (Nurhaliza & Fauziah, 2020).

Motivasi penggunaan voice chat dalam komunikasi virtual pada game Mobile Legends Bang Bang terutama didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan koordinasi dan efisiensi tim. Dalam permainan seperti ini yang membutuhkan strategi kompleks dan reaksi cepat, voice chat memungkinkan pemain berkomunikasi langsung secara real-time. Hal ini memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat. Putuskan kapan harus menyerang atau bertahan, bertukar informasi tentang posisi musuh, mengoordinasikan pergerakan tim, dan banyak lagi.

Obrolan suara memungkinkan pengguna menyampaikan instruksi dan informasi dengan lebih jelas dan detail, sehingga mengurangi kesalahpahaman yang sering terjadi pada komunikasi teks. Selain itu, obrolan suara memudahkan pembentukan ikatan sosial yang lebih kuat antar pemain.

Dalam lingkungan game yang kompetitif, membangun hubungan baik dengan rekan satu tim adalah kunci untuk menciptakan sinergi yang efektif. Melalui percakapan langsung, pemain dapat lebih mengenal satu sama lain, memberikan dukungan emosional, dan membangun rasa saling percaya. Hal ini tidak hanya meningkatkan kinerja tim, tetapi juga membuat pengalaman bermain game lebih menyenangkan dan memuaskan secara sosial.

Pengalaman bermain yang lebih interaktif ini membuat pemain lebih mendalami dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap permainan. Namun motivasi penggunaan voice chat juga dipengaruhi oleh tantangan yang ada, seperti potensi perilaku negatif atau merugikan yang dilakukan oleh beberapa

pemain. Meskipun demikian, banyak pemain yang masih menggunakan obrolan suara karena manfaatnya jauh lebih besar daripada risikonya.

Pengembang game juga diharapkan untuk lebih meningkatkan fungsi ini, misalnya dengan menyediakan alat moderasi yang efektif untuk mengatasi perilaku negatif dan memastikan lingkungan game yang positif. Oleh karena itu, voice chat menjadi alat komunikasi yang sangat berharga di Mobile Legends Bang Bang, mendukung strategi permainan yang lebih baik dan memperkaya interaksi sosial antar pemain.

Computer Mediated Communication (CMC)

Teori Computer Mediated Communication (CMC) adalah bidang studi yang mempelajari cara komunikasi manusia berubah ketika menggunakan teknologi digital sebagai medium. Ini melibatkan analisis interaksi antarindividu, kelompok, dan organisasi yang terjadi melalui berbagai platform komunikasi digital, seperti email, pesan teks, obrolan online, forum diskusi, media sosial, dan permainan daring.

Konsep dasar dari teori Computer Mediated Communication (CMC) adalah bahwa penggunaan teknologi digital mempengaruhi cara komunikasi manusia secara keseluruhan. Hal ini dapat mempengaruhi bentuk, frekuensi, kecepatan, dan kedalaman interaksi yang terjadi antara individu atau kelompok. Teori Computer Mediated Communication (CMC) mencoba untuk memahami dampak teknologi digital terhadap komunikasi dalam konteks online.

Menurut John December, Computer Mediated Commnication adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer, dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan (Trianto, 2018). CMC membantu dua orang atau lebih untuk dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer atau progam aplikasi lainnya dengan menggunakan jaringan internet. Computer Mediated Communication (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii) dalam (Hadjah, 2015).

Teori Computer Mediated Communication (CMC) relevan dalam konteks komunikasi virtual dalam Game Mobile Legends. Dalam permainan ini, pemain

berinteraksi dan berkomunikasi melalui platform digital yang disediakan oleh pengembang di dalam permainan, seperti voice chat in game. Perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi CMC, dalam hal ini penggunaan internet, telah mengubah sifat interaksi manusia secara fisik dan psikis, menjadi pertemuan secara tidak nyata dan virtual (Hadjah, 2015).

Dalam konteks ini, teori CMC (Computer Mediated Communication) digunakan karena alasan berikut:

a. Komunikasi Melalui Komputer: CMC adalah suatu bentuk komunikasi yang terjadi melalui penggunaan komputer atau perangkat digital. Di Mobile Legends: Bang Bang, komunikasi antar pemain dilakukan melalui perangkat seluler dan fitur voice chat yang disediakan di dalam game.
b. Ciri-ciri Komunikasi Virtual: Teori CMC menjelaskan bagaimana komunikasi terjadi ketika dilakukan secara virtual, termasuk faktor-faktor seperti isyarat nonverbal yang terbatas, asinkroni, dan dampak teknologi terhadap interaksi sosial. Obrolan suara dalam game merupakan bentuk khusus CMC yang memungkinkan komunikasi verbal langsung, namun tetap dimediasi oleh teknologi.
c. Dinamika interaksi sosial: CMC membantu Anda memahami bagaimana pemain berinteraksi satu sama lain di lingkungan virtual. Dalam game seperti Mobile Legends: Bang Bang, komunikasi seringkali penting untuk koordinasi dan strategi tim. Teori ini dapat menjelaskan bagaimana pemain menggunakan media yang dimediasi komputer untuk membangun hubungan, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik.
d. Dampak teknologi terhadap komunikasi: CMC menyelidiki dampak media digital terhadap cara kita berkomunikasi. Fungsi obrolan suara mengubah dinamika komunikasi dan meningkatkan kecepatan dan kejelasan dibandingkan dengan komunikasi teks, namun juga menimbulkan tantangan seperti keterbatasan bandwidth dan potensi kebisingan.

Penelitian ini dapat menggunakan teori CMC untuk menyelidiki bagaimana fitur obrolan suara di Mobile Legends: Bang Bang memengaruhi interaksi pemain, efisiensi komunikasi, dan pengalaman bermain game secara keseluruhan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode dan Paradigma

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif yang berupa ucapan atau tulisan yang diamati dari subjek penelitian. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang komunikasi virtual dalam konteks permainan Mobile Legends Bang-Bang, khususnya melalui penggunaan fitur voice chat in- game. Creswell menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami (Putra & Rachmawaty, 2021).

Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena tertentu dalam konteks yang mendalam. Studi kasus ini memfokuskan pada interaksi dan strategi permainan dalam Mobile Legends Bang-Bang, dengan penekanan pada penggunaan fitur voice chat in-game. Dalam studi kasus, terdapat potensi untuk menemukan kasus-kasus yang unik atau tidak biasa yang dapat memberikan wawasan tambahan. Setiap pemain mungkin memiliki pengalaman yang berbeda dalam menggunakan voice chat in-game, dan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi variasi tersebut. Pendekatan studi kasus dipilih karena relevansinya dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis komunikasi virtual dalam Mobile Legends Bang-Bang dengan menggunakan voice chat in-game. Menurut Emzir, penelitian studi kasus adalah suatu penelitian kualitatif yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses dan memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok, atau situasi (Emzir, 2012) (Wijaya & Paramita, 2019)

B. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitian utamanya adalah permainan Mobile Legends Bang-Bang, sebuah game dengan genre MOBA yang dikembangkan oleh Moonton. Pemain yang terlibat dalam penelitian ini merupakan individu yang memiliki

ketertarikan khusus terhadap game dengan genre MOBA, terutama Mobile Legends Bang-Bang. Fokus pada penggunaan fitur voice chat in-game menjadi poin penting dalam pemilihan informan.

Pemilihan informan ini didasarkan pada kriteria keaktifan penggunaan fitur voice chat in-game dalam permainan *Mobile Legends*, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman penggunaan fitur tersebut. Penelitian akan melibatkan anggota dari tim Justify Oxon, sebuah tim pemain Mobile Legends Bang-Bang yang berasal dari Magelang yang juga telah berpartisipasi dalam beberapa kompetisi lokal yang beranggotakan Irfan sebagai jungler, Akbar sebagai Roamer, Naufal sebagai Midlaner, Rizky sebagai Gold Laner, dan Farhan Irsyad sebgai exp laner. Pemilihan tim ini sebagai informan diharapkan dapat memberikan perspektif yang mendalam dan kontekstual terkait penggunaan fitur voice chat in game dalam permainan *Mobile Legends* dan memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang fenomena yang diteliti

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara wawancara, wawancara adalah suatu pendekatan dimana peneliti berinteraksi langsung dengan responden atau informan untuk mendapatkan informasi secara mendalam. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau daring, tergantung pada preferensi dan ketersediaan responden. Teknik wawancara dilakukan dengan beberapa pemain secara bertahap, peneliti akan melakukan wawancara dengan Tim Justify Oxon sebagai objek penelitian sebagai pengguna fitur voice chat in game *Mobile Legends*. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai tanggal 26 Desember 2023 hingga 8 Januari 2024. Rentang waktu yang ditentukan ini memberikan kesempatan untuk mengamati dan mewawancarai partisipan dalam berbagai konteks permainan dan situasi. Dengan demikian, jendela waktu penelitian yang luas ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif terkait penggunaan voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang-Bang serta memperoleh perspektif yang mendalam dari pemain yang terlibat.

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yaitu berusaha menjelaskan pola komunikasi virtual dalam game Mobile Legends Bang-Bang khususnya bagi pengguna

fitur voice chat in-game. Analisis kualitatif deskriptif dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yakni analisis interaktif. Dalam analisis ini data yang diperoleh dilapangan dapat disajikan dalam bentuk narasi.

Proses analisis menggunakan 3 proses yang tentu saling berhubungan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data peneliti memulai dengan cara memilih tema penelitian, dan kemudian peneliti mengumpulkan data dari lapangan berupa hasil wawancara dan studi pustaka. Lalu penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami. Kemudian penarikan kesimpulan, ini mencakup proses pemaknaan dan penafsiran data yang terkumpul.

Pemilihan teknik analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam terkait penggunaan voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang-Bang serta memperoleh perspektif yang mendalam dari pemain yang terlibat. Dengan menggabungkan data dari pemain, penelitian ini diharap dapat menghasilkan temuan yang lebih menyeluruh dan dapat diandalkan.

E. Teknik Validasi Data

Supaya data yang didapatkan objektif, tentu diperlukan adanya teknik keabsahan data. Teknik Triangulasi adalah pendekatan penelitian yang melibatkan penggunaan beberapa metode, data, sumber, atau teori untuk mengkonfirmasi atau memvalidasi temuan penelitian. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan jenis triangulasi sumber, triangulasi sumber melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber yang berbeda, seperti partisipan yang berasal dari kelompok yang berbeda atau informasi yang diperoleh dari literatur dan dokumentasi yang beragam. Triangulasi sumber dipilih sebagai teknik validasi data karena penelitian ini akan mewawancarai beberapa anggota kelompok tim Justify Oxon,yang tentu menggunakan fitur voice chat in-game dalam konteks permainan dalam game. Dengan melibatkan beberapa anggota kelompok yang memiliki pengalaman dan perspektif yang berbeda terkait penggunaan voice chat in-game, triangulasi sumber dapat menguatkan keabsahan temuan penelitian. Dengan cara ini, hasil penelitian mencakup variasi yang lebih luas dalam praktik dan persepsi penggunaan fitur tersebut.

BAB V
PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dalam penelitian yang berfokus pada komunikasi virtual bagi pengguna voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang Bang, ditemukan bahwa fitur ini memainkan peran krusial dalam membentuk strategi, meningkatkan kerjasama tim, dan memperdalam interaksi di dalam permainan. Komunikasi melalui voice chat memungkinkan pemain untuk secara langsung dan cepat menyusun serta menyesuaikan strategi sesuai dengan dinamika permainan. Pemain dapat merespon perubahan situasi di medan pertempuran dengan lebih efisien, mengkoordinasikan serangan, pertahanan, dan menyesuaikan taktik berdasarkan posisi lawan atau objektif yang berubah. Pendekatan kolaboratif dalam penyusunan strategi melalui diskusi terbuka juga membantu dalam menciptakan rencana yang lebih komprehensif dan terperinci. Selain itu, voice chat in-game memfasilitasi komunikasi yang efektif antara anggota tim, memungkinkan mereka untuk saling menyampaikan instruksi, memberikan dukungan, dan merencanakan strategi bersama. Pemahaman yang lebih baik tentang peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim mengarah pada koordinasi yang lebih baik dan sinergi yang lebih solid. Keterampilan mendengarkan yang baik, pembagian peran yang jelas, dan komunikasi yang terstruktur menjadi kunci dalam meningkatkan kerjasama tim.

Penelitian mengenai "Komunikasi Virtual dalam Game Mobile Legends Bang Bang dengan Menggunakan Fitur Voice Chat In-Game" mengeksplorasi interaksi sosial yang terjadi dalam konteks permainan online yang semakin populer. Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pemain memanfaatkan fitur voice chat untuk berkomunikasi dalam situasi permainan yang intens seperti Mobile Legends. Melalui fitur ini, para pemain dapat berkoordinasi dalam strategi permainan, mengatur taktik secara langsung, dan menyampaikan instruksi dengan cepat kepada rekan tim mereka. Dinamika komunikasi yang terjadi tidak hanya memengaruhi hasil permainan, tetapi juga memperkaya pengalaman bermain secara keseluruhan. Penggunaan voice chat dapat memperkuat rasa kebersamaan dalam tim, meningkatkan tingkat koordinasi, serta mengurangi kesalahpahaman yang mungkin terjadi dalam komunikasi tertulis. Di sisi lain, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan teknis seperti manajemen bandwidth dan optimisasi teknologi voice over IP (VoIP) dalam konteks game yang

memerlukan respon cepat dan stabil. Aspek psikologis dari penggunaan voice chat juga terungkap, seperti peningkatan rasa percaya diri dalam menyampaikan ide atau strategi, serta efek sosial dari interaksi yang lebih langsung antara pemain. Namun demikian, ada pula pertimbangan terhadap etika dan keselamatan dalam penggunaan fitur ini, termasuk privasi dan pengaturan untuk mencegah penyalahgunaan atau perilaku yang tidak pantas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggali dinamika komunikasi dalam game, tetapi juga memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi komunikasi mempengaruhi interaksi sosial di dunia virtual modern.

Interaksi di luar permainan melalui platform komunikasi lain juga memperkuat ikatan sosial antar pemain, membentuk komunitas yang lebih kuat dan terorganisir. Sikap inklusif dan mendukung serta partisipasi aktif dari seluruh anggota tim membantu dalam memperdalam hubungan sosial di dalam tim. Penggunaan voice chat in-game dalam Mobile Legends Bang Bang merupakan penerapan nyata dari teori Computer Mediated Communication (CMC), yang mempelajari bagaimana teknologi digital mempengaruhi cara manusia berkomunikasi. Voice chat memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat, efisien, dan dinamis, yang mendukung kerjasama tim dan strategi permainan. CMC juga memungkinkan pembentukan komunitas dan identitas virtual yang kuat di antara pemain, meningkatkan keterlibatan dan rasa memiliki.

Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dalam komunikasi virtual, seperti masalah bahasa dan perilaku negatif yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama dari pengembang permainan dan komunitas pemain untuk menciptakan lingkungan permainan yang aman dan inklusif. Dengan demikian, komunikasi virtual melalui voice chat in-game dapat terus memberikan kontribusi positif dalam membentuk strategi, kerjasama tim, dan interaksi sosial dalam Mobile Legends Bang Bang.

Penelitian tentang komunikasi virtual dalam game Mobile Legends Bang Bang dengan menggunakan fitur voice chat in-game menunjukkan bahwa fitur ini memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas komunikasi dan pengalaman bermain pemain. Voice chat memungkinkan koordinasi tim yang lebih baik, mengurangi kesalahpahaman yang sering terjadi dalam komunikasi teks, dan meningkatkan keterlibatan serta kepuasan pemain dalam permainan. Selain itu, voice chat memfasilitasi pembentukan hubungan sosial yang lebih kuat di antara pemain, menciptakan norma dan etiket komunikasi tertentu. Namun, penggunaan voice chat juga menghadirkan tantangan seperti potensi gangguan dan perilaku negatif atau toxic,

serta keterbatasan teknologi yang dapat mengganggu komunikasi. Dari perspektif kinerja tim, penggunaan voice chat dapat meningkatkan kinerja tim melalui komunikasi yang lebih cepat dan tepat waktu, meskipun adaptasi dan penyesuaian tetap diperlukan. Preferensi penggunaan voice chat bervariasi di antara pemain, dengan beberapa pemain merasa lebih nyaman dan interaktif sementara yang lain mungkin menghadapi kecemasan sosial atau masalah privasi. Selain itu, ada perbedaan pengalaman antara pemain laki-laki dan perempuan, dengan pemain perempuan sering menghadapi perilaku toxic lebih sering. Penelitian ini menyarankan bahwa pengembang game perlu menyediakan fitur moderasi yang efektif dan menawarkan pelatihan atau panduan untuk menggunakan voice chat secara etis dan efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana fitur voice chat mempengaruhi dinamika permainan dan interaksi sosial, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat memperluas pemahaman kita tentang komunikasi virtual dalam permainan video. Penelitian berikutnya dapat mengkaji penggunaan fitur voice chat pada genre game lain, seperti battle royale atau MMORPG, untuk menentukan apakah temuan serupa ditemukan atau jika terdapat perbedaan signifikan dalam cara komunikasi dilakukan dan dampaknya terhadap kerjasama tim. Selain itu, perbandingan efektivitas voice chat dengan metode komunikasi lain seperti teks chat atau ping system dalam game juga dapat dieksplorasi untuk memahami kelebihan dan kekurangan masing-masing metode dalam konteks respons waktu nyata dan pengaruhnya terhadap kinerja tim.

Penelitian lebih lanjut juga dapat menyoroti dampak psikologis dari penggunaan voice chat, termasuk pengaruhnya terhadap stres, kepuasan bermain, dan hubungan antar pemain. Isu-isu terkait privasi dan keamanan dalam penggunaan voice chat, seperti risiko penyalahgunaan atau pelanggaran privasi, juga layak diteliti lebih dalam untuk memberikan rekomendasi bagi pengembang game dalam melindungi pemain.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Fariz, I. M. (2018). *Efektifitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @paribasasunda*. 26.

Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*, *6*(1), 29. https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.10665

Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). *Jurnal Ilmu Komunikasi variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain game mobile legends Pendahuluan Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual . 1 Sistem komunikasi virtual menyediakan*. *12*(1).

Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire). *Communications*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.21009/Communications3.1.1

Fathurrohman, Rifal, Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan. *Signal*, *5*(1), 1–10.

Hadjah, A. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, *8*(2), 275–289.

Kustiawan, W. (2019). Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer. *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, *6*(1), 15. https://doi.org/10.37064/jki.v6i1.5517

Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah*, *10*(01), 18–38. https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220

Putra, A. A., & Rachmawaty, M. (2021). Motivasi dan Kepuasan Gamers di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang. *Jurnal Komunikasi Dan New Media (JKNM)*, *1*(2), 41–53. https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/

Ramadhan, I., Puspita, R., & Nurhaliza, W. O. S. (2022). Ragam Bahasa Dalam Komunikasi Virtual Kelompok Pemain Game Online Point Blank Melalui Media Sosial Discord Untuk Mencapai Kemenangan. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, *7*(1), 63. https://doi.org/10.52423/jikuho.v7i1.22291

Trianto, Y. (2018). pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online counter strike virtual communication patterns in conversation online Yonatan Trianto Online game

Counter Strike : Global Offensive is an online game that provides Strike : Global Offensive Game onli. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, *6*(1), 12–18. https://spektrum.stikosa-aws.ac.id/index.php/spektrum/article/view/50/23

Ulit Taufiqoh. (2017). *Komunikasi virtual pada komunitas Women Online Shop Community Surabaya (WOSCA) di Surabaya*. 30–59. http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/16427

Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, *2*(2), 300. https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, *3*(1), 261. https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222