

Analisis Komunikasi Virtual *Gamers* Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam

Veronica Yourlanda; Ageng Rara Cindoswari
Program Studi Ilmu Komunikasi/Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora,
Universitas Putra Batam, Jl Letjen R Soeprapto Muka Kuning, Kec. Belakang
Padang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29439, Indonesia

Email: Pb181110011@upbatam.ac.id , cindoswari@gmail.com

Submitted: 17 December 2022

Accepted : 12 May 2023

Online : 8 June 2023

Published : 30 July 2023

DOI: <https://doi.org/10.21009/COMMUNICOLOGY.031.01>



ABSTRACT

In an era of increasingly advanced technology, where many people can communicate anytime and anywhere, and the use of smartphones is readily available, making it easier for anyone and at any time to be able to communicate with other people, with the convenience of this technology it is easy for students to download existing games. on smartphones, Mobile Legend is a game that provides communication functions that users can do virtually. In this game, communication is the most important thing because it requires interaction with each other to achieve victory. Virtual communication is a means of communication through which messages are sent and received through cyberspace or what is known as cyberspace. This kind of communication in this century is very popular with everyone, because anyone can do it anywhere and anytime. This research aims to reveal the virtual communication of online game players. The theory that is considered important in this study is the concept of virtual communication theory. The research involved seven active SMAN 21 students in Batam who played Mobile Legends for at least three hours a day. Data collection was carried out through observation and interviews, and the results show that the intensity of communication in virtualization occurs very often, and changes in communication occur such as reduced communication with people around, communication that becomes rough without realizing it as a result of playing online games, and can add to addiction by making students spending more time in front of the cellphone screen, this is caused by addiction from the Mobile Legends game.

Keywords: *Virtual Communication; Mobile Legends*

ABSTRAK

Di era teknologi yang semakin maju, di mana banyak orang dapat berkomunikasi kapan saja dan di mana saja, serta penggunaan *smartphone* sudah tersedia, dapat memudahkan siapapun dan kapanpun untuk bisa berkomunikasi dengan orang lainnya, dengan kemudahan teknologi inilah memudahkan para siswa untuk mendownload game yang ada di *smarthphone*, *Mobile Legend* merupakan game yang menyediakan fungsi komunikasi yang dapat dilakukan pengguna secara virtual. Dalam permainan ini, komunikasi adalah hal yang paling penting karena membutuhkan interaksi satu sama lain untuk mencapai kemenangan. Komunikasi virtual adalah sarana komunikasi yang melaluinya pesan dikirim dan diterima melalui dunia maya atau yang dikenal dengan dunia maya. Komunikasi semacam ini di abad ini sangat digemari oleh semua orang, karena siapa saja dapat melakukannya di mana saja dan kapan saja, Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap komunikasi virtual pemain game online. Teori yang dianggap penting dalam penelitian ini adalah konsep teori komunikasi virtual. Penelitian tersebut melibatkan tujuh siswa SMAN 21 aktif Di Batam yang bermain *Mobile Legends* minimal tiga jam sehari. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, dan hasilnya menunjukkan bahwa intensitas komunikasi dalam virtualisasi sangat sering terjadi, dan terjadi perubahan komunikasi seperti berkurangnya komunikasi dengan orang sekitar, komunikasi yang menjadi kasar tanpa disadari akibat dari bermain game online, dan dapat menambah ketagihan dengan membuat siswa menghabiskan lebih banyak waktu didepan layar ponsel, hal ini disebabkan oleh kecanduan dari game *Mobile Legends*.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual; *Mobile Legend*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat telah membawa banyak perubahan di masyarakat, khususnya di bidang media komunikasi dan teknologi. Teknologi merupakan media yang menghubungkan semua pengguna yang menggunakan teknologi ini, dapat mempermudah manusia dalam melakukan segala sesuatu dan mengurangi waktu kerja. Dengan terus berkembangnya berbagai teknologi *smart phone* dan internet, produsen game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang dapat menarik minat masyarakat luas, dan salah satunya adalah terciptanya game yang berhubungan dengan internet yang lebih dikenal oleh masyarakat yaitu game online. Jenis permainan yang saat ini banyak dikenal dan dimainkan adalah permainan berjenis *multiplayer battle*. Jenis permainan ini dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam satu permainan. Game online sebagai multimedia dapat membangkitkan minat yang

besar di kalangan pengguna, khususnya game online yang menggunakan interaksi (Putra et al., 2020)

Game online muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001, yang berawal dari nexia online, game online mampu membuat para penggunanya merasakan hal yang seru saat memainkan permainan game tersebut, dan kemudian menimbulkan rasa ketagihan ingin memainkan game lagi. Menurut (Irawanto, 2017) di dalam penelitiannya yang berjudul “Manajemen Media dalam Industri vidio games” didalamnya adalah bahwa didalam ilmu komunikasi, game online bisa di pahami yaitu dengan komunikasi baru atau disebut dengan new media, hal ini disebabkan karena adanya aktifitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal atau komunikasi massa di dalam penggunaan sebuah vidio game

Menurut (Lasswell, 2012), komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menghasilkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi terjadi proses penyampaian dan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain guna mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut, beberapa cara untuk berkomunikasi ialah menggunakan Who, siapa yang berbicara, Says What, pesan apakah yang disampaikan, In Which Channel, menggunakan media apa untuk menyampaikan, To Whom, dan kepada siapa pesan ini disampaikan.

Dalam game online, komunikasi sangat penting karena membutuhkan interaksi untuk menang. Komunikasi digital adalah bentuk komunikasi di mana pesan dikirim dan diterima dari Internet atau dunia maya. Cara komunikasi ini sangat populer di kalangan semua orang di abad ini. , karena siapapun bisa melakukannya dimanapun dan kapanpun. Game online legend adalah game MOBA yang bisa dimainkan di handphone, biasanya dalam game ini ada 10 pemain yang terbagi menjadi dua tim, aturan mainnya adalah 5 vs 5, masing-masing tim berusaha untuk menghancurkan platform musuh dan mempertahankannya. platform mereka. Mobile Legend merupakan salah satu game yang paling populer dikalangan pelajar, game tersebut termasuk lawan yang 5 vs 5 yang merupakan pemain terkenal di dunia, pemain harus memiliki koneksi

internet untuk mengakses permainan tersebut. , dan jaringan internet juga harus stabil agar tidak lag dan tidak mengganggu pemain lain. Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan bintang dan poin untuk menang, pendekatan tim juga penting karena kerja sama yang baik dan komunikasi yang jelas sangat penting untuk menang. (Kosanke, 2019)

Para pemain biasanya akan menjadi satu ketika sedang bermain game mobile legends apa lagi jika sudah ada lomba atau pun sebagainya, intensitas didalam game pun meningkat dan bermain pun menjadi cukup sering, akibat dari bermain game yang terlalu sering tidak menutup kemungkinan komunikasi dengan lingkungan menjadi terganggu, komunikasi yang digunakan sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor, sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung, marah, karena salah paham. Dalam game online Tidak sedikit para pemain mengatakan hal - hal yang tidak baik, para gamer agresif secara komunikasi dan tak segan untuk meluapkan emosi hanya karena kesalahan kecil. Dan tak jarang, para player juga menggunakan umpatan - umpatan yang kurang pantas seperti menggunakan kata hewan (Putri & Mardyah, 2019)

Komunikasi virtual didalam jurnal Didalam Jurnal (Wijaya & Paramita, 2019) Virtual memiliki arti, ialah, suatu hal yang nyata, virtual juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata tetapi tidak nyata hanya dilayar, dan virtual hanya dapat hadir di perangkat lunak, seperti internet, komunikasi virtual menjadi tempat pertemuan secara online tanpa harus bertatap muka dan memudahkan penggunaanya tanpa harus repot untuk bertemu. Komunikasi internet merupakan hal yang paling utama, karena internet merupakan perantara dalam komunikasi melalui komunikasi, sebagai sarana komunikasi antara komunikator dengan komunikator, komunikasi melalui komunikasi merupakan salah satu sarana komunikasi melalui media sumber, karena luas, terupdate. (virtual), interaktif dan komunikasi dua arah. Komunikasi internet adalah pengembangan program dari media baru (new media), melalui komunikasi lebih mudah bagi penggunaanya, karena dimungkinkan untuk mengatasi masalah yang sudah diketahui seperti jarak, waktu, biaya, dll, karena komunikasi modern. itu bukan batas. , sehingga pengguna dapat berbagi informasi dengan siapa saja, di mana saja.

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah memfokuskan komunikasi virtual antar pemain game *Mobile legend* yang masih berstatus siswa dan masih sekolah Di SMAN 21 Kota Batam, serta sedang aktif dalam memainkan game, maka didalam penelitian ini lebih memfokuskan terhadap komunikasi virtual dan bagaimana proses komunikasi untuk mencapai kemenangan melalui komunikasi virtual tersebut didalam game. Rumusan masalah ini akan lebih memudahkan pembaca dan peneliti jika pertanyaan lebih dipusatkan sehingga peneliti memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana proses komunikasi virtual para pemain game online mobile legends? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk Mengetahui analisis komunikasi virtual para pemain game online mobile legend sesama pemain game, serta dapat mendeskripsikan komunikasi virtual pada saat menggunakan voice chat dan text chat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif, mengapa peneliti memilih menggunakan jenis penelitian atau metode kualitatif, dikarenakan metode kualitatif mempunyai prosedur yang penelitian menghasilkan data yang deskriptif sehingga cocok untuk penelitian ini yang berupa data nya itu ialah kata-kata atau deskriptif atau pun lisan melalui orang-orang yang diamati ataupun di teliti dan untuk di arahkan pada latar belakang individu secara pribadi. Penelitian kualitatif deksriptif ialah untuk mendeskripsikan dan menggambarkan kejadian-kejadian yang ada dari yang bersifat ilmiah atau pun yang rekayasa manusia, dan lebih memperhatikan karakteristik atau ciri khas, kualitas yang berhubungan dengan kegiatan penelitian ini. Penelitian deksriptif juga tidak memberikan perubahan atau perlakuan pada variabel-variabel yang hendak di teliti, melainkan adalah untuk membuat dan menunjukkan suatu kondisi dimana yang sifatnya realita dan apa adanya. Satu-satunya yang membuat perubahan dari variabel yang ada ialah: wawancara, dokumentasi dan observasi.(Sugiyono, 2020)

Identitas Narasumber

1. Egi Maulana, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 5 -6 Jam, Tinggal Di Kavling Ba-ru,

Bida Kabil Blok Mandiri (Punggur)

2. Wahyu Arya Musti, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 3-5 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Rt 002 Rw 011 (Punggur)
3. Guntur Satria Mandala Putra, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 4-6 Jam, Tinggal Di Kavling Lama, Rw 12 (Punggur)
4. Al – Barokah, 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 - 4 Jam, Tinggal Di Banda-ra Mas Botania 1 Batam Centre
5. Muhammad Damar, Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain Kurang Lebih 5 Jam. Tinggal Di Kav Senjulung Punggur Blok F 17 Rw 011 Rt 001
6. Galang Fatra Fachreza , Umur 17 Tahun. Frekuensi Bermain 4 - 6 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Kabil Blok Tulip 2 Rt 01 Rw 012 (Punggur)
7. Agis Aldira Muhammad. Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 - 6 jam, Tinggal Di Purnayuda Blok D Punggur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara, observasi, dokumentasi yang kemudian dilakukannya Analisa data menggunakan metode analisis Miles dan Huberman, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Saat melakukan penelitian ini ditemukan 7 orang informan yang memainkan Game Online Mobile Legends, diantara para penggunanya sudah menggunakan aplikasi game ini kurang lebih 1 hingga 3 tahun, rata-rata usia para pengguna atau pemain game online ini ialah 17-19 tahun.

Dalam penelitian ini, Komunikasi Virtual sangat penting untuk berkomunikasi satu sama lain, yang diperlukan untuk mencapai kemenangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang bermain game online, komunikasi virtual berpengaruh baik dalam berkomunikasi dengan orang asing, saling mengenal, meningkatkan relasi dan memiliki banyak teman. Dalam komunikasi virtual informan mengatakan bahwa komunikasi virtual sangat efektif dan diperlukan untuk meraih

kemenangan, Mobile Legend memiliki fungsi yang digunakan pemain yaitu obrolan dan suara yang sangat bermanfaat bagi pemain untuk saling berbagi informasi dalam tim. Dan dengan komunikasi virtual pada game Mobile Legend akan sangat mudah karena pemain tidak perlu bertemu dengan pemain lain tetapi bisa saling mengobrol dan mengobrol tanpa harus bertatap muka dan juga bisa bertemu dengan orang asing di dunia maya untuk berkomunikasi. tidak di daerah yang sama atau dalam satu negara, tetapi dapat berbicara melalui obrolan suara dan teks yang disediakan dan bahkan dapat memandu pendatang baru atau pemain baru untuk memainkan game menggunakan teks dan suara. Berdasarkan pembahasan mengenai komunikasi virtual yang dilakukan oleh mayoritas pemain game Mobile Legends yang menggunakan chat room, alasannya adalah tidak saling mengenal dan tidak saling mengenal sehingga tidak memperdalam selama permainan berlangsung. Berdasarkan pembahasan mengenai komunikasi virtual yang dilakukan oleh mayoritas pemain game Mobile Legends yang menggunakan chat room, alasannya adalah tidak saling mengenal dan tidak saling mengenal sehingga tidak memperdalam selama permainan berlangsung.

Komunikasi virtual dalam game Mobile Legends mempunyai beberapa jenis untuk berkomunikasi secara virtual: Chatbox / Text Chat, ialah merupakan fasilitas yang ada didalam game komunikasi virtual berupa tulisan, keuntungan dari fitur ini ialah dapat dilihat Kembali chat-chat yang telah diketik oleh para pemain, selama dalam permainan game tersebut, dan kekurangan dalam menggunakan text chat ini ialah, terlalu lambat untuk menggunakannya, karena harus mengetik dan menekan tombol pada keypad handphone untuk dapat menyampaikan pesan kepada para pemain ataupun musuh, Pada informan pertama mengatakan bahwa dia lebih sering menggunakan fitur chat ketika bertemu dengan orang yang baru saja ia kenal, karena didalam satu tim dengan alasan supaya tidak canggung jika saling berkomunikasi didalam game. Microphone (voice) fitur yang telah disediakan oleh game Mobile Legends ialah untuk berkomunikasi melalui lisan ataupun suara para player dengan sesama para pemain didalam satu tim, komunikasi virtual menggunakan fitur voice sangat menguntungkan dikarenakan sangat memudahkan para pemain lain untuk saling berkomunikasi, dan didalam game ini sangat dibutuhkan yang Namanya teamwork atau kerja sama tim, menggunakan microphone (voice) merupakan sesuatu yang sangat membantu untuk saling berkomunikasi dengan cepat. Tetapi fitur

ini memiliki kekurangan ialah kadang gangguan pada headset para pemain dan juga signal.

Berdasarkan observasi, Para informan siswa SMAN 21 Kota Batam mengatakan bahwa interaktivitas komunikasi yang terjadi sangat intens dan rutin serta berjalan lancar jika koneksi internet mereka stabil dan tidak adanya gangguan seperti mati lampu dan sebagainya. Tidak ada perbedaan untuk berkomunikasi berinteraksi virtual atau tatap muka, karena yang dibutuhkan ialah komunikasi didalam game tersebut. Dan juga komunikasi virtual dikatakan efektif dikarenakan mempermudah para player, dan juga komunikasi virtual membutuhkan koneksi internet yang stabil agar komunikasi bisa berjalan secara efektif. Sedangkan 2 orang informan mengatakan bahwa mereka jarang menggunakan voice karena lebih sering untuk bermain bersama dirumah, dan intensitas komunikasinya dilakukan secara tatap muka.

Fitur komunikasi virtual pada Game Online Mobile Legend, Komunikasi virtual dalam game Mobile Legends mempunyai beberapa jenis untuk berkomunikasi secara virtual: Chatbox / Text Chat, ialah merupakan fasilitas yang ada didalam game komunikasi virtual berupa tulisan, keuntungan dari fitur ini ialah dapat dilihat Kembali chat-chat yang telah diketik oleh para pemain, selama dalam permainan game tersebut, dan kekurangan dalam menggunakan text chat ini ialah, terlalu lambat untuk menggunakannya, karena harus mengetik dan menekan tombol pada keypad handphone untuk dapat menyampaikan pesan kepada para pemain ataupun musuh. Microphone (*voice*) fitur yang telah disediakan oleh game Mobile Legends ialah untuk berkomunikasi melalui lisan ataupun suara para player dengan sesama para pemain didalam satu tim, komunikasi virtual menggunakan fitur voice sangat menguntungkan dikarenakan sangat memudahkan para pemain lain untuk saling berkomunikasi, dan didalam game ini sangat dibutuhkan yang Namanya teamwork atau kerja sama tim, menggunakan microphone (*voice*) merupakan sesuatu yang sangat membantu untuk saling berkomunikasi dengan cepat. Tetapi fitur ini memiliki kekurangan ialah kadang gangguan pada headset para pemain dan juga signal

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. atau perasaan yang disampaikan oleh komunikator. (Effendy, 2009) Proses komunikasi komunikasi yang

dilakukan dalam game online mobile legend, Proses komunikasi merupakan setiap langkah mulai dari saat menciptakan informasi sampai dipahami oleh komunikan. Jika proses komunikasi tersebut dikaitkan dengan komunikasi virtual maka Diadaptasi dari buku Djoko Purwanto, MBA Komunikasi Bisnis. Menurut Bovee dan Thill, proses komunikasi tahapan Proses komunikasi melalui tahap – tahap sebagai berikut:

1. Komunikator mempunyai ide atau gagasan. Munculnya ide atau gagasan ini penting dalam game online mobile legend, yang dimana game ini membutuhkan strategi untuk mencapai kemenangan, dari ide yang didapat bahwa tim membutuhkan strategi untuk mendapatkan point, yang dimana peneliti menanyakan tentang ide dan strategi seperti apa yang dibutuhkan ketika sedang bermain game.
2. Komunikator mengubah ide menjadi suatu pesan. Hal yang harus dilakukan ketika sudah mendapatkan ide yaitu harus disampaikan menjadi suatu pesan yang dapat dipahami oleh sesama pemain. Salah satu cara untuk mengubah ide menjadi pesan yaitu dengan pemanfaatan fitur chat didalam game online Mobile Legend.
3. Komunikator menyampaikan pesan. Pada tahap ini komunikator harus mengirimkan pesana atau ide yang telah didapatkan tadi untuk dikirim kepada publik ataupun teman satu tim nya, agar ide tadi bisa di olah menjadi suatu pesan yang dapat dipahami dan dimengerti satu tim, disini komunikasi kadang baik dan bisa juga kasar.
4. Bentuk respon atau feedback. Respon atau umpan balik dapat diperoleh ketika komunikator mengungkapkan pesannya dengan cara yang memberi isyarat kepada komunikator dan pengirim pesan. Di dunia nyata, jika sinyal yang diberikan oleh penerima pesan memiliki banyak jenis, bisa berupa senyuman, tawa, gestur, cemberut, cemberut, komentar singkat, anggukan kepala dengan alasan, Namun di dunia virtual, feedback tersebut muncul dalam bentuk tulisan.
5. Hambatan. Hambatan bisa saja terjadi dalam komunikasi, hal ini dapat dipengaruhi oleh hambatan jaringan atau kesalahan teknis dalam game

Mobile Legend, contoh dari gangguan dikomunikasi eksternal yaitu sebagai berikut, seperti hambatan komunikasi eksternal

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara pada informan komunikasi virtual yang dilakukan para pemain game Mobile Legends mayoritas menggunakan chat rooms, dengan alasan karena tidak kenal dan belum kenal agar tidak kaku saat berkomunikasi didalam game. Dari hasil penelitian, beberapa orang yang diwawancarai menggunakan komunikasi virtual dalam game online mobile legend adalah “komunikasi virtual” seperti:

1. Kutipan catatan informan 1 Egi Maulana, Sebagai berikut:
Kalo sama temen yg kenal biasa pake voice chat, tapi kalo ga kenal biasanya ngetik aja kak
2. Kutipan catatan informan 2 Wahyu Arya Musti, sebagai berikut:
Sama kaya yang lain sih kak, Kalo sama temen yg kenal biasa pake voice chat, tapi kalo ga kenal biasanya ngetik aja kak
3. Kutipan catatan wawancara informan 3 Guntur Satria Putra Mandala, sebagai berikut: Lebih suka ngetik sih tapi kadang suka voice, karena kalo masih baru dan belum kenal biasanya menggunakan chat dulu kak, biar ga canggung aja

Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan beberapa informan yang mengatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan fitur chat dan voice yang disediakan oleh game online mobile legend tergantung sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

1. Komunikator Memiliki Ide atau Gagasan
seperti kutipan wawancara dengan informan 6 Galang Fathra Fachreza sebagai berikut: “Dalam permainan mobile legend kak butuh banget yang namanya strategi dan pemahaman baca map, jadi ya membutuhkan ide dan strategi kak, ya kaya ngomong ke tim gini, farming , fokus menang gold, dan jangan feeder.” (Galang Fatra Fachreza)

Berikut juga kutipan wawancara dengan informan 7, Agis Aldira

Muhammad sebagai berikut:

“Aku kalo dalam game suka benget ngerusuh buff musuh, jadi aku suka buat ide kalo kita ngerusuh buff musuh, musuh akan kekurangan gold, dan jadinya tuh nanti hyper mereka ga sakit gitu, nah kemungkinan menang kan jadi lebih besar.” (Agis Aldira Muhammad)

Diketahui juga bahwa informan menggunakan ide untuk mencapai kemenangan yang lebih unggul dibandingkan lawan timnya, dengan merusuh buff musuh, dan disini lah terjadi komunikasi virtual untuk saling memberikan informasi dengan sesama tim, untuk saling berkerja sama melindungi teman yang sedang mengganggu buff musuh.

2. Komunikator mengubah ide menjadi suatu pesan.

Seperti kutipan wawancara dengan informan 6 Galang Fatra Fachreza sebagai berikut:

“biasanya aku ngomong ke tim kaya gini jangan sampai feeder yaa, jangan banyak mati, biar gold kita banyak, Ya aku ngetik aja di chat, zilong jangan banyak mati dong, biar gold kita ga ketinggalan, jangan banyak feed, perhatiin map juga. (Galang Fatra Fachreza)

Dapat disimpulkan bahwa informan 6 mengubah ide menjadi suatu pesan yang bisa di mengerti oleh teman satu timya dengan mengungkapkan ide - ide yang ada didalam pikirannya.

3. Komunikator menyampaikan pesan.

seperti kutipan wawancara dengan informan 3 Guntur Satria Mandala Putra sebagai berikut:

“Pake chat kadang aku bilang gini, we main yang benar lah, jangan buta juga, main tu benar” jangan asal war aja, tunggu lah lane kita menang baru war.” (Guntur Satria Mandala Putra)

Dari pesan diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa, ia mengatakan untuk tidak sembarang war dan fokus untuk menangin lane, Guntur menginginkan untuk timnya saling berkerja sama menghancurkan turet

lawan dan tidak war, agar bisa menang di lane.

4. Bentuk respon atau feedback.

Seperti kutipan wawancara dengan informan 1, Egi Maulana sebagai berikut:

“Ya Karena timnya bodoh atau musuhnya bikin emosi kaya ngejek-ngejek “bapakko” “anak yatim” dll, dan juga karena terpengaruh sama game, makanya jadi sering ngomong kasar, soalnya sering dikata-katain sih digame, jadi aku kaya ngomong kasar balik ke dia, ya kaya gini, misalkan dia katain aku gitu, we buta atau anak yatim, banyak bacot, aku balas gini, bacot bisa diam ga? Main aja udah jangan banyak tingkah.”
(Egi Maulana)

Dari kutipan wawancara diatas bisa diambil kesimpulan bahwa, komunikasi seseorang bisa berubah menjadi kasar karena mendapatkan tindakan yang juga kasar, sehingga kata-kata atau respon yang di ungkapkan menjadi kasar juga karena terbawa emosi atau perasaan dikata-katain oleh temen satu tim nya.

5. Hambatan.

seperti hambatan komunikasi eksternal, kutipan wawancara dengan informan 4 Al Barokah sebagai berikut:

“Hambatan atau gangguan biasanya karena jaringan aj kak, sama kadang ada gangguan teknis dari game nya.” (Al - Barokah)

Pembahasan

Komunikasi Virtual, Komunikasi virtual Didalam Jurnal (Wijaya & Paramita, 2019) Virtual memiliki arti, ialah, suatu hal yang nyata, virtual juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata tetapi tidak nyata hanya dilayar, dan virtual hanya dapat hadir di perangkat lunak, seperti internet, komunikasi virtual

menjadi tempat pertemuan secara online tanpa harus bertatap muka dan memudahkan penggunanya tanpa harus repot untuk bertemu. Tahapan proses komunikasi virtual yang terjadi berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti 5 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Komunikator Memiliki Ide atau Gagasan. Tahap ini adalah dimana informan memiliki ide atau gagasan yang ada didalam pikiran tetapi belum di sampaikan, dan didalamnya terdapat ide dan strategi yang dibutuhkan dalam permainan, dan pada tahap ini informan belum mengungkapkan idenya, hanya baru saja memikirkanya.
2. Komunikator Mengubah Ide Menjadi Suatu Pesan, Pada tahap ini bahwa informan sudah memiliki ide dan gagasan dan mengubah ide tersebut menjadi suatu pesan yang dapat dimengerti oleh satu timnya.
3. Komunikator Menyampaikan Pesan. Pada tahap ini komunikator harus mengirimkan pesana atau ide yang telah didapatkan tadi untuk dikirim kepada publik ataupun teman satu tim nya, agar ide tadi bisa di olah menjadi suatu pesan yang dapat dipahami dan dimengerti satu tim, disini komunikasi kadang baik dan bisa juga kasar.
4. Bentuk Respon Atau Feedback. Di tahap ini informan mendapatkan feedback yang telah disampaikan kepada temannya dan timnya, bisa itu menjadi baik, dan bisa juga tanggapannya buruk.
5. Hambatan. Pada tahapan ini terdapat hambatan komunikasi, yang dimana komunikasi bisa saja gagal tersampaikan, dan informan mengatakan bahwa hambatan komunikasi virtual didalam game online *Mobile Legend* ini adalah jaringan dan juga gangguan teknis dari game nya, seperti terkeluar otomatis dari game.

Dari kecenderungan penggunaan gadget siswa sangat intens dan bergantung pada teknologi demi untuk mendapatkan kepuasan diri, hal ini bisa membuat siswa terjebak didalam dunia virtual dimana mereka membutuhkan dunia virtual untuk menyalurkan keinginan mereka untuk memainkan game.

Intensitas Komunikasi. Interaksi komunikasi yang dilakukan para informan

dan pemain Game Online Mobile Legend termasuk rutin dan efektif, karena komunikasi dilakukan setiap hari, jika internet lancar dan koneksi tidak ada gangguan, maka interaksi bisa dilakukan secara lancar. Pada tahap ini, interaksi bisa dilakukan secara tatap muka, dan juga virtual, hal ini tercampur baur dengan kenyataan dan juga dunia virtual dan tidak dapat dibedakan lagi antara palsu dan yang asli.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa konsep dari Komunikasi Virtual sangat berhubungan erat dengan Komunikasi Virtual dan media, adapun manfaat dari penggunaan media ialah, bisa berkomunikasi dimana saja, kapan saja, tanpa harus bertemu muka, dan tidak terhalang waktu, bisa berkenalan dengan siapapun, dari penggunaan Media Mobile Legend Komunikasi Virtual ialah, komunikasi dengan orang sekitar tidak menjadi efektif, lebih mengutamakan bermain game dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitar, dan juga efek dari penggunaan kata kasar didalam game terbawa kedalam komunikasi sehari - hari dan juga penggunaan waktu menjadi tidak efektif, lebih sering menghabiskan waktu didunia virtual game.

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- 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>
- Putra, M. F. B., Atnan, N., Sc, M., & Legends, M. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends : Bang Bang Analysis of Communication Behavior of the Online Player Mobile. *E-Proceeding of Management*, 7(2), 4285–4296.

- Bagas Pradipta Irianto, A., Milenia Putri Wisnu, A., Indriani Putri Aprilli, D., Rizki Hermawan, H., & Vincent Immanuel, dan. (2019). Game online dan pengaruhnya terhadap komunikasi dalam keluarga. 381–386. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/786>
- Irawanto, B. (2017). SPASIALISASI DEVELOPER GAME LOKAL (Proses Perluasan Usaha Developer Game PT GIT SOLUTION, dan Noobzilla Di Yogyakarta) JUSUF ARIZ WAHYUONO, Budi Irawanto, M.A., Ph.d. 30(2005), 2005–2010
- Cangara, H. (2009). Resensi Buku Pengantar Ilmu Komunikasi Cangara. 1–187..
- Fahmi, R. (2008). Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Kon-ten Obrolan Mahasiswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putri, D. N., & Mardyah, S. A. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online : Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 1–14. <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>
- Rara Cindoswari, A., & Diana, D. (2019). Peran Media Massa Terhadap Peru-bahan Perilaku Remaja Di Komunitas Kpopers Batam. Hasil Pemikiran Dan Penelitian, 5(2), 275–285. www.journal.uniga.ac.id