

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE**  
**“MOBILE LEGENDS”**

**Alfriendly Wau**

**Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

**waualfret@gmail.Com**

**ABSTRAK**

*Game online Mobile legends* merupakan salah satu game atau permainan secara online yang dimainkan beberapa orang secara bersamaan mengakses permainan *mobile legends*. Model permainan dari *game mobile legends* ini, membentuk 2 *team* dengan maksimal pemain lima orang dan minimal empat orang setiap *pertim*. *Game online mobile legends* menyediakan fitur dan kode-kode komunikasi yang dilakukan secara virtual para penggunanya.

Komunikasi *virtual* pada pemain *game online mobile legends* yang diantaranya beberapa mahasiswa di universitas ternama yang ada di Yogyakarta dan masih menempu pendidikan. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didalamnya menggambarkan dan mendeskripsikan objek apa adanya, yang di peroleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah pemain *game online mobile legends* melakukan komunikasi virtual yang telah tersedia dalam *room chat* dan *voice chat* antar sesama tim dalam mengarahkan dan berkoordinasi. Bentuk komunikasi yang dilakukan yaitu komunikasi sebelum memulai pertandingan yang berupa Komunikasi sapaan tersebut berupa kata-kata pengawalan komunikasi yaitu *hy*, *hallo*, *salam kenal*, *asal kota dari mana* dan terkait hal-hal yang mendominasi untuk berkomunikasi. Dan bentuk komunikasi yang digunakan dalam *in game* (di dalam pertarungan) yang menggunakan *voice chat* (komunikasi langsung) yang tersedia didalam fitur komunikasi *game online mobile legends*, Komunikasi tersebut berupa penyampaian tentang penyerangan, memperhatikan *line* dan menjaga wilayah (*turet*) masing-masing.

Kata Kunci: Pola Komunikasi *Virtual*, Pengguna *Game Online*, *Mobile Legends*

**USER VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS GAME ONLINE  
“MOBILE LEGENDS”**

**Alfriendly Wau**

**Universitas Mercu Buanya Yogyakarta**

**waualfret@gmail.Com**

**ABSTRACT**

*Game online Mobile legends is wrong one game or game regularly online which played a number of people regularly together access game mobile legends. Model game from game mobile legends this, form 2 team with maximum player hands people and a minimum of four people each first team Mobile legends online game provides features and communication codes that are carried out virtually by its users.*

*Virtual communication with mobile legends online game players, including several students at well-known universities in Yogyakarta and are still studying. This type of research uses a qualitative descriptive method in which it describes and describes the object as it is, which is obtained through interviews, observation and documentation.*

*The results of this study are online mobile legends game players performing virtual communication that is available in chat rooms and voice chat between team members in directing and coordinating. The form of communication that is carried out is communication before starting the match in the form of greeting communication in the form of communication escort words, namely hy, hello, greetings, where are you from and related to the things that dominate to communicate. And the form of communication used in in-game (in battle) which uses voice chat (direct communication) available in the online mobile legends game communication feature. This communication is in the form of conveying about attacks, paying attention to lines and guarding each area (turret).*

*Keywords: Virtual Communication Patterns, Online Game Users, Mobile Legends*