# POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS”

Alfriendly Wau

Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multimedia

Email [waualfret@gmail.Com](mailto:waualfret@gmail.Com)

# ABSTRAK

Game online merupakan salah satu gaya hidup yang baru. Bahkan Game Online dapat diunggah melalui smartphone. Salah satu game online yang sering dimainkan oleh banyak orang adalah Mobile Legends. Game online mobile legends menyediakan fitur komunikasi yang bisa dilakukan secara virtual oleh 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. Polaikomunikasi ivirtual ipada ipemain igame ionline imobile ilegends iini, ibisa idikatakan isudah iberjalan idengan ilancar.iHal iini ikarena ikomunikasi ipada ipemain i(player) imobile ilegends imemiliki ikesamaan iminat idan ihobi idalam ibermain igame ionline imobile ilegends. Hasil dari penelitian ini adalah para pemain game online mobile legends dapat melakukan komunikasi virtual yang telah tersedia dalam room chat dan voice chat antar sesama tim. Proses komunikasi yang terjadi melalui beberapa model komunikasi yang diantaranya,model komunikasi linier, model komunikasi dua arah dan model komunikasi transaksional. Sehingga dapat mempengaruhi faktor-faktor keberhasilan dalam meraih kemenangan dalam permainan game online mobile legends.

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

***Abstract***

*Online games are a new lifestyle. Even Online Games can be uploaded via smartphone. One online game that is often played by many people is Mobile Legends. Mobile legends online game provides communication features that can be done 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. byicommunication ivirtual ion iplayer igame ionline imobile ilegends ithis, ican iis said ialready iwalk iwith ifluent. iMatter ithis ibecause icommunication ion iplayer i(player) imobile ilegends ihave isimilarity iinterest iand ihobby iin iplay igame ionline imobile ilegends.The results of this study are online mobile legends game players can carry out virtual communication that is available in chat rooms and voice chat between team members. The communication process occurs through several communication models, including linear communication models, two-way communication models and transactional communication models. So that it can influence the factors of success in achieving victory in online mobile legends games.*

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

# PENDAHULUAN

Internet iimerupakan iijaringan iilonggar iidari iiribuan iikomputer iiyang iimenjangkau iijutaan iiorang iidiseluruh iidunia. iiInternet iimenyediakan iisarana iibagi iipara iipeneliti iiuntuk iimengakses iidata iidari iisejumlah iisumber iidaya iiperangkat iikeras iikomputer iiyang iimahal. iiNamun, iisekarang iiinternet iitelah iiberkembang iimenjadi iiajang iikomunikasi iiyang iisangat iicepat iidan iiefektif, iisehingga iitelah iimenyimpang iijauh iidari iimisi iiawalnya. iiInternet iitelah iitumbuh iimenjadi iisedemikian iibesar iidan iiberdaya iisebagai iialat iiinformasi iidan iikomunikasi iiyang iitak iidapat iidiabaikan. iiInternet iimerupakan iijenis iimedia iibaru iiyang iimulai iidiakses iisemua iiorang iidan iimerambat iijauh iidengan iiadanya iiberbagai iimedia iisosial iibaru iiyang iimemudahkan iipara iipenggunanya iidalam iimelakukan iikomunikasi iijarak iijauh.

Berdasarkan iidata iipenggunaan iiinternet iidiindonesia iipada iiawal ii2021 iiini iimencapai ii202,6 iijuta iijiwa. iiJumlah iiini iimeningkat ii15,5 ii% iiatau ii27 iijuta iijiwa. iiJika iidibandingkan iipada iijanuari ii2020 iilalu. iiHootSuite iimelaporkan iibahwa iipengguna iiinternet iiberusia ii16 iihingga ii64 iitahun iidiketahui iimemiliki iibeberapa iiperangkat iielektronik iiberbeda, iitermasuk iitelepon iigenggam ii(baik iismartphone iimaupun iinon-smartphone), iilaptop/PC, iitablet, iismartwatch, iidan iisebagainya. iiPengguna iiinternet iiIndonesia ii(usia ii16 iihingga ii64 iitahun) iiyang iimemiliki iitelepon iigenggam iiadalah ii98,3 ii%. ii(sumber: iitekno.kompas.com).

Hadirnya iiinternet iimemicu iipergeseran iibentuk iikomunikasi iidalam iiplatform iimedianya iiyakni iipola iikomunikasi iivirtual, iibaik iiyang iimenggunakan iismartphone iimaupun iinon-smartphone. iipergeseran iikomunikasi iitersebut iiterjadi iidikarenakan iikecangihan iiteknologi iiyang iisemakin iiberkembang. iiPerkembangan iiterknologi iiyang iiberdampak iipositif iikepada iimasyarakat iiyang iimenghadirkan iibentuk iikomunikasi iivirtual iidengan iiterkoneksi iiinternet. iiKomunikasi iiyang iidilakukan iimelalui iimedia iiatau iiplatform iitertentu iisebagai iibentuk iikomunikasi iivirtual iiyang iiterjadi iitanpa iiharus iibertatap iimuka iisecara iilangsung.

Komunikasi iimerupakan iisuatu iiaktivitas iimanusia iidalam iiberinteraksi iidengan iiorang iilain. iidengan iiadanya iikomunikasi iiantara iisatu iidengan iiyang iilain, iimaka iiproses iipertukaran iiinformasi iiantara iiindividu iiataupun iikelompok iiterjadi iisecara iitidak iilangsung. iiIstilah iikomunikasi iiberasal iidari iibahasa iilatin ii*communis ii*yang iiartinya iimembangun iikebersamaan iiantara iidua iiorang iiatau iilebih. iiKomunikasi iijuga iiberasal iidari iiakar iikata ii*communico ii*yang iiartinya iimembagi. iiKomunikasi iisangat iiberperang iipenting iidalam iikehidupan iibersosial iidan iibermasyarakat, iibaik iidalam iikehidupan iisehari-hari, iipekerjaan, iilingkungan iidan iibahkan iidalam iiteknologi iikomunikasi.

Komunikasi iivirtual iimerupakan iicara iiberkomunikasi iiantara iikomunikan iidan iikomunikator iiyang iidilakukan iidengan iimelalui iicyberspace iiatau iisering iidisbut iidunia iimaya. iiKomunikasi iivirtual iiakan iiberjalan iibaik iidan iilancar iiketika iikoneksi iiinternet iimasih iiterhubung iipada iiperangkat iilunak iiyang iidigunakan. iiKomunikasi iivirtual iimenjadi iipertemuan iimelalui iimedia iiinternet iiyang iimenggunakan iijaringan iiinternet iidalam iiperangkat iilunak iikomputer iidan iilain iisebagainya. iiKomunikasi iivirtual iiyang iimemiliki iitujuan iiuntuk iimenyampaikan iipesan iiatau iiinformasi iikepada iikhalayak iidan iiorang iiterdekat iiyang iimenggunakan iiteknologi iiinternet iiyang iiberkembang iisaat iiini. iikomunikasi iivirtual iiini iidapat iidilakukan iimelalui iibeberapa iimedia iisosial iiseperti iiwhatsapp, iiinstagram, iifacebook, iitwiter, iitelegram iidan iigame iionline iiberupa iimobile iilegends, iiPUBG iimobile, iicall iiof iiduty, iiclash iiof iiclans iidan iifree iifire. iiGame iionline iiyang iimerupakan iipermainan iihiburan iiyang iidigunakan iioleh iimasyarakat iidari iikalangan iianak-anak, iiremaja iihingga iiorang iidewasa

Game iionline iiadalah iipermainan iiyang iiberbasis iielektronik iidan iivisual iiyang iidimainkan iisecara iionline iimelalui iimedia iijaringan iiinternet iisehingga iidapat iimenghubungkan iipenggunannya iibermain iibersama iidengan iipengguna iilainnya. iiGame iionline iimemiliki iikelebihan iidibandingkan iidengan iigame iiyang iitanpa iijaringan iiinternet. iiPemain iiatau iipengguna iigame iionline iimobile iilegends iiini iiakan iidapat iibermain iibersama iidengan iipemain iiyang iilain.iiPermainan iigame iionline iiini iitidak iimembatasi iijarak iijangkauan iiteam iiyang iiakan iidi iirekrut iisecara iirandom iidari iiseluruh iidunia iikapanpun iidan iidimana iipun iisecara iireal iitime

Perkembangan iigame iionline iimobile iilegends iidi iiindonesia iisudah iisangat iimaju. iiPermaninan iigame iionline iimobile iilegends iiini iibanyak iidiminanti iidari iiberbagai iikalangan iimasyarakat, iibaik iianak-anak, iiremaja iidan iibahkan iiorang iidewasa iisekalipun. iiPermainan iiini iimampu iimenampung iidan iimelibatkan iibanyak iiorang iidalam iipermainan, iinamun iimembutuhkan iianggota iiteam iimaksimal ii5 iivs ii5 iidalam iisatu iipertandingan iiatau iidalam iipermainan iiyang iidilakukan iimembutuhkan iipengguna iiatau iipemain ii5 iiorang iidalam iisatu iiteam. iiPermainan iiini iimemiliki iifasilitas iiyang iibaik, iidalam iikarakter iiyang iiakan iidigunakan iipada iisaat iipertandingan iidi iimulai. iiMobile iilegends iimemiliki iikeunikan iidan iifantasi iiyang iibegitu iimenarik iidari iianimasi iikarakter iihero, iigrafik iipermaina iiatau iimaps iipermaian

Dengan iialasan iibahwa iipola iikomunikasi iivirtual iiyang iibaik iiakan iimemudahkan iiuntuk iimeraih iikemenangan iibersama, iikarena iidalam iipemainan iigame iionline iimobile iilegends iiini iimembutuh iikerjasama iiyang iisaling iimenguntungkan, iibaik iidalam iipola iikomunikasi iimenyerang, iipola iikomunikasi iimundur, iidan iibahkan iipola iikomunikasi iiperlu iibantuan. iiPola iikomunikasi iivirtual iiakan iisaling iiberinteraksi iimelalui iivoice iichat, iiroom iichat iidan iiberkomunikasi iilangsung iidengan iipemain iiyang iilainnya, iisehingga iipermaina iiakan iiberjalan iidengan iilancar iidan iiaman iimelalui iikomunikasi iiantar iisesama iirekan iiteam iipemain iigame iionline iimobile iilegends. iI

Oleh ikarena iitu ipengguna iatau ipemain igame imobile ilegends iharus imampu imenciptakan ikomunikasi iyang ipositif iantar ianggota itim iagar idapat imudah imemnciptakan ipeluang ikemenangan iyang ibesar idalam ipertandingan. iKarena idalam ikomunikasi ipermainan ibisa isaja iberlangsung idengan ialasan-alasan iyang inegatif idan ibahkan itidak imengerti iakan itujuan iyang idisampaikan iantar itim, isehingga idapat imenyebabkan i ikekalahan idalam ipermainan iatau ipertandingan itersebut. iKomunikasi iantar itim, ibiasanya idilakukan isetelah imelakukan imacth i(pertandingan) iatau isebelom imemilih ikarakter ihero ipada isaat isudah iterbentuknya itim

# Permasalahan dan Tujuan Kajian

IRumusan iimasalah iidalam iipenelitian iiini iiadalah ii“Bagaimana iiPola iiKomunikasi iiVirtual iiPengguna iiGame iiOnline iiMobile iiLegends ii?”. Faktor tersebut menjadikan penelitian ini memiliki nilai lebih dari penelitian lainnya yang sudah ada. Penelitian ini juga bertujuan iiuntuk iimemahami iidan mengetahui iipola iikomunikasi iivirtual pengguna iigame iionline iimobile legends, iipada iisaat iimenggunakan chat room iidan iivoice iichat iipada iisaat bermain.

# Kerangka Teori

Kerangka iikonsep iidalam iipenelitian iiini, iibertujuan iiuntuk iimempermudah iidalam iimemahami iiisi iidari iipenelitian Game iionline iiadalah iipermainan iihiburan iiyang iiterhubung iidengan iijaringan iiinternet iiyang iimenggunakan iiteknologi iisaat iiini, iiseperti iimodem iidan iikoneksi iikabel. iiPermainan iigame iionline iiini iibiasanya iidimainkan iisecara iibersamaan iidengan iimenggunakan iikomputer, iihandphone iiyang iiterhubung iikedalam iisebuah iijaringan. iiSalah iisatunya iigame iionline iimobile iilegends. iiMobile iilegends iimerupakan iimedia iiatau iiplatform iiyang iimemberikan iihiburan iikepada iisetiap iipengguna/pemain. iiMobile iilegends iiberfokus iipada iipemainan iiyang iididalamnya iimelibatkan iibeberapa iiorang iiuntuk iibertanding.iPertandingan ipermainanan iiini iimembutuhkan iiminimal ii5 iiorang iiper iiteam. iiPertandingan iiyang iidialkuakan iitentunya iimenghadirkan iikomunikasi iimelalui iimedia iiatau iiplatform iimobile iilegend iidalam iichat iirooms iimaupun iivoice iichat.

Pola iikomunikasi iiadalah iisuatu iibentuk iiatau iipola iicara iiseseorang iidalam iiberkomunikasi iikepada iidua iiorang iiatau iilebih iidalam iiproses iipengiriman iidan iipenerimaan iipesan iiuntuk iimempengaruhi iikomunikan. iiPola iikomunikasi iisangat iiefektif iiketika iipengguan iimenggunakannya iisecara iikreatif iiterhadap iipola iikomunikasi iiyang iimudah iidipahami iidan iidiartikan iioleh iipenerima.

Komunikasi iivirtual iiadalah iikomunikasi iiyang iidilakukan iiseseorang iimelalui iiinternet. iiKomunikasi iiyang iidilakukan iiantar iiindividu iimaupun iikelompok iisecara iitidak iilangsung iimenggunakan iiplatform ii iiatau iimedia iitertentu iimelalui iijaringan iikomputer iiseperti iiinternet iidalam iimenjalin iikomunikasi iitanpa iiharus iionside iimaupun iibertatap iimuka. iiKomunikasi iivirtual iimerupakan iibentuk iikomunikasi iiyang iisecara iionline iiyang iinyata iisecara iilangsung iibertukar iiinformasi iimelalui iipenggunaan iimedia iiatau iiplatform iiyang iimemiliki iifasilitas iiruang iichat iidalam iimedia iiatau iiplatform iiyang iidigunakan. iiVirtual iimerujuk iipada iipemakaian iikomputer iiuntuk iimensimulsikan iisebuah iipengalaman iidengan iicara iiyang iisama iidengan iirealita. iiVirtual iimencakup iiinteraktivitas iidan iimultidimensi iiyang iiberoperasi iipada iilevel iiyang iisangat iitinggi. iiSisitem iivirtual iiyang iicanggih iidapat iimenjadi iijawara iikomunikasi-sebuah iiformat iiyang iididalamnya iikita iidapat iiberbagi iipengalaman iidengan iiorang iilain.

# Metode Kajian

iPeneliti imenggunakan imetode ipenelitian ikualitatif i. iPenelitian ikualitatif imerupakan ipenelitian iyang iberusaha imenggambarkan isecara inaratif idengan imenggunakan ikata-kata idan itulisan isecara iterstruktur idengan ipendukung ipenelitian iyang idapat iberupa ifoto, ivideo idan idokumen. iDalam ipenelitian iini imenggunakan deskriptif ikualitatif iyangi mengambarkan iidan iimendeskripsikan iobjek iisesuai iidengan iiapa iiadanya. iiPenelitian iideskriptif iipada iiumumnya iidilakukan iidengan iitujuan, iiyaitu iimengambarkan iisecara iisistematis iikebenaran iidan iikarakteristik iiobjek iiatau iisubjek iiyang iiditeliti iidengan iitepat. iiPenelitian iiini iimendeskripsikan iitentang iipola iikomunikasi iivirtual iipengguna iigame iionline iimobile iilegends. iipengertian iitetantang iiindividu iidan iikejadian iidengan iimemperhitungkan iikonteks iiyang iirelevan. iiMemahami iifenomena iisosial iimelalui iigambaran iipada iipola iikomunuikasi iivirtual iiyang iiberlangsung iipada iigame iionline iimobile iilegends iiyang iilebih iimendalam.

iPeneliti imenggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, iicatatan iilapangan, iidan dokumentasi, iidenganimenyempurnakan hasil iidata iiyang iidigunakan iidan diorganisasikan iidata iikedalam iibetuk teks iinaratif, iidengan iimenjabarkan kedalam iiunsur-unsur iikualitatif. iiSerta menyusun iikedalam iipola iiuntuk memilih iimana iiyang iipenting iidan yang iiakan iidi iipelajari, iikemudian menarik iikesimpulan iisehinga iimuda dipahami iioleh iidiri iisendiri iimaupun pembaca.

# Hasil kajian

Komunikasi ivirtual imerupakan icara iberkomunikasi iantara ikomunikan idan ikomunikator iyang idilakukan idengan imelalui icyberspace iatau isering idisebut idunia imaya idisetiap ipengguna iatau iorang iyang imelakukan iinteraksi imelalui imedia. iKomunikasi ivirtual iakan iberjalan ibaik idan ilancar iketika ikoneksi iinternet imasih iterhubung ipada iperangkat ilunak iyang idigunakan. iKomunikasi ivirtual imenjadi ipertemuan imelalui imedia iinternet iyang imenggunakan ijaringan iinternet idalam iperangkat ilunak ikomputer idan ilain isebagainya.

Pemain (player) cenderung aktif dalam permainan game ini dimalam hari sampai pagi, karena berdasarkan aktivitas partisipan sebagai mahasiswa yang hanya menghabiskan waktu perkuliahan dari pagi hari dan kemudian ada juga yang jam kuliah sore hari. Dengan profesi narasumber sebagai mahasiswa, banyaknya mahasiswa menghabiskan waktu bermain game mobile legends. Permainan game ini dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun dan terkoneksi dengan internet. Perangkat yang sering digunakan oleh *gamers* seperti handphone dan perangkat electronik lainnya.

Game mobile legends dapat dimainkan secara bersama temen-temen maupun bersama orang lain yang belom dikenal yang tersedia didalam fitur permainan game online mobile legends. Permainan ini bersifat individual namun didalam permainan akan dibentuk tim maksimal lima pemain (player) dan minimal empat pemain (player). Permainan ini sangat sederhana yang dimana permainan ini bersifat peratrungan wilayah (turet) untuk menghancurkan pertahana arena maupun lawan sampai hancur dan mati, agar memenangkan permainan tersebut.

Permainan ini, tentunya membutuhkan komunikasi dan kerjasam antar sesama tim yang telah terbentuk dalam arena pertempuran yang secara *random* di tentukan oleh ruang publik game mobile legends. Bentuk komunikasi yang digunakan setiap orang tentunya berbeda-beda berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti dapat mengambil kesimpulan secara mendalam bahwa. Komunikasi yang dibentuk seseorang dalam pertempuran game online mobile lengeds ada dua diantaranya.

Pertama komunikasi yang sering digunakan sebelom memulai pertempuran dengan berinteraksi menggunakaan sapaan kepada sesama tim dalam pemilihan karakter hero yang akan digunakan. 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. Kemudian berlanjut dengan komunikasi terkait hasil rank yang telah di peroleh, seperti peringkat berapa yang telah dicapai dan skor rank tertinggi yang sering digunakan dalam permainan tersebut. bentuk komunikasi yang di tunjukan terkait pemilihan wilaya (arena) untuk bertempur yang akan di tempatkan.

Ke-dua komunikasi yang digunakan dalam in game (di dalam pertarungan) secara langsung ada 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. Kemudian didalam komunikasi in game (di dalam pertarungan) secara chat room, biasanya menggunkan bentuk-bentuk komunikasi yang yang telah tersedia didalam fitur komunikasi chat tex didalam game mobile legends.

Bentuk komunikasi yang digunakan didalam game online mobile legends sangat sederhana dan mudah dimengerti dan bahasa yang di sediakan didalam game tersebut sangat bervariasi dari beberapa bahasa negara di seluruh dunia. Bahasa yang digunakan pemain (player) dapat di setting sendiri sesuai dengan kebutuhan dan keiginan pemain. Bentuk komunikasi yang sering di gunakan meliputi bentuk komunikasi yang telah tersedia didalam fitur game tersebut, dikarenakan dapat mempercepat komunikasi antar tim serta tidak menunda aksi pertarungan yang sedang terjadi.

Komunikasi yang dilakukan melalui kondisi yang disesuikan dengan kejadian pada permainan, dikarenakan banyak pemain (player) yang masih belom menguasai area pertempuran dan belom salin mengenal satu sama lain didalam tim. Bentuk komunikasi yang di sampaikan tersebut berupa pengarahan, pengingat dan penyerangan tim kepada lawan di arena pertempuran game tersebut. penyampaian pesan yang dilakukan tidak hanya berbetuk kata-kata yang tersedia, namun didalam fitur game mobile legends ini dan di sampaikan dengan kode-kode komunikasi yang ada dalam permainan.

Kode-kode komunikasi berbentuk simbol-simbol dan stiker yang telah tersedia didalam fitur komunikasi game online mobile legends. Bentuk kode simbol komunikasi yang tersebut seperti simbol line (arena pertempuran). Kemudian betuk kode komunikasi stiker yang tersedia didalam fitur komunikasi mobile legends berupa stiker tembak (menyerang) dan stiker jempol (oke). Komunikasi yang berbentuk simbol-simbol dan stiker tersebut dapat mempermudah setiap pemain untuk mengartikannya, karena didalam game ini memiliki fitur komunikasi yang mudah dipahami oleh para gamers.

Game mobile legends termasuk sebagai game online yang dapat dimainkan siapa saja dan dimana pun selama perangkat yang digunakan terkoneksi dengan jaringan internet. Game mobile legends ini termasuk dalam game jenis MOBA yang dimana didalam jenis permainan ini, pengguna atau pemain mempunyai perannya masing-masing yang saling membutuhkan dalam membangun arah pertarungan arena yang menguasai pola permainan untuk mencapai kemenagang.

Jenis permainan game mobile legends ini, tentunya mewajibkan setiap pemain atau pengguna mampu berkoordinasi selama pertandingan dalam proses pemilihan hero dan bahkan pada saat permainan sudah berlangsung. Hal itu terutama terjadinya komunikasi yang saling mengarahkan pergerakan permainan didalam tim. Komunikasi yang dilakukan antar pemain dan pengguna game mobile legends ini yang sering dikatakan komunikasi virtual, dikarenakan hanya melalui sebuah perangkat media yang tanpa bertatap muka.

Pemain (player) biasanya akan bertemu dan bertarung dengan sesama peringkat (rank) yang di capai selama dalam satu periode (season). Semakin tinggi peringkat (rank) yang diperoleh pemain (player) maka tingkat persaingan dalam game mobile legends juga sangat tinggi, dikarenakan faktor dari peringkat (rank) dan nilai skor yang di dapatkan dalam periode (season) tersebut. Pemain (player) tidak dapat bermain tanpa adanya rekan tim yang maksimal 5 orang dan minimal 4 orang pemain game mobile legends. Sehingga terciptanya beberapa pola komunikasi yang saling menghubungkan antara pemain.

Proses komunikasi yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung, yang terlah tersedia didalam fitur komunikasi game tersebut. dengan tujuan yang berupa kemenangan dan dapat memperoleh nilai atau skor yang tinggi. Sehingga dengan adanya proses komunikasi yang terjadi atau yang dibuat akan lebih memudahkan tim untuk saling mengkoordinasi pada saat bermain game online mobile legends.

Bentuk awal komunikasi dalam permainan game mobile legends yang dapat di mulai oleh siapapun yang berada dalam permainan tersebut. bentuk komunikasi tersebut di mulai karena adanya motif-motif tersendiri dari pemain (player). Pemain (player) biasanya tidak hanya berfokus pada pertandingan saja, melainkan ada beberapa pemain (player) yang mempersulit tim didalam permainan, pemain (player) tersebut hanya berfokus pada dirinya sendiri tanpa melihat aspek rekam pemain (player) lainnya.

Sehingga pola komunikasi bentuk yang utama didalam permainan game mobile legends, agar pola permainan dapat berkembang secara cepat menguasai strategi pola permainan lawan. Dengan sering berkomunikasi atau berinteraksi antar satu tim dalam permainan maka kemungkinan besar pencapaian kemenangan akan semakin besar. Komunikasi yang dilakukan dapat berbentuk gambaran dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara suatu komponen komunikasi dengan komponen lainnya yang terjadi melalui jaringan internet. Seperti halnya permasalahan yang di teliti dalam penelitian ini, bagaimana pola komunikasi virtual pengguna game online mobile legends. Dengan membentuk pola komunikasi yang terstruktur dengan baik tentunya dari permainan game online mobile legends tersebut dapat terwujudnya tujuan bersama secara efektif.

# Kesimpulan

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 berdasarkan dua tahap komunikasi di antaranya. Komunikasi sebelom 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. Kemudian berlanjut dengan komunikasi terkait hasil rank yang telah di peroleh, seperti peringkat berapa yang telah dicapai dan skor rank tertinggi yang sering digunakan dalam permainan tersebut. bentuk komunikasi yang di tunjukan terkait pemilihan wilaya (arena) untuk bertempur yang akan di tempatkan

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. Kemudian didalam komunikasi in game (di dalam pertarungan) secara chat room, biasanya menggunkan bentuk-bentuk komunikasi yang yang telah tersedia didalam fitur komunikasi chat tex didalam game mobile legends.

Sehingga proses komunikasi para pemain game mobile legends sangat diperlukan untuk mencapai puncak kemenangan yang tinggi. Namun bukan berarti dalam proses komunikasi virtual tidak ada hambatan atau gangguan sama sekali, justru hambatan dan gangguan yang banyak terdapat pada komunikasi virtual. Seperti sinyal dan cuaca yang tidak stabil, sehingga dapat mengakibkan para pemain memilih untuk meninggalkan permainan dan diberikan sanksi penurunan kredit skor dan tingkatan rank yang menurun.

# Daftar Pustaka

Buffa, iElwood iS., idan iRakesh iK. iSarin, i*Modern iProduction/ iOperations iManagemen, i*Wiley i& iSons, iNew iYork, i1987.

Dr. iH. iSyukriadi iSambas, iM.Si, iSosiologi iKomunikasi, iCV iPustaka iSetia, i2015

Hovland, iCarl iI. i(2009). iIlmu iKomunikasi iSuatu iPengantar. iTerjemahan iDedy iMulyana. iJakarta: iErlangga. i

Mulyana, ideddy. i2014. iIlmu ikomunikasi isuatu ipengantar. iRemaja irosdakarya

Nasrullah, iRulli. i2014. iTeori idan iRiset iMedia iSiber i(Cybermedia). iJakarta i: iKencana, iPrenadamedia iGroup i

P. ijoko iSubagyo. i2011. iMetode iPenelitian idalam iTeori idan iPraktik. iYogyakarta: iPenerbit iRineka iCipta

Prof. iH. iHafied iCangara, iM.Sc., iPh.D. i(2014). iPerencanaan iStrategi iKumunikasi. iJakarta: iRajawali iPers

Prof i. iDr. iSugiyono, iAlfabeta, i2017. i iMetode ipenelitian ikuantitatif, ikualitatif idan iR&D. iBandung i: i iIndonesia i(IKAPI)

Prof. iDrs. iOnong iUchjana iEffendy, iM.A. iIlmu ikomunikasi i(teori idan ipraktek), iBandung, iPT iRemaja iRosdakarya. i2009

Prof. iDr. iH.M. iBurhan iBungun, iS,Sos. iM.Si, iSosiologi iKomunikasi, iKencana iPrenada iMedia iGroup, i2006

Severin, iWerner iJ idan iJames iW. iTankard. i2005. iTeori iKomunikasi, iSejarah, iMetode, i& iTerpaan idi idalam iMedia iMassa. iJakarta: iKecana iPrenada iMedia iGrup i

Sugiyono. i(2018). iMetode iPenelitian iKuantitatif. iBandung: iAlfabeta i

Supriyati. i2011. iMetodologi iPenelitian.Bandung: iLabkat ipress.

Stewart iL. iTubbs, iSylvia iMoss, i"Human icommunication", ipenerjemah, iDeddy iMulyana, iGembirasari, iBandung i: iRemaja iRosdakarya, i2005 i

Werner iJ. iSeverin i& iJamer iW. iTankerd, iJr. iKencana i2011. iTeori iKomunikasi: iSejarah, iMetode, i i& iTerapan idi idalam iMedia iMasa, iEdisi iKelima. iKencana iPrenada iMedia iGroup i

Widjaja, iA. iW. i2002. iIlmu ikomunikasi: ipengantar istudi. iRineka icipta. iJakarta. i

Agus ihermawan, ihiburan idunia imaya, i(bandung: ipustaka isetia,2009), ihal. i20.

Aji iChandra iZebeh, iBerburu iRupiah iLewat iGame iOnline i(Yogyakarta: iGraha iIlmu, i2010), iHal i7

Jhon iC. iBeck, iGamer iJuga iBisa iSukses, i(Jakarta: iPt iGrasindo,2007, iHal. i92

Krista iSubakti, i“Pengaruh iGame iOnline iTerhadap iRemaja”, iJurnal iCirere, iVol. i01, iNo.01, iApril i2017, iHal.32

Annisa iRisecha iJunep, iFrenky. i(2017). iANALISIS iKOMUNIKASI iVIRTUAL iPADA iKELOMPOK iGAMERS iDOTA i2, iHalaman i1-16

Agung iRahmat iLukito, iWahyu iUtamidewi, iLuluatu iNayiroh.(2019). iPOLA iKOMUNIKASI iKOMUNITAS iGAME iONLINE iFORZA iHORIZON i4 i(Studi iEtnografi iVirtual iMengenai iPola iKomunikasi iDalam iGrup iDiscord). i iHalaman i16-26

Mia iAmbarwati, iNurhadi, iAbdul iRahman3. i(2022). iTrash-Talking iPemain iMobile iLegends: iBang iBang iMahasiswa iFKIP iUNS

Adityaningsih iDyah iLaraswati i2021. itentang iPola iKomunikasi iVirtual iKerja iDari iRumah i(*Work iFrom iHome*) iKaryawam iPT. iIndonesia iNusantara iPada iMasa iPandemi iCovid-19. i(diakses ipada i2 inovember i2022 ipukul i08.00) i<https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/35791> i

Bahrul iUlum i(2018). iGame i“Mobile iLegends iBang iBang” iDikalangan iMahasiswa iUIN iSunan iAmpel iSurabaya iDalam iTinajuan i“One iDimensional iMan” iHerbert iMarcuse. i( idiakses ipada i3 inovember i2022, ipukul i10.00. i i i<http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum_E71213100.pdf> i

Caroline iVinci iWijaya, iSinta iParamita i(2019). iKonunikasi iVirtual idalam iGame iOnline i(Studi iKasus idalam iGame iMobile iLegends). i( idiakses i3 inovember i2022 ipukul i13.00) i<https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6222> i

Clario iTelenkaho i(2017). iPola iInteraksi iPemain iGame iOnline”Mobile iLegends” i(Studi iDeskriptif iKualitatif iInteraksi iPemain iDalam iPenggunaan iFitur iChatting iGame iOnline i“Mobile iLegends”). i(diakses i4 iNovember i2022 ipukul i09.00). i<http://eprints.kwikkiangie.ac.id/1792/> i

Novita ianggraeni, i(2017). iKomunikasi ivirtual ipengguna igame ionline i“township”. i(diakses i4 inovember i2022 ipukul i11.00). i<https://documentsn.com/document/101bc_komunikasi-virtual-pengguna-game-online-township.html> i

Winarti, i(2021). iKOMUNIKASI iVIRTUAL iPENGGUNA iGAME iONLINE iMOBILE iLEGENDS iHEREUY iSQUAD. i(diakses i4 inovember i2022 ipukul i15.00). i<http://repository.radenintan.ac.id/17373/> i

Galuh iPutri iRiyanto. i(2022). iJumlah iPengguna iInternet iIndonesia i2021 iTembus i2022 iJuta. i(diakses ipada itanggal i2 inovember i2022 ipukul i11.00. i[https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta i/](https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta%20/) i