

# ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

(Studi Kualitatif Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip UNISKA Banjarmasin)

Email : nazlaaenazizah28@gmail.com

## ABSTRAK

**NAZLA AEN AZIZAH, NPM. 19110199** “Analisis Komunikasi Virtual Komunikasi Virtual Pemain *Game Online Mobile Legends* (Studi Kualitatif Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip UNISKA Banjarmasin)”. Bapak M. Agus Humaidi sebagai Pembimbing Utama dan Ibu Risa Dwi Ayuni sebagai Co Pembimbing. Tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang dilakukan pemain *game online Mobile Legends*. 2. Untuk mengetahui apa saja hambatan yang melatarbelakangi cara berkomunikasi pemain dalam *game online Mobile Legends*. 3. Untuk mengetahui apa saja upaya pemain agar komunikasi virtual berjalan dengan lancar dalam bermain *game online Mobile*

*Legends*. Metode penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara wawancara dan dokumentasi kepada 5 informan. Analisis data menggunakan dengan pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunikasi virtual yang dilakukan pemain *game online Mobile Legends* untuk melakukan komunikasi salah satunya adalah *chat rooms* dan *microphone*. Hambatan yang melatarbelakangi pemain dalam bermain *game Mobile Legends* menyebabkan komunikasi virtual yang tidak efektif yang menimbulkan pertikaian antar anggota satu tim sehingga muncul perilaku *toxic* (kasar) dan caci maki di *room chat* atau bisa melalui *microphone*. Upaya pemain agar komunikasi virtual dengan lancar dalam bermain *game online Mobile Legends* dengan mengedepankan komunikasi yang efektif dan menghargai rekan tim, pemain dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan bermain yang kooperatif dan menyenangkan dalam *Mobile Legends*.

**Kata kunci:** *Komunikasi Virtual, Pemain Game Online Mobile Legends*

## DAFTAR PUSTAKA

- Caroline Vinci Wijaya, S. P. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 261-264.
- Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, I. R. (2023). *SUSTAINABLE DEVELOPMENTIN CREATIVE INDUSTRIES : EMBRACING DIGITAL CULTURE FOR HUMANITIES*. New York: Reutledge.
- Effendy, O. U. (2004). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fadli, M. R. (Humanika). 2021. *Kajian Kuliah Mata Umum*, 33-54.
- Gani, J. (2014). PENGARUH HAMBATAN KOMUNIKASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN HOTEL MIDTOWN SURABAYA. *Jurnal E-Komunikasi*, 03-04.
- Gani, R. H. (2022). Pola Komunikasi Virtual Antar Anggota Tim Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 17-21.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif : Wawancara Terhadap Elit.
- Margarita D.I. Outto, S. M. (2021). *Leksikografi UAB METO Dialek Amanatun Selatan*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Mucharam, A. (2022). Membangun Komunikasi Publik yang Efektif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 73-76.
- R, F. (2019). Pengaruh bermain game online mobile legends terhadap konten obrolan mahasiswa. *Jurnal Kommas*.
- Satria, D. P. (2021). Perilaku Komunikasi

- Interpersonal Pemain Game Online"  
Mobile Legends" di Lingkungan  
Keluarga. *Jurnal Pengabdian kepada  
Masyarakat*, 41.
- Valentina, E. W. (2018). "Studi Komunikasi  
Verbal dan Non Verbal Game  
Mobile Legends: Bang Bang".  
*Koneksi*, 300.
- Wandi, S. (2013). *Journal of Physical  
Education, Sport, Health and  
Recreation: Pembinaan Prestasi  
Ekstrakurikuler Olahraga di SMA  
Karangturi Kota Semarang*.
- Yusman. (2022). Dampak Game Online  
"Mobile Legends Bang-Bang"  
Terhadap Komunikasi Interpersonal  
Mahasiswa IAIN Kendari.