

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan langkah penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, karena memberikan landasan bagi penelitian yang sedang dilakukan. Dengan mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya, kita dapat memahami tren, temuan, serta kekurangan yang ada, sehingga penelitian baru dapat memberikan kontribusi yang lebih baik. Dalam banyak kasus, penelitian terdahulu mengungkapkan fakta atau teori yang berguna untuk memperkuat hipotesis atau mempertajam fokus penelitian. Tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk mengidentifikasi kesamaan yang dapat menghasilkan ide-ide baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga membantu dalam menempatkan penelitian ini dalam konteks yang tepat serta menunjukkan keunikannya. Dalam penelitian ini, memiliki acuan dalam meneliti dengan menggunakan acuan seperti penelitian penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu, termasuk dalam komponen yang terpenting dalam penelitian. penulis dalam penelitian ini, telah mengambil beberapa sampel penelitian terdahulu. beberapa penelitian tersebut dianggap mempunyai isi yang sama dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut menjadi tolak ukur bagi penulis dalam melakukan penelitian. Beberapa diantaranya sebagai berikut:

Penelitian terdahulu pertama ditulis oleh Caroline Vinci Wijaya (2019), dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, menulis studi pendahuluan pertama mengenai komunikasi virtual dalam game online yang semakin berkembang. Penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus yang

dikombinasikan dengan pendekatan penelitian kualitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas komunikasi, di mana pemain dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara fisik, berkat fitur yang ada dalam game Mobile Legends. Hal ini memungkinkan percakapan dan interaksi berlangsung melalui jaringan internet dalam permainan Mobile Legends secara online.

Penelitian terdahulu selanjutnya, ditulis oleh Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016) dengan judul Pola Komunikasi Virtual Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game Clash Of Clans Komunitas1-Ron). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomena. Hasil dari penelitian ditemui bahwa pola komunikasi virtual pada clan1-ron yaitu clan1-ron memiliki pola komunikasi all channel karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam clan1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan Tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.

Penelitian terdahulu ketiga ditulis oleh Syahputra, T. R. (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). Penelitian ini ingin mengetahui perilaku komunikasi virtual terhadap remaja. Dengan hasil penelitian yang ditemui bahwa game online berpengaruh positif terhadap perilaku remaja di Fakultas MIPA program studi Informatika Unsyiah.

Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari (2022), mahasiswa program studi

Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur, menulis penelitian terbaru dengan judul "POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAME ONLINE (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)". Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan strategi pengumpulan data yang meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi melingkar sering diterapkan dalam komunikasi virtual di komunitas ini, di mana komunikan merespons pesan Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari (2022), mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur, menulis penelitian terbaru dengan judul "Komunitas Facebook Resmi Genshin Impact Indonesia (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)". Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan strategi pengumpulan data yang meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi melingkar sering diterapkan dalam komunikasi virtual di komunitas ini, di mana komunikan merespons pesan yang dikirim oleh komunikator dengan pola komunikasi yang serupa. Interaksi yang terjadi dalam komunitas ini mencakup kerja sama, daya saing, konflik, dan akomodasi yang menggambarkan dinamika proses interaksi.

Dapat disimpulkan dari penelitian sebelumnya bahwa interaksi komunikasi virtual dalam game online menjadi titik kesamaan antara penelitian saat ini dan penelitian terdahulu. Dalam Mobile Legends: Bang Bang, komunikasi virtual antar pemain dapat terjadi baik di halaman utama permainan maupun selama sesi permainan berlangsung. Dalam konteks tersebut dapat memberikan interaksi antar pemain dengan memberikan reaksi melalui emote yang sudah tersedia dalam fitur

chat dalam pertandingan.

Penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena berfokus pada dampak interaksi verbal virtual antar pemain selama sesi permainan game online. Selain itu, penelitian ini secara khusus menyoroti komunikasi virtual para pemain dalam game Mobile Legends, dengan penekanan pada perilaku pemain yang jarang diperhatikan oleh komunitas gamer online. Penelitian ini merujuk pada aktivitas interaksi komunikasi virtual pemain yang menampilkan perilaku pemain dalam permainan baik sebelum memulai pertandingan maupun sudah berada dalam arena pertandingan, serta dapat memberikan pengetahuan tambahan bagaimana proses terjadinya komunikasi sehingga menimbulkan perilaku pemain yang dikeluarkan secara spontan. Sehingga, ini menjadi salah satu keunggulan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Perilaku Komunikasi Virtual pada Game Online Mobile Legends" untuk penelitian ini. Selain itu, studi mengenai perilaku komunikasi dalam game online Mobile Legends: Bang Bang masih tergolong terbatas.

2.2 Konsep Teori

Pada konsep teori, menggunakan konsep dari Howard Rheingold mengenai komunikasi virtual dan komunikasi dalam lingkungan digital dalam bukunya "The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier" (1993), Teori komunikasi dalam komunitas virtual yang dia kemukakan terutama berfokus pada bagaimana individu berinteraksi, berkolaborasi, dan membangun hubungan sosial di dunia maya melalui platform online. di mana ia mengkaji fenomena komunitas online yang berkembang pada awal era internet. Dalam buku ini, Rheingold menyelidiki bagaimana komunitas virtual di forum, grup diskusi, dan platform

lainnya berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang dinamis, serta bagaimana komunikasi terjadi dalam konteks tersebut. Menurut Rheingold (1993), Komunikasi Virtual adalah kelompok orang yang terhubung secara elektronik melalui jaringan komputer, di mana mereka berinteraksi dan berkomunikasi meskipun tidak berada di lokasi fisik yang sama. Komunitas ini bisa berbentuk forum online, chat rooms, platform game online, atau platform media sosial. Ciri khas dari komunitas virtual adalah adanya rasa kebersamaan dan interaksi sosial, meskipun individu-individu di dalamnya berada di lokasi geografis yang berbeda-beda.

Teori Komunikasi dalam Konteks Lingkungan Virtual memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi terjadi dalam dunia yang sepenuhnya dibangun di sekitar teknologi digital. Dunia virtual, dengan karakteristiknya yang unik, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan membentuk hubungan sosial yang sangat berbeda dari interaksi dunia nyata, namun tetap dipengaruhi oleh norma, aturan, dan struktur komunikasi yang ada. Teori ini membantu memahami dinamika sosial yang muncul dalam game online, platform media sosial, dan dunia virtual lainnya, serta bagaimana komunikasi membentuk pengalaman sosial dan identitas digital dalam ruang maya. Dimana teori ini sangat berkaitan dengan perilaku yang dikeluarkan oleh pemain dalam permainan Mobile Legends.

2.3 Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, dengan kemajuan teknologi pada era ini membawa kehidupan masyarakat bergantung pada teknologi. Teknologi merupakan sarana yang dapat digunakan untuk keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Di era Revolusi Industri

4.0, perkembangan teknologi terus berlangsung seiring berjalannya waktu. Revolusi ini, yang didorong oleh konvergensi fisik, menandai transformasi besar dalam kehidupan manusia, khususnya dalam pola produksi, konsumsi, dan interaksi. Tak dapat dipungkiri, teknologi memegang peranan penting dalam proses dan praktik komunikasi di tengah masyarakat industri yang tengah bertransformasi menjadi masyarakat informasi. Setiap revolusi membawa perubahan signifikan yang tak terelakkan, dengan dampak besar yang semakin terasa akibat pesatnya kemajuan teknologi. Kemajuan dari teknologi tentu saja memberikan perubahan besar bagi kehidupan manusia. Teknologi komunikasi terus berkembang seiring dengan kemajuan peradaban manusia. Peradaban manusia sendiri dapat dibentuk melalui pemanfaatan teknologi. Seiring dengan evolusi peradaban yang berkelanjutan, ketergantungan manusia terhadap teknologi pun semakin meningkat (Nurudin, 2020:25). Kemajuan teknologi telah dengan cepat mengubah berbagai sektor masyarakat. Munculnya otomatisasi, kecerdasan buatan (AI), dan Internet of Things (IoT) membentuk kembali industri tradisional dan menciptakan peluang baru untuk inovasi. Kemajuan teknologi telah menghasilkan peningkatan efisiensi, peningkatan konektivitas, dan layanan yang lebih personal. Namun, hal ini juga menimbulkan kekhawatiran mengenai keamanan data, privasi, dan implikasi etis dari otomatisasi di dunia kerja tanggung jawab untuk memastikan bahwa manfaatnya dapat diakses secara luas dan bahwa risiko-risiko tersebut dikelola secara efektif (Smith, J., & Brown, R. 2023) Kemajuan dari teknologi tentu saja memberikan perubahan besar bagi kehidupan manusia, baik dalam peradabannya maupun budayanya. Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia hingga saat ini, karena berbagai aktivitas manusia didukung

oleh keberadaan teknologi dan internet. Internet telah merevolusi berbagai aspek kehidupan serta menjadi salah satu sumber kebutuhan manusia saat ini, termasuk pada komunikasi.

2.3.1 Teknologi digital

Teknologi digital merupakan teknologi yang digunakan manusia yang dapat disebut telekomunikasi yang dapat digunakan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan perangkat teknologi digital seperti, laptop, handphone, telepon, komputer. Tidak hanya itu pada era saat ini juga banyak menggunakan teknologi digital yang berbentuk artificial Intelligence (AI). Dalam hal ini dapat memudahkan masyarakat untuk bekerja mengubah, menyimpan, memberi dan menerima informasi kepada khalayak, sehingga hal ini juga yang membuat manusia terus terusan terikat dengan teknologi. Teknologi digital mengacu pada alat dan sistem yang mengelola dan memproses data dalam format digital, yang mencakup berbagai inovasi seperti internet, perangkat pintar, kecerdasan buatan (AI), serta big data. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi digital telah merubah cara kerja, komunikasi, dan interaksi di berbagai sektor. Digitalisasi memberikan efisiensi operasional, mempercepat akses informasi. Digitalisasi industri game yang sedang berlangsung telah mengubah cara pemain berinteraksi dengan game dan satu sama lain secara mendasar. Teknologi seperti cloud gaming dan virtual reality (VR) tidak hanya membuat game menjadi lebih imersif namun juga membuka pintu bagi model game baru, termasuk layanan berbasis langganan dan permainan lintas platform. Sementara industri terus berinovasi, kekhawatiran mengenai privasi data, pembelian dalam game, dan dampak psikologis dari game imersif terhadap pemain muda muncul sebagai area

fokus penting bagi pengembang dan regulator.

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan pada industri hiburan, terutama dalam sektor permainan video atau game. Dengan kemajuan dalam perangkat keras dan perangkat lunak, game kini tidak hanya menjadi sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga sebuah industri global yang terus berkembang pesat. Teknologi digital, seperti kecerdasan buatan (AI), grafis 3D, realitas virtual (VR), realitas tertambah (AR), serta konektivitas internet, telah mengubah cara game dikembangkan, dimainkan, dan dinikmati oleh pemain (Johnson, L., & Brown, C. 2021).

2.3.2 Teknologi komunikasi

Dari perspektif komunikasi peradaban, perkembangan teknologi komunikasi memainkan peran penting dalam mendorong kemajuan teknologi di berbagai bidang yang berkontribusi pada transformasi masyarakat. Berdasarkan penelitian McLuhan, media dianggap sebagai elemen kunci dalam menciptakan perubahan sosial, sehingga media disebut sebagai dasar peradaban manusia. Teknologi komunikasi merujuk pada berbagai perangkat, alat, dan sistem yang dirancang untuk mendukung interaksi kolektif antara individu atau kelompok. Ini mencakup berbagai teknologi seperti telepon, internet, email, pesan instan, video konferensi, dan masih banyak lagi. Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang signifikan, yang membuat proses komunikasi menjadi lebih cepat, efisien, dan mudah diakses. Contohnya, telepon seluler memungkinkan komunikasi tanpa kabel dari berbagai lokasi, sementara internet memfasilitasi interaksi global, berbagi informasi, dan pengiriman pesan. Perkembangan teknologi komunikasi merujuk pada penerapan pengetahuan dan

keterampilan manusia dalam mentransfer pesan atau informasi, yang bertujuan untuk membantu penyelesaian konflik interpersonal dan mencapai tujuan komunikasi (Mohamad Sudi, 2018).

Selain itu, teknologi komunikasi memiliki dampak signifikan terhadap cara kita bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Sebagai contoh, video game memungkinkan pengalaman interaksi virtual tanpa perlu bertatap muka secara fisik. Secara keseluruhan, perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara kita berkomunikasi dan membuka peluang baru untuk akses serta konektivitas informasi. Pengaruh teknologi komunikasi, yang diwujudkan melalui media, dapat mendorong terbentuknya masyarakat yang lebih berpengetahuan. Lebih jauh lagi, kemajuan teknologi informasi pada abad ke-21 telah menjadikan kehidupan manusia semakin global (Asep Saefudin, 2005). Teknologi komunikasi pada era ini membawa fenomena baru yang dapat mengubah cara komunikasi manusia. Sebelumnya manusia hanya mendapatkan teknologi komunikasi satu arah. Manusia hanya mendapatkan informasi dari televisi, surat kabar, radio. Dengan perkembangan teknologi komunikasi Zaman sekarang teknologi sudah sangat berkembang membuat masyarakat banyak berkomunikasi dalam media dengan bantuan internet, mereka dapat bertukar kabar atau memberikan informasi kapan saja. Dengan adanya internet ini memungkinkan pengguna untuk mengakses sejumlah besar sumber daya seperti situs web, media sosial, dan game online.

2.4 Media Digital dan Komunikasi Virtual

Media digital dan komunikasi virtual adalah dua aspek penting dari era digital yang saling berhubungan dan mempengaruhi cara kita berinteraksi dan menyampaikan informasi.

2.4.1 Media Digital

Media digital mencakup segala bentuk media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyimpan, mengelola, dan menyebarluaskan informasi. Dengan adanya platform seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan situs web, media digital memungkinkan individu untuk berinteraksi secara cepat, efisien, dan global. Munculnya media digital telah mengubah cara informasi dibagikan, memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan interaktif di seluruh jaringan global. Dengan meningkatnya platform media sosial, individu kini dapat mengakses dan menyebarkan informasi secara real-time, sehingga mendefinisikan kembali batasan-batasan media tradisional dan mempengaruhi wacana publik (Anderson, C., & Hargittai, E. 2020). Era digital telah membawa perubahan besar dalam cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi dengan dunia. Media sosial, blog, dan podcast telah menjadi komponen utama media digital, yang memungkinkan pengguna berkontribusi pada lanskap media, sehingga mengaburkan batas antara produsen dan konsumen (Jenkins, H. 2006). Hal ini juga menciptakan peluang untuk komunikasi yang lebih inklusif dan aksesibilitas yang lebih tinggi dalam berbagai bidang. Media digital merujuk pada konten dan platform yang menggunakan format digital untuk menyampaikan informasi dan komunikasi. Media ini memanfaatkan teknologi komputer, internet, dan perangkat elektronik untuk menghasilkan, menyimpan, mendistribusikan, dan mengakses berbagai jenis konten. Teks, gambar, video, dan musik merupakan beberapa contoh dari berbagai jenis saluran dan bentuk media digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan televisi pintar.

Dalam media digital memiliki beberapa ciri dan fungsi masing-

masing seperti format digital, interaktivitas, aksesibilitas, personalisasi, multimedia, distribusi dan reproduksi cepat. Selain memiliki ciri, media digital memiliki beragam jenis salah satunya yaitu aplikasi dan game interaktif seperti Mobile Legends yang merupakan sebuah aplikasi game online dimana dalam game tersebut Menawarkan interaksi langsung melalui permainan, pembelajaran, dan aktivitas lainnya.

2.4.2 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan bentuk komunikasi yang tidak memerlukan interaksi tatap muka dan terjadi melalui media dan teknologi digital. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi virtual kini semakin populer dan menjadi bagian penting dalam kehidupan pribadi maupun profesional. Komunikasi virtual merujuk pada teknik berbagi informasi antara individu atau organisasi menggunakan media dan teknologi digital tanpa adanya interaksi tatap muka. Berbagai platform dan solusiteknologi yang mendukung komunikasi jarak jauh digunakan dalam komunikasi jenis ini. Alat komunikasi virtual, seperti konferensi video dan pesan instan, telah merevolusi cara orang berinteraksi. Alat-alat ini memfasilitasi komunikasi yang cepat dan langsung tanpa batasan geografis atau waktu, sehingga menjadikan kolaborasi dan keterlibatan sosial lebih fleksibel dan mudah diakses. Namun, hal tersebut juga menimbulkan tantangan, termasuk hilangnya interaksi tatap muka, yang dapat memengaruhi komunikasi non-verbal dan hubungan emosional (Turkle, S. 2017). Komunikasi virtual merujuk pada bentuk interaksi yang terjadi melalui perangkat teknologi, seperti internet, aplikasi pesan instan, email, atau video conference, yang memungkinkan individu berkomunikasi tanpa adanya pertemuan fisik secara langsung. Konsep ini menjadi semakin penting dengan berkembangnya teknologi digital yang memungkinkan

kolaborasi global dan interaksi yang lebih fleksibel. Menurut Koutras (2015), komunikasi virtual menawarkan keuntungan efisiensi waktu dan biaya, tetapi juga menantang dalam hal pengelolaan hubungan interpersonal, di mana komunikasi non-verbal sering kali terhambat. Secara lebih spesifik, komunikasi virtual terjadi ketika dua individu atau lebih berinteraksi melalui teknologi komunikasi berbasis internet. Pada era saat ini banyak manusia yang memilih berkomunikasi melalui virtual. Semua orang dapat berkomunikasi dengan jarak jauh. Dengan perkembangan teknologi yang cukup maju memudahkan manusia untuk berkomunikasi baik dalam bentuk chat, suara, maupun video call, bahkan rapat sekalipun dapat dilakukan dalam bentuk virtual. Seiring berjalannya waktu. Komunikasi virtual kini dihadirkan dalam bentuk permainan game online. Tidak hanya dalam media sosial tapi dalam permainan pun memungkinkan pengguna berkomunikasi secara virtual. Dalam bukunya, Robinson (2013) menyatakan bahwa meskipun komunikasi virtual memungkinkan konektivitas lebih luas, kesulitan dapat muncul terkait dengan kurangnya ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang sering kali membantu dalam menyampaikan maksud lebih jelas. Oleh karena itu, efektivitas komunikasi virtual sering kali bergantung pada keterampilan dalam menggunakan teknologi dan kemampuan untuk menjaga kejelasan pesan.

Komunikasi virtual merujuk pada bentuk komunikasi yang terjadi melalui media digital, seperti aplikasi pesan instan, platform konferensi video, dan game online, yang memungkinkan individu berinteraksi tanpa bertatap muka langsung. Dalam konteks permainan atau game, komunikasi virtual memainkan peran penting dalam membentuk perilaku pemain, baik dalam konteks permainan kooperatif maupun kompetitif. Komunikasi virtual bukan hanya tentang pertukaran

informasi melalui teknologi, tetapi juga melibatkan berbagai aspek perilaku manusia yang dipengaruhi oleh platform dan cara kita berinteraksi secara digital. Beberapa bentuk perilaku yang muncul dalam komunikasi virtual meliputi perilaku strategis, komunikatif, emosional, individu, adaptif, adiktif, dan sosial. Masing-masing perilaku ini memiliki pengaruh terhadap bagaimana pesan dikirim dan diterima dalam konteks dunia maya. Perilaku strategis dalam komunikasi virtual mengacu pada bagaimana individu merencanakan dan mengorganisir cara mereka berkomunikasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia digital, komunikasi sering kali dilakukan dengan pertimbangan praktis, seperti memilih platform yang tepat atau mengatur waktu pengiriman pesan. Seperti yang diungkapkan oleh *Tannen* (2014), perilaku strategis mencakup pemilihan kata dan bahasa yang tepat, serta timing yang efektif untuk memastikan pesan diterima dengan baik dan mencapai hasil yang diinginkan. Perilaku komunikatif dalam komunikasi virtual berhubungan dengan bagaimana individu mengekspresikan pesan secara verbal atau non-verbal dalam lingkungan digital. Meskipun komunikasi virtual membatasi beberapa saluran non-verbal (seperti ekspresi wajah atau bahasa tubuh), teknologi seperti video konferensi memungkinkan ekspresi ini untuk tetap terlihat. Menurut *Hall* (2017), penggunaan emoji, GIF, dan tanda baca yang tepat bisa menggantikan sebagian dari ekspresi non-verbal yang hilang dalam komunikasi teks atau email. Perilaku emosional dalam komunikasi virtual berkaitan dengan bagaimana emosi individu diungkapkan atau dirasakan dalam interaksi digital. Tanpa adanya komunikasi wajah atau interaksi fisik, emosi bisa lebih sulit dipahami atau disalahartikan. Penelitian oleh *Baron & Karr* (2015) menunjukkan bahwa komunikasi virtual dapat meningkatkan kecenderungan untuk mengekspresikan

emosi secara berlebihan atau lebih intens, karena keterbatasan konteks non-verbal yang tersedia. Hal ini sering terjadi dalam pesan teks atau media sosial, di mana reaksi emosional seperti kemarahan atau kebahagiaan terkadang lebih terlihat karena kurangnya ekspresi wajah. Perilaku individu mengacu pada karakteristik pribadi yang dibawa dalam komunikasi virtual, yang dapat dipengaruhi oleh kebiasaan, pola pikir, dan gaya komunikasi masing-masing individu. Perilaku ini sering kali lebih eksplisit dalam konteks komunikasi asinkron (misalnya, email atau pesan tertulis) dibandingkan dengan komunikasi sinkron (seperti video call). Menurut *Walther* (2011), individu dapat memperlihatkan lebih banyak diri mereka secara pribadi dalam komunikasi tertulis karena mereka memiliki lebih banyak waktu untuk berpikir dan mengedit pesan. Perilaku maladaptif dalam komunikasi virtual terjadi ketika individu kesulitan menyesuaikan diri dengan komunikasi digital, yang dapat menghasilkan gangguan dalam interaksi atau bahkan konflik. Misalnya, seseorang yang terus menerus menggunakan pesan teks yang kasar atau tidak tepat dalam konteks sosial atau profesional dapat menyebabkan misinterpretasi atau perasaan negatif.

Menurut *McKenna & Bargh* (2000), perilaku maladaptif dalam komunikasi virtual juga dapat mencakup kecenderungan untuk menghindari konflik secara pasif, yang sering kali lebih mudah dilakukan di dunia maya ketimbang dalam interaksi tatap muka. Perilaku sosial dalam komunikasi virtual berhubungan dengan bagaimana individu berinteraksi dalam konteks sosial melalui media digital. Ini mencakup pembentukan hubungan, kerja sama, dan pengaruh sosial yang dibangun dalam ruang digital. Komunikasi virtual memungkinkan interaksi yang lebih luas, tetapi juga memperkenalkan tantangan terkait pengelolaan hubungan

sosial secara efektif. *Kraut et al.* (2002) menunjukkan bahwa meskipun komunikasi virtual memungkinkan konektivitas lebih besar, ia juga dapat menciptakan rasa keterasingan atau bahkan depresi jika interaksi sosial tidak dijaga dengan baik. Secara keseluruhan, komunikasi virtual melibatkan berbagai perilaku yang mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan orang lain melalui media digital. Meskipun teknologi memungkinkan fleksibilitas dan konektivitas yang lebih luas, ia juga membawa tantangan baru dalam hal pemahaman dan pengelolaan perilaku individu dalam dunia maya.

2.5 Media Baru

Internet muncul pada akhir abad ke-21. Pengguna internet dan masyarakat luas masih memandang Internet sebagai evolusi dari teknologi komputer pada umumnya. Anggapan ini tidak bisa dihilangkan jika sarana dan fasilitas internet (email, chat, browser atau web) digunakan oleh banyak orang untuk berkomunikasi. Media baru berawal dari Computer Mediated Communication (CMC) atau komunikasi melalui komputer. Straubhar dan La Rose (2012) menyebutkan ada beberapa fitur atau fasilitas baru dalam internet yakni electronic publishing (penerbitan elektronik), entertainment (hiburan), communities (komunitas), blog, mesin pencari, dan lainnya. Menurut Feldman dalam Flew (2005), media baru memiliki lima karakteristik yang mudah dilihat, yaitu mudah dimanipulasi, bersifat networkable, compressible, padat, dan imparsial. Penyampaian informasi melalui teknologi digital dikenal sebagai media baru. Informasi yang dulunya hanya dapat diakses melalui surat kabar atau majalah kini dapat dibagikan dan diakses melalui perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet. Internet telah merevolusi berbagai aspek kehidupan serta menjadi salah satu sumber kebutuhan manusia saat

ini, termasuk pada komunikasi. Dengan berkembangnya internet sehingga melahirkan adanya media baru (New media).

Dengan adanya jaringan internet, masyarakat kini dapat dengan mudah mengakses media komunikasi dalam bentuk baru. Beberapa aspek dari media baru meliputi pola konsumsi media, kesenangan, dan hiburan. Teknik baru yang digunakan untuk menggambarkan dunia sebagai masyarakat virtual adalah melalui media digital. Selain itu, media baru juga dapat memediasi komunikasi interpersonal dalam berbagai situasi. Sebagai contoh, media baru dapat digunakan untuk mengirimkan pesan ucapan selamat ulang tahun atau hari raya (Jandy Luik, Ph.D. 2020).

Dalam konteks media baru, istilah ini merujuk pada platform dan teknologi yang baru muncul atau berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Media baru mencakup berbagai bentuk seperti media sosial, aplikasi mobile, platform streaming, podcast, dan banyak lagi. Media baru ini sering kali memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif, berbagi konten, dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Mereka juga sering menawarkan pengalaman yang lebih personal dan terkustomisasi. Media baru telah mengubah cara kita mengakses, mengonsumsi, dan berinteraksi dengan informasi dan hiburan. Salah satu bentuk media baru adalah game online, yang dimainkan melalui jaringan komputer dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi satu sama lain secara daring. Dengan berbagai platform seperti PC, konsol game, dan perangkat seluler, game online telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir.

Sebagai media baru, game online menawarkan pengalaman interaktif yang melibatkan pemain dalam cerita, tantangan, dan komunitas yang ada di dalamnya.

Mereka juga sering kali menawarkan fitur sosial, seperti diskusi dalam game, mode multiplayer, dan kemampuan untuk berkolaborasi atau bersaing dengan pemain lain. Game online juga menjadi platform untuk konten dan hiburan lainnya, seperti streaming game, turnamen esports, dan komunitas pemain yang aktif. Game online telah menjadi bagian integral dari budaya digital masa kini dan terus berkembang seiring dengan munculnya inovasi teknologi terbaru.

2.6 Game Online

Pada awalnya game hanya dapat dimainkan secara offline atau tanpa jaringan, namun seiring berjalannya waktu game juga semakin berevolusi dari masa ke masa. Pada era saat ini, game dapat dimainkan secara online. Pertumbuhan media baru, termasuk teknologi komunikasi, juga mencakup perkembangan game online. Jumlah pemain game online terus meningkat setiap tahun seiring dengan semakin banyaknya penggunaan ponsel pintar. Industri game saat ini menjadi salah satu yang terbesar di dunia, dengan berbagai genre game yang dikembangkan dengan sangat cepat. Game online tersedia dalam berbagai format dan genre yang dirancang untuk dimainkan secara daring, seperti Battle Royale, FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Game*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), dan banyak lagi.

Game online merupakan game daring yang menggunakan komputer, laptop, dan smartphone dengan memanfaatkan jaringan internet. Perkembangan game saat ini cukup pesat. Genre game online *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah salah satu dari banyak genre game online yang muncul dalam format baru: video game. Istilah "video game" telah berkembang, dari yang semula merujuk pada aktivitas teknologi semata, kini mengacu pada kategori hiburan

interaktif yang baru. Untuk suatu produk dapat dikategorikan sebagai video game, sinyal video harus dikirim ke tabung sinar katoda (CRT), yang menghasilkan gambar di layar. Seiring waktu, definisi video game telah berkembang untuk mencakup berbagai teknologi yang lebih luas. MOBA merupakan permainan yang menghususkan pada keahlian bertarung dalam arena. Game online bentuk video game bergenre MOBA memiliki berbagai macam jenis hero. Setiap hero dalam permainan memiliki keterampilan uniknya masing-masing. Setiap anggota tim hanya dapat memilih satu pahlawan untuk dibawa ke dalam setiap putaran pertandingan. Game ini memiliki konsep untuk membangun strategi dalam permainan dengan tujuan menghancurkan lawan, dan dalam game video ini juga telah tersedia fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh pemain untuk memudahkan mereka mencapai kemenangan dalam permainan. Game MOBA ini, terutama Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), telah menjadi sangat populer di kalangan masyarakat, tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu, tetapi juga di berbagai kalangan, terutama di kalangan anak muda yang gemar bermain game. Game ini biasanya dimainkan secara tim dan berlangsung selama berjam-jam. Setelah itu, penting untuk merencanakan cara untuk membangun hubungan sosial virtual. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu genre dalam game online MOBA yang tersedia.

2.7 Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang merupakan game online yang berbentuk video game dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Game Mobile Legends adalah platform tempat pemain berkumpul untuk melakukan pertarungan dalam arena. Aplikasi buatan Moonton ini tersedia di App store dan Google play.

Game ini didirikan pada 2016, yang berasal dari Tiongkok. Awalnya game ini dirilis secara global pada 14 Juli 2016 yang hanya bisa diakses menggunakan platform android, dan pada bulan selanjutnya, 9 Oktober 2016. Pihak Moonton juga merilis game ini di platform iOS. Sehingga MLBB ini bisa dimainkan dari platform manapun, dan game ini dirancang pada device smartphone/mobile.

Pengguna game online Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia, mencapai 49,98 juta pengguna. Mobile Legends merupakan permainan yang bergenre MOBA. Saat ini game MLBB sangat populer di semua kalangan. MLBB ini memiliki beberapa mode game seperti, mode classic, mode rank, mode brawl, mode Vs Ai, dan mode Magic Chess. Meski memiliki mode yang berbeda, namun konsep aturannya tetap sama. Aturan dalam permainan tersebut player harus membentuk tim yang berjumlah 5 orang, dalam pemilihan tim, bisa dilakukan dengan pilihan random dari Moonton atau pilih bermain dengan teman dengan mengundangnya. Dalam permainan ini, mengharuskan 2 (dua) tim, saling bertarung dalam arena pertandingan, dengan menghancurkan turret lawan atau base lawan. Saat dalam pertandingan, masing-masing tim akan memiliki bot minion yang disediakan oleh Moonton untuk membantu menghancurkan turret lawan, tidak hanya itu, di dalam arena juga terdapat hutan (jungle), di dalam hutan arena MLBB terdapat beberapa monster yang bisa dikalahkan untuk menambah jumlah gold. Dalam arena pertempuran ini, seluruh tim dapat berkomunikasi secara virtual dengan bantuan fitur chat, dimana voice dapat digunakan untuk berkomunikasi hanya dengan tim, dan komunikasi melalui chat, memiliki pilihan kirim pesan ke tim atau semua, yaitu pesan dapat diberikan kepada seluruh players termasuk tim lawan. Kedua tim dapat berinteraksi melalui chat dengan pilihan kirim ke semua pemain dalam

permainan, tidak hanya berkomunikasi saat di dalam arena, tetapi saat di beranda atau lobby, pemain bisa berinteraksi antar individu.

Mobile Legends juga menawarkan banyak pilihan yang beragam, seperti pilihan design skin hero, dengan memberikan 2 gambar untuk di vote semua pemain, gambar yang memiliki vote suara terbanyak akan mendapatkan kesempatan untuk merilis skin dari hero tersebut. Mobile Legends juga akan merilis hero baru setiap 1 hingga 2 bulan sekali, moonton akan mengenalkan hero Mobile Legends: Bang Bang tersebut dengan cara membagikan video dengan cerita mengenai kekuatan dan kehidupan dari hero tersebut.

2.8 Asumsi Dasar

Asumsi dasar dari penelitian ini adanya perilaku-perilaku yang ditimbulkan pada komunikasi virtual oleh pemain. Perilaku tersebut berupa perilaku strategi, perilaku komunikatif, perilaku sosial, perilaku Individu, perilaku sosial, perilaku adiktif, perilaku emosional, perilaku adaptif dan maladaptif yang terjadi dalam game online Mobile Legends: Bang Bang. Hal ini mungkin saja bisa didapatkan dengan melihat langsung dalam permainan bagaimana interaksi antar pemain dalam permainan.