

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Komunikasi Virtual**

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia dalam menjalankan kehidupan sosialnya. Sejak awal peradaban, manusia telah mengembangkan berbagai cara untuk menyampaikan pesan, mulai dari komunikasi tatap muka hingga komunikasi yang dimediasi oleh teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan terhadap cara manusia berinteraksi. Salah satu bentuk perubahan tersebut adalah munculnya komunikasi virtual, yaitu komunikasi yang berlangsung melalui media digital dan jaringan internet.

Komunikasi virtual dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi yang tidak melibatkan tatap muka secara langsung antara pengirim dan penerima pesan, tetapi dilakukan melalui perangkat elektronik seperti komputer, telepon pintar, tablet, atau perangkat digital lainnya. Menurut Wood (2015), komunikasi virtual adalah bentuk komunikasi yang dimediasi oleh teknologi, di mana pesan disampaikan melalui media elektronik sehingga interaksi dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun tanpa batasan ruang dan waktu. Komunikasi ini mencakup berbagai bentuk penyampaian pesan, mulai dari teks, suara, gambar, hingga video yang dikirim dan diterima secara digital.

Menurut, Littlejohn dan Foss (2009) menjelaskan bahwa komunikasi virtual memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Pertama, komunikasi virtual berlangsung dalam lingkungan berbasis jaringan, baik jaringan lokal (local area network) maupun jaringan global seperti internet. Kedua, komunikasi ini dapat bersifat sinkron (langsung) maupun asinkron (tidak langsung). Dalam komunikasi sinkron, proses pertukaran pesan terjadi secara real-time, contohnya melalui panggilan video atau voice chat. Sedangkan dalam komunikasi asinkron, pesan dikirimkan dan diterima dengan jeda waktu tertentu, seperti melalui email atau forum diskusi. Ketiga, komunikasi virtual memungkinkan partisipasi dari berbagai lokasi secara bersamaan, sehingga memperluas jangkauan komunikasi dan mempertemukan individu dari latar belakang budaya yang beragam.

Melalui komunikasi virtual, batas-batas geografis dan waktu menjadi semakin kabur. Individu dapat saling berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan

sosial tanpa perlu berada di tempat yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual tidak hanya berfungsi sebagai alternatif dari komunikasi tatap muka, tetapi juga menciptakan ekosistem komunikasi baru yang lebih fleksibel, interaktif, dan dinamis. Dalam konteks ini, dunia digital berperan sebagai ruang sosial baru tempat manusia membangun makna, identitas, dan relasi sosial.

Komunikasi virtual juga dapat dipahami sebagai bentuk interaksi sosial yang dimediasi oleh teknologi digital. Menurut Rheingold (2000), komunitas virtual terbentuk ketika sekelompok individu berinteraksi secara rutin dalam ruang digital melalui pertukaran pesan, ide, dan pengalaman. Interaksi ini tidak hanya bersifat informasional, tetapi juga emosional dan sosial. Para partisipan dalam komunikasi virtual sering kali membangun rasa kebersamaan (*sense of belonging*) meskipun tidak pernah bertemu secara langsung. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual memiliki kekuatan untuk menciptakan keterikatan sosial yang nyata di dunia maya.

Selain itu, komunikasi virtual juga dapat dilihat sebagai bagian dari transformasi besar dalam budaya komunikasi manusia. Jika pada masa lalu komunikasi bergantung pada kedekatan fisik dan tatap muka, maka pada era digital komunikasi semakin bergantung pada kemampuan teknologi dalam menghubungkan manusia melalui jaringan global. Menurut Nasrullah (2015), komunikasi virtual menjadi wujud dari pergeseran paradigma komunikasi tradisional menuju komunikasi berbasis jaringan (*networked communication*), di mana proses pertukaran pesan tidak lagi bergantung pada ruang fisik, melainkan pada ruang digital yang terhubung secara global.

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi virtual kini telah menjadi bagian penting dari aktivitas manusia. Beragam platform komunikasi digital seperti *email*, media sosial (*Facebook, Instagram, X/Twitter, TikTok*), aplikasi pesan instan (*WhatsApp, Telegram, LINE*), serta ruang konferensi virtual seperti *Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams*, memungkinkan individu untuk berkomunikasi dengan cepat, efisien, dan tanpa batas. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut telah mengubah cara manusia bekerja, belajar, bersosialisasi, bahkan berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi dan politik.

Dalam konteks hiburan dan permainan daring (*online gaming*), komunikasi virtual memiliki peran yang sangat sentral. Permainan daring merupakan ruang digital interaktif yang memungkinkan banyak pemain untuk berpartisipasi secara bersamaan

melalui jaringan internet. Dalam lingkungan ini, komunikasi virtual menjadi alat utama untuk koordinasi, strategi, dan interaksi sosial. Pemain tidak hanya bertukar informasi tentang jalannya permainan, tetapi juga membangun kerja sama tim, solidaritas, dan hubungan sosial melalui komunikasi digital. Dalam hal ini, komunikasi virtual berfungsi ganda—sebagai instrumen teknis dalam permainan dan sebagai medium sosial dalam pembentukan komunitas pemain.

Sebagai contoh, dalam permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) seperti Mobile Legends: Bang Bang, pemain berinteraksi menggunakan fitur *voice chat*, *chat box*, dan *simbol atau emote* untuk berkomunikasi selama pertandingan. Melalui fitur-fitur tersebut, para pemain dapat saling memberikan instruksi, menyampaikan strategi, atau mengekspresikan emosi dalam waktu singkat. Komunikasi semacam ini mencerminkan bentuk komunikasi *virtual sinkron*, di mana proses pertukaran pesan terjadi secara *real-time* untuk mendukung efektivitas kerja sama tim. Namun, di luar permainan, komunikasi juga dapat berlangsung secara asinkron melalui forum komunitas, media sosial, atau grup diskusi yang membahas strategi dan pengalaman bermain.

Komunikasi virtual dalam konteks permainan daring juga berkontribusi terhadap pembentukan identitas digital. Melalui *avatar*, nama pengguna (*username*), dan gaya komunikasi, setiap pemain membentuk representasi diri mereka di dunia maya. Identitas tersebut sering kali berbeda dari identitas di dunia nyata, karena individu memiliki kebebasan untuk menampilkan citra diri yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Turkle (1995) yang menyatakan bahwa dunia virtual memberikan ruang bagi individu untuk mengeksplorasi berbagai identitas dan peran sosial tanpa batasan fisik atau sosial yang berlaku di dunia nyata.

Selain membentuk identitas, komunikasi virtual juga berperan dalam pembentukan budaya digital. Komunitas pemain dalam permainan daring sering kali mengembangkan norma, bahasa, simbol, dan kebiasaan tersendiri yang menjadi ciri khas kelompok tersebut. Misalnya, istilah-istilah seperti “*push*,” “*gank*,” atau “*recall*” dalam permainan Mobile Legends bukan sekadar istilah teknis, melainkan juga bagian dari budaya komunikasi yang hanya dipahami oleh komunitas pemain tertentu. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual memiliki dimensi sosiokultural yang kompleks, di mana bahasa dan simbol digital menjadi alat untuk membangun solidaritas dan identitas kelompok.

Namun, di balik kemudahan dan fleksibilitasnya, komunikasi virtual juga menghadirkan tantangan baru. Salah satunya adalah hilangnya konteks nonverbal seperti ekspresi wajah, intonasi suara, dan gestur tubuh yang biasanya memperkaya makna pesan dalam komunikasi tatap muka. Keterbatasan ini sering kali menimbulkan kesalahpahaman makna. Selain itu, komunikasi virtual juga rentan terhadap perilaku negatif seperti ujaran kebencian, *cyberbullying*, dan penyebaran informasi palsu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap etika komunikasi digital menjadi sangat penting agar interaksi di dunia maya tetap berlangsung secara sehat dan produktif.

Ketergantungan manusia terhadap komunikasi virtual semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan mudah diakses. Internet kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Berbagai kemudahan seperti harga ponsel yang terjangkau, jaringan internet yang luas, serta layanan aplikasi yang beragam membuat masyarakat semakin bergantung pada teknologi digital untuk berkomunikasi. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran budaya komunikasi, dari interaksi langsung menjadi interaksi berbasis media. Dalam konteks ini, manusia bukan hanya pengguna teknologi, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem digital yang terus berkembang.

Dengan demikian, komunikasi virtual merupakan fenomena yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan masyarakat digital saat ini. Ia bukan sekadar sarana untuk menyampaikan pesan, tetapi juga wadah pembentukan identitas, budaya, dan relasi sosial baru. Dalam konteks permainan daring seperti *Mobile Legends*, komunikasi virtual memainkan peran sentral dalam membentuk dinamika interaksi sosial, solidaritas kelompok, serta pengalaman bermain yang kolaboratif. Oleh karena itu, memahami komunikasi virtual menjadi penting dalam kajian komunikasi, terutama untuk menjelaskan bagaimana teknologi digital memengaruhi cara manusia berinteraksi dan membangun makna dalam dunia yang semakin terkoneksi secara global.

### **2.1.1 Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual**

Pemanfaatan fitur komunikasi virtual dalam satu match game *Mobile Legends (ML)* merupakan prasyarat fundamental untuk efektivitas strategi tim, beroperasi di bawah prinsip Komunikasi Bermedia Komputer (*CMC*) yang berorientasi pada tujuan taktis. Fitur komunikasi dibagi menjadi mode sinkron

verbal (*Voice Chat*) dan sinkron non-verbal (*Quick Chat dan Ping System*), yang masing-masing memiliki peran spesifik. *Voice Chat* dimanfaatkan secara intensif untuk koordinasi serangan dan pertahanan mendadak, karena kemampuannya meningkatkan kehadiran sosial (*social presence*) dan menyampaikan intonasi emosional, yang mana sangat penting untuk membangun kohesi dan kepercayaan tim di bawah tekanan waktu. Sebaliknya, *Quick Chat* dan *Sistem Ping* menyediakan komunikasi spasial yang efisien dan terstruktur, memungkinkan pemain untuk secara cepat membagikan informasi kritis seperti posisi musuh (*missing calls*) dan menyerukan fokus pada objektif (*lord* atau *turret*), mengatasi hambatan kecepatan mengetik dan memfasilitasi pemrosesan informasi sosial yang cepat (Walther, 2011).

Oleh karena itu, pemanfaatan optimal dari fitur-fitur ini secara langsung berkorelasi dengan kinerja tim dalam *match* tersebut. Fitur non-verbal seperti *Ping System* sangat efektif dalam menciptakan kesadaran situasional kolektif (*situational awareness*) dengan mengarahkan perhatian visual tim ke titik-titik strategis pada *mini-map*, sehingga meminimalkan ambiguitas dan redundansi pesan (Ducheneaut & Moore, 2006). Sementara itu, *Voice Chat* digunakan untuk regulasi dinamika tim, memastikan peran (*role specialization*) dan instruksi taktis diubah atau ditegaskan secara *real-time* untuk beradaptasi terhadap perubahan tak terduga dalam permainan. Kesimpulannya, komunikasi virtual dalam ML tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan infrastruktur taktis utama yang memungkinkan lima individu yang tersebar secara virtual untuk berfungsi sebagai unit terpadu dalam mengejar kemenangan (*objective-oriented communication*).

### 2.1.2 Karakteristik Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari komunikasi tradisional. Walther (1996) mengemukakan konsep *Hyperpersonal Communication Theory*, yang menyatakan bahwa komunikasi virtual dapat menghasilkan interaksi yang lebih intens dibandingkan komunikasi tatap muka karena pengguna memiliki kendali lebih besar terhadap cara mereka menyampaikan pesan. Dalam konteks permainan daring, pemain sering kali menggunakan identitas digital yang memungkinkan mereka berkomunikasi dengan cara yang lebih ekspresif dan strategis.

Selain itu, komunikasi virtual bersifat sinkron atau asinkron. Sinkron berarti komunikasi terjadi secara *real-time*, seperti dalam *quick chat* atau panggilan video, sedangkan asinkron mengacu pada komunikasi yang tidak berlangsung secara langsung, seperti pesan teks yang dapat dibaca dan dibalas kapan saja. Dalam permainan daring, komunikasi sinkron lebih sering digunakan untuk koordinasi strategi secara cepat, sedangkan komunikasi asinkron digunakan dalam forum komunitas atau grup diskusi yang membahas permainan secara lebih mendalam.

Karakteristik lain dari komunikasi virtual adalah anonimitas dan identitas digital. Dalam permainan daring, pemain sering kali menggunakan nama samaran atau avatar yang memungkinkan mereka berinteraksi tanpa harus mengungkapkan identitas asli. Hal ini dapat memberikan kebebasan dalam berkomunikasi, tetapi juga dapat menimbulkan tantangan seperti misinformasi atau perilaku tidak etis dalam interaksi online.

### **2.1.3 Bentuk – Bentuk Komunikasi Virtual dalam permainan Daring**

Dalam permainan daring seperti Mobile Legends, komunikasi virtual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, di antaranya:

- Komunikasi Teks : Pemain berkomunikasi menggunakan pesan teks dalam fitur chat yang tersedia dalam permainan. Bentuk ini sering digunakan untuk menyampaikan instruksi, memberi tahu posisi musuh, atau mengoordinasikan strategi.
- Komunikasi Suara (*Quick chat*) : Pemain menggunakan fitur *quick chat* untuk berkomunikasi secara langsung dengan anggota tim mereka. Komunikasi suara memungkinkan penyampaian informasi secara lebih cepat dan efisien dibandingkan komunikasi teks.
- Komunikasi Visual : Pemain menggunakan simbol, *emote*, atau tanda dalam permainan untuk menyampaikan pesan. Fitur ini sering digunakan dalam situasi di mana komunikasi teks atau suara tidak memungkinkan atau kurang efektif.
- Komunikasi Isyarat (*Quick Chat*) : Fitur ini memungkinkan pemain untuk mengirim pesan singkat yang sudah disediakan oleh sistem

permainan, seperti "Serang!" atau "Bersiap!" guna mengoordinasikan tindakan dalam pertandingan.

## 2.2 *Game Online*

*Game online* adalah gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti dalam jaringan. Ketika digabungkan, istilah ini merujuk pada suatu *game* yang dimainkan melalui koneksi internet. *Game online* bisa diakses oleh banyak pemain, di mana mesin yang digunakan pemain terhubung melalui perangkat internet. Dilihat dari jumlah aktivitas yang terlibat, *game online* dianggap sebagai bentuk permainan pasif atau hiburan, karena pemain merasa senang dengan aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, seperti *Aedes aegypti* yang menciptakan permainan tersebut. Perilaku dan respons pemain ketika ada keluarga yang sakit terbatas, seperti hanya menekan tombol. Permainan online yang banyak tersedia di pasaran tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga bisa merangsang imajinasi, sesuai dengan sifat alami permainan online yang memperlihatkan masalah dan membutuhkan pemikiran untuk mencapai keberhasilan atau kegagalan. Selain itu, permainan online memiliki sedikit manfaat dan sering kali berdampak lebih buruk daripada baik, menyebabkan kerugian lebih besar daripada manfaat. Permainan online berkembang sangat cepat, dan seiring waktu, permainan tersebut menjadi lebih seru. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafik permainan, resolusi gambar, dan aspek lainnya. Jenis permainan juga semakin beragam, seperti permainan pertarungan, petualangan, permainan fighting, dan jenis permainan online lainnya yang membuat permainan lebih menarik. Semakin menarik sebuah permainan, semakin banyak orang yang bermain, sehingga mendominasi dunia permainan online.

Menurut N.L.P. Srinadi (2015), *game online* adalah jenis permainan komputer yang dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang, di mana internet berperan sebagai penghubungnya. *Game* ini umumnya tersedia langsung dari penyedia layanan daring atau sebagai bagian dari fasilitas tambahan di tempat-tempat seperti warnet.

Kim dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan dan Utomo (2018) menyatakan bahwa permainan daring merupakan sebuah aktivitas digital yang dimainkan oleh banyak individu dari berbagai negara secara bersamaan dan saling terhubung melalui internet.

Menurut Samuel (2010), *game* daring adalah permainan yang menggunakan jaringan internet, di mana individu dapat berinteraksi satu sama lain untuk mencapai

tujuan, menyelesaikan misi, dan meraih kemenangan tertinggi dalam dunia maya. Istilah *game* online sering digunakan untuk menggambarkan permainan digital yang populer di era modern ini. Permainan daring ini dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak yang beranggapan bahwa *game* online hanya berkaitan dengan komputer, sebenarnya permainan tidak hanya berjalan di perangkat komputer saja. *Game* juga bisa berupa konsol, perangkat genggam, dan ada pula yang tersedia di ponsel.

Selanjutnya, Akbar (2012) dalam karya Adiningtias (2017) menyatakan bahwa permainan daring merupakan salah satu bentuk permainan di komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai alat atau media. Permainan daring ini disediakan oleh penyedia layanan internet sebagai fitur tambahan bagi pelanggan yang menggunakan layanan mereka. Bahkan, permainan daring tersebut dapat dimainkan langsung pada sistem yang disiapkan oleh pengembang permainan.

Menurut Firdaus et al (2018), permainan daring adalah jenis permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dapat dimainkan melalui perangkat komputer, laptop, smartphone, konsol permainan, serta perangkat permainan lainnya. Permainan ini juga bersifat multiplayer, memungkinkan banyak pengguna untuk bermain secara bersamaan.

*Game* online merupakan salah satu jenis permainan video yang hanya dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet. Dengan kata lain, agar seseorang dapat memainkan *game* online, perangkat yang dimilikinya harus memiliki akses ke internet. Jika tidak ada koneksi, maka permainan tersebut tidak dapat dijalankan.

Dalam *game* online, para pemain biasanya dapat saling terhubung satu sama lain. Hal ini memungkinkan interaksi antar pemain, baik melalui mekanisme permainan seperti pertempuran, aksi saling menyerang, atau melalui komunikasi dalam bentuk pesan. Dalam beberapa aspek, *game* online memiliki kemiripan dengan layanan jejaring sosial karena memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara daring.

### **2.2.1 Game Mobile Legends**

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan daring dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sangat populer, dikembangkan

dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirancang khusus untuk perangkat seluler seperti smartphone dan tablet. Dalam permainan ini, pemain bertarung dalam tim yang terdiri dari lima orang melawan tim lawan di sebuah arena virtual. Setiap pemain memilih karakter hero dengan kemampuan unik untuk menghadapi lawan. Tujuan utama permainan adalah menghancurkan "*Crystal*" atau "*Nexus*" yang terletak di markas musuh.

Komunikasi dan kerja sama tim menjadi elemen penting dalam *Mobile Legends*, di mana pemain dapat berinteraksi melalui fitur obrolan dan sistem notifikasi dalam *game*. Permainan ini memiliki peta luas yang mencakup berbagai area, seperti hutan, sungai, dan jalur pertempuran yang harus dilalui untuk mencapai markas lawan. Setiap hero memiliki peran tertentu dalam tim, seperti penyerang, pendukung, tank, atau penyembuh, sehingga strategi dan koordinasi tim menjadi kunci utama untuk meraih kemenangan.

*Mobile Legends* menyediakan berbagai mode permainan, sistem peringkat untuk mengukur keterampilan pemain, serta fitur pengembangan karakter dan pengumpulan item dalam *game*. Selain itu, permainan ini juga memiliki turnamen *e-sports* resmi yang menarik minat pemain profesional serta komunitas penggemar yang luas.

Sebagai salah satu *game* mobile terpopuler, *Mobile Legends* telah menarik jutaan pemain dari seluruh dunia dan didukung oleh berbagai pilihan bahasa serta komunitas yang aktif di media sosial, forum, dan platform komunikasi lainnya. Namun, seperti permainan daring lainnya, *game* ini memerlukan waktu dan dedikasi untuk memahami strategi yang efektif. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game*, menjaga kesehatan, serta menjalankan tanggung jawab sehari-hari (Eka Sekarsari, 2023).

Dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, terdapat lima jenis lane yang menjadi jalur utama pergerakan dan strategi permainan. Lane adalah jalur yang menghubungkan markas tim dengan markas lawan dan menjadi tempat utama bagi para pemain untuk bertarung serta mengembangkan sumber daya guna memperkuat karakter yang dimainkan. Setiap lane memiliki karakteristik dan peran tertentu dalam permainan. Lima jenis lane utama dalam *Mobile Legends* adalah *Gold Lane*, *EXP Lane*, *Mid Lane*, *Jungle*, dan *Roaming*.

a. *Gold Lane*

*Gold Lane* merupakan jalur yang memberikan keuntungan ekonomi lebih bagi pemain yang bertahan di jalur ini. Biasanya, lane ini ditempati oleh Marksman atau hero dengan potensi damage tinggi yang memerlukan item untuk meningkatkan kekuatannya. *Gold Lane* memiliki *turret energy shielding* yang memberikan tambahan gold saat menyerang turret di awal permainan, memungkinkan hero untuk berkembang lebih cepat dibandingkan lane lainnya. Oleh karena itu, pemain yang berada di *Gold Lane* bertugas untuk mengumpulkan emas sebanyak mungkin agar dapat memberikan dampak besar di pertarungan tim (*team fight*) pada fase akhir permainan (*late game*) (Agung Pratnyawan, 2024).

b. *EXP Lane*

*EXP Lane* adalah jalur yang memberikan pengalaman (*experience/EXP*) lebih banyak dibandingkan lane lainnya. Biasanya, lane ini ditempati oleh *Fighter* atau *Tank* yang memiliki daya tahan tinggi dan mampu berduel dengan lawan. Hero yang berada di *EXP Lane* cenderung berperan sebagai offlaner, bertahan dan menjaga turret sambil mengumpulkan *EXP* untuk meningkatkan level lebih cepat. Dengan naiknya level, hero akan mendapatkan skill tambahan yang sangat berguna dalam pertarungan tim (Verdi Hendrawan, 2023).

c. *Mid Lane*

*Mid Lane* adalah jalur utama yang menghubungkan berbagai area di dalam peta dan sering kali menjadi pusat rotasi serta strategi permainan. Lane ini biasanya ditempati oleh *Mage* atau *Assassin* yang memiliki kemampuan *burst damage* tinggi dan bisa membantu pergerakan ke berbagai bagian peta dengan cepat. Hero yang berada di *Mid Lane* memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan tim, baik dalam menyerang maupun bertahan. Selain itu, *Mid Lane* juga menjadi jalur cepat untuk mencapai objektif utama, seperti *Turtle* atau *Lord*, yang

dapat memberikan keuntungan besar bagi tim (Agung Pratnyawan, 2024).

d. *Jungle*

*Jungle* adalah wilayah di antara tiga lane utama yang dipenuhi dengan *monster* netral. Pemain yang bertugas sebagai *Jungler* berfokus pada membunuh monster di hutan untuk mendapatkan *gold*, *EXP*, dan *buff* yang meningkatkan kemampuan hero mereka. *Role Jungler* biasanya diisi oleh *Assassin* atau *Marksman* yang membutuhkan *buff* untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam pertempuran. *Jungler* juga memiliki tugas utama dalam mengamankan objektif, seperti Turtle dan Lord, serta melakukan ganking untuk membantu rekan setim di lane lain (Verdi Hendrawan, 2023).

e. *Roaming*

*Roaming* adalah peran yang tidak terikat pada satu lane tertentu, tetapi lebih berfokus pada mobilitas dan mendukung rekan setim di berbagai bagian peta. Pemain yang berperan sebagai Roamer biasanya menggunakan *Tank* atau *Support* yang memiliki kemampuan *crowd control* (CC) untuk membantu mengamankan kill atau melindungi rekan satu tim. Roamer juga bertugas dalam melakukan warding (menyediakan informasi visi dengan memperhatikan pergerakan lawan) serta membantu menjaga keseimbangan di setiap lane (Verdi Hendrawan, 2023)..

### 2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, penelitian terdahulu juga dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dari itu dalam hal ini, peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu, diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

Literatur	Jurnal 1
Peneliti	Bella Febriyana Ananda <sup>1</sup> , Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo <sup>4</sup> , Latif Ahmad Fauzan

Judul	Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends
Tahun	2022
Metode	Menggunakan metode penelitian kualitatif
Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini lebih Variasi Bahasa dan Kode Khas. Meneliti keragaman bahasa atau kode unik yang dihasilkan, dipahami, dan dimaknai bersama oleh anggota kelompok (Moba Analog Team).</li> <li>- Lingkupnya lebih luas dan mendalam, di mana perbincangan tidak sekadar bertema taktik bermain, tetapi meluas hingga tema perkuliahan, pertemanan, keluarga, isu viral, dan politik, menunjukkan fungsi sosial yang lebih dalam.</li> <li>- Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi Virtual, yang bertujuan untuk mencermati budaya dan proses komunikasi suatu kelompok secara mendalam dalam kurun waktu tertentu.</li> </ul>
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama berfokus pada fenomena komunikasi virtual dalam permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).</li> <li>- Sama-sama meneliti komunikasi virtual sebagai elemen utama dalam interaksi pemain.</li> <li>- Komunikasi virtual dipandang sebagai elemen penting untuk mendukung interaksi, menyusun strategi (menyerang dan bertahan), serta membangun kerja sama tim dalam permainan.</li> <li>- Membahas penggunaan fitur komunikasi dalam <i>game</i> seperti <i>quick chat</i>, ping, auto chat, dan chat manual sebagai bagian dari komunikasi antar pemain.</li> </ul>
Kontribusi	Dalam penelitian ini kontribusi menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam MLBB melampaui kebutuhan taktis (memenangkan match) dan berfungsi sebagai sarana penguatan ikatan sosial serta pembentukan identitas kelompok (komunitas maya). Topik yang dibahas yang meluas ke urusan non-game (sosial, politik, personal) membuktikan fungsi ini.
Literatur	Jurnal 2
Peneliti	Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifah Alamiyah, Ahimsa Adi Wibowo, Latif Ahmad Fauzan
Judul	“Komunikasi Virtual Antaranggota Kelompok Gamers Mobile Legend Poseidon”
Tahun	2024
Metode	Pendekatan kualitatif dengan studi kasus

Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini lebih Fokus pada komunikasi antaranggota tim e-sport terorganisir (Tim Poseidon) yang mencakup pemilihan media, efektivitas komunikasi, dan penyelesaian hambatan (perbedaan pendapat) dalam konteks kelompok.</li> <li>- Penelitian ini Menekankan penggunaan media komunikasi eksternal (seperti Discord) selain fitur bawaan game (Voice Chat) untuk komunikasi antaranggota kelompok karena alasan kenyamanan dan kesederhanaan.</li> </ul>
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji komunikasi dalam komunitas pemain Mobile Legends.</li> <li>- Sama sama tujuannya mengakui bahwa komunikasi dan strategi merupakan faktor terpenting dalam permainan MLBB. Komunikasi virtual berfungsi untuk menjalankan strategi dan mencapai kemenangan melalui kerja sama tim.</li> <li>- Penelitian mengkaji pemanfaatan fitur komunikasi yang disediakan oleh game MLBB, seperti Voice Chat (Lisan/Suara).</li> </ul>
Kontribusi	<p>Dalam penelitian ini fokusnya menegaskan pentingnya struktur komunikasi formal dalam tim <i>gamers</i> e-sport, khususnya peran Shoutcaller/Leader sebagai sosok utama yang mengarahkan pemain, mengambil keputusan, dan menjadi tiang utama dalam pencegahan miskomunikasi.</p>
Literatur	Jurnal 3
Peneliti	VeronicaYourlanda & Ageng Rara Cindoswar
Judul	“Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam”
Tahun	2023
Metode	Deskriptif kualitatif, dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi
Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian ini Fokus pada bagaimana proses komunikasi virtual terjadi (ide menjadi pesan, penyampaian pesan, feedback, hambatan) serta dampak negatif komunikasi virtual (berkurangnya komunikasi di lingkungan sekitar, penggunaan kata kasar).</li> <li>- Penelitian ini Subjeknya adalah siswa/i SMAN 21 Batam yang bermain MLBB minimal tiga jam sehari. Fokus pada pelajar di lingkungan sekolah. Subjeknya adalah Kelompok/Tim Gamers MLBB tertentu, misalnya Tim Moba Analog. Fokus pada dinamika kelompok yang lebih terorganisir.</li> </ul>
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama meneliti komunikasi dalam komunitas pemain Mobile Legends.</li> <li>- Studi mengakui bahwa komunikasi dan interaksi merupakan hal yang paling penting untuk mencapai kemenangan dalam permainan MLBB..</li> <li>- Sama-sama mengkaji bagaimana komunikasi berperan dalam interaksi antarpemain.</li> </ul>

	<p>- Penelitian mengkaji pemanfaatan fitur komunikasi virtual yang disediakan oleh game MLBB, seperti Chatbox/Text Chat dan Microphone (Voice Chat).</p>
Kontribusi	<p>Kontribusi dalam penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa intensitas komunikasi virtual dapat menyebabkan perubahan perilaku pada siswa, seperti berkurangnya komunikasi dengan orang sekitar dan penggunaan bahasa yang kasar (rough communication) dalam interaksi..</p>

