

**PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL PEREMPUAN
DALAM KONFLIK AKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL
PEREMPUAN PEMAIN MOBILE LEGEND BANG – BANG
(Studi pada Channel Discord “Mabar Online”)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Muhammadiyah Malang

Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Ilmu
Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

Yashinta Noesa Delita 201810040311082

Dosen Pembimbing

Winda Hardyanti, M.Si

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL PEREMPUAN DALAM KONFLIK
AKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL PEREMPUAN PEMAIN MOBILE
LEGEND BANG – BANG
(Studi pada Channel Discord “Mabar Online”)**

Diajukan Oleh :

YASHINTA NOESA DELITA
201810040311082

Telah disetujui
Rabu, 17 Januari 2024

Pembimbing I



Winda Hardyanti, M.Si

Wakil Dekan I



Nur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Yashinta Noesa Delita

201810040311082

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S I) Ilmu Komunikasi

Rabu, 17 Januari 2024

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Moch Fuad Nasvian, M.I.Kom ()

2. Arum Martikasari, M.Med.Kom ()

3. Winda Hardyanti, M.Si ()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yashinta Noesa Delita
NIM : 201810040311082
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

Perilaku Komunikasi Virtual Perempuan Pemain Game MOBA Mobile Legend di Kota Malang.

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 6 Desember 2023

Yang Menyatakan

Yashinta Noesa Delita



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:*)

Oleh:

Nama : Yashinta Noesa Delita

NIM : 201810040311082

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 6 Desember 2023

Pembimbing I/Promotor

Winda Hardiyanti, M. Si.
NIP. 10318030656

(*) Coret yang tidak perlu



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Yachita Noera Delita
NIM : 201610040311082

Hasil Plagiasi : 0/0 4/11 23/11 23/1 4/2

BAB I	12			
BAB II	39	28	27	19
BAB III	50	46	36	33 17

17/10 4/11

BAB IV	1			
BAB V	22	12		
BAB VI	37	17		



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 4 Desember 2023
Admin Plagiasi Prodi.

M. Dasuki



Kampus I

Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

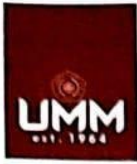
Kampus II

Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

BERITA ACARA SKRIPSI

1. Nama : Yashinta Noesa Delita
2. Nim : 201810040311082
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Penelitian : Perilaku Komunikasi Virtual Perempuan Pemain Game MOBA Mobile Legend di Kota Malang.
6. Dosen Pembimbing : Winda Hardiyanti, M. Si.
7. Kronologi bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
17 Juli 2021	Mulai bimbingan untuk pertama kali	<i>Winda</i>
15 Februari 2022	Acc BAB 1	<i>Winda</i>
8 Maret 2022	Acc BAB 2	<i>Winda</i>
15 Agustus 2022	Acc BAB 3 dan Acc sempro	<i>Winda</i>
23 Agustus 2022	Sempro	<i>Winda</i>
24 Agustus 2022	Revisi untuk Sempro ulang	<i>Winda</i>
19 September 2022	Sempro perbaikan	<i>Winda</i>
20 September 2022	Revisi hasil Sempro	<i>Winda</i>
20 Februari 2023	Melanjutkan bab 4 dan 5 penelitian	<i>Winda</i>
29 Juni 2023	Revisi penelitian untuk bab 4 dan 5	<i>Winda</i>
15 Agustus 2023	Acc bab 4 dan 5 melanjutkan bab 6	<i>Winda</i>
27 September 2023	Acc Sidang	<i>Winda</i>
11 Oktober 2023		<i>Winda</i>



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutirni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Senin, 19 September 2022

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Tugas Akhir oleh :

Nama Peneliti	Yashinta Noesa Delita
Nim	201810040311082
Konsentrasi Studi	Audio Visual
Judul Penelitian	Perilaku Komunikasi Virtual Perempuan Pemain Game MOBA Mobile Legend di Kota Malang.

Dihadiri oleh :

1. Dosen Pembimbing : Winda Hardiyanti, M. Si.
2. Dosen Penguji : Moch Fuad Nasvian, M.I.Kom
3. Dan sejumlah 15 Mahasiswa (Presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan ~~Lulus/Fidak Lulus~~

Dosen Pembimbing

Winda Hardiyanti, M. Si.

Malang, 6 Desember 2023
Dosen Penguji

Moch Fuad Nasvian, M.I.Kom



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN SIAP DI UJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/

/FISIP-UMM/(bulan daftar sidang dalam
romawi)/(tahun daftar sidang)

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Yashinta Noesa Delita
No. Induk Mahasiswa	: 201810040311082
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Perilaku Komunikasi Virtual Perempuan Pemain Game MOBA Mobile Legend di Kota Malang.

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang , 6 Desember 2023

Dosen Pembimbing

Winda Hardiyanti, M. Si.



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutarni No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tigomas No 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 400 435
E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



ABSTRAK

ABSTRAKSI

Yashinta Noesa Delita, NIM. 201810040311082. Perilaku Komunikasi Virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang (Studi pada Channel Discord “Mabar Online”). Skripsi. Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: Winda Hardiyanti, M.Si.

Penelitian ini berawal dari fenomena aktifitas komunikasi masyarakat modern yang menggunakan metode dan media komunikasi yang bervariasi. Transformasi terhadap teknologi komunikasi memunculkan sarana komunikasi baru seperti game online. Komunikasi virtual yang dilakukan dalam aktivitas bermain game online terjadi secara lancar berkat tersedianya jaringan internet. Game online Mobile Legends adalah salah satu permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dimainkan oleh jutaan pengguna diseluruh dunia. Skala permainan yang luas inilah yang melahirkan komunitas game online. Penelitian ini mengangkat mengenai perilaku komunikasi virtual perempuan pemain dalam game online. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana Perilaku Komunikasi Virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang di Channel “Mabar Online”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian menggunakan metode observasi dan wawancara dengan enam informan perempuan pemain game Mobile Legends di Channel “Mabar Online” yang dipilih melalui Purposif sampling. Data penelitian yang diperoleh bersumber dari observasi, wawancara, dan studi pustaka. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori Perilaku komunikasi Gold dan Kolb serta teori konsep dasar komunikasi virtual menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Perilaku Komunikasi Virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang adalah secara verbal dan nonverbal. Perilaku komunikasi virtual menunjukkan faktor-faktor yang menimbulkan kesenjangan (konflik) antar anggota, konflik terjadi karena ketidakmampuan memposisikan diri dalam komunitas virtual sebagai media interaksi bersama yang mempunyai keterbatasan. Dalam hal ini penyelesaian konflik dalam perilaku komunikasi virtual yang efektif dapat dicapai sehingga konflik dapat meningkatkan kekompakan internal dan rasa memiliki team dalam game online.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Mobile Legends, Perilaku Komunikasi Virtual.

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Winda Hardiyanti, M. Si.

Malang , 12 Februari 2024
Peneliti

Yashinta Noesa Delita



Kampus I
Jl. Bumboro 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)

Kampus II
Jl. Bumboro Selatan No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, hidayah, serta nikmat-Nya yang senantiasa mengiringi perjalanan hidup dan perjalanan penulisan laporan tugas akhir ini. Segala puji hanya bagi-Nya, yang memberikan kekuatan dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dengan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pengerjaan laporan tugas akhir dalam bentuk dukungan sebagai berikut.

1. Tidak lupa, peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada dua sosok yang tak pernah berhenti memberikan kasih sayang dan dukungan tanpa batas dikala peneliti jatuh dan bangun, yaitu Ibu Mariana dan Bapak Purwantono. Doa dan restu mereka adalah sumber kekuatan yang tiada tara, menjadi pendorong utama dalam setiap langkah peneliti. Terimakasih telah menjadi tumpuan yang kokoh, memandu langkah-langkah kecil saya menuju kesuksesan.
2. Tak lupa, penghargaan setinggi-tingginya kami tujukan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Malang, Dr. Fauzan, M.Pd, yang telah menciptakan lingkungan akademik yang inspiratif dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.
3. Kepada Kepala Program Studi, Nasrullah S.Sos., M.Si, peneliti mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama masa studi. Semoga kontribusi bapak terus memberikan warna positif bagi pengembangan ilmu dan pendidikan di lingkungan Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Kepada bapak Winda Hardyanti, M.Si, dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Terimakasih atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan, serta waktu dan tenaga yang telah dipersembahkan.

5. Tidak lupa peneliti juga mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada teman - teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu dan seluruh pihak yang membantu dalam produksi dan penulisan laporan tugas akhir ini.
6. Dan kepada diri sendiri, Yashinta Noesa Delita, sebagai penulis laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas tekad, kerja keras, dan semangat bangkit dari jatuh bangun menyelesaikan setiap tahap produksi dan penulisan. Semoga hasil dari perjuangan ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam kelancaran penyelesaian laporan tugas akhir ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

Malang, 13 Februari 2024

Yashinta Noesa Delita



DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Lembar persetujuan skripsi.....	i
Lembar keterangan bebas kuliah.....	ii
Lembar keterangan siap di uji	iii
Surat Pernyataan judul	iv
Lembar keterangan plagiasi	v
Lembar keterangan bukti plagiasi	vi
Lembar keterangan berita acara bimbingan skripsi.....	vii
Berita acara sempro	viii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Lampira.....	xv
Daftar singkatan	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Perilaku Komunikasi	9
2.2 Teori Komunikasi Virtual	10

2.3 Teori Perilaku Komunikasi Virtual

26

2.4 Konflik	31
2.5 Pemain Perempuan	33
2.6 Game Online.....	35
2.7 Penelitian Terdahulu.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma dan Pendekatan Penelitian	42
3.2 Tipe dan Dasar Penelitian.....	44
3.3 Fokus Penelitian	45
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	45
3.5 Subjek Penelitian.....	45
3.6 Sumber Data.....	46
3.7 Teknik Pengumpulan Data	47
3.8 Teknik Analisa Data.....	48
3.9 Keabsahan Data.....	50

BAB IV

4.1 Gambaran Umum Penelitian	52
4.2 Profil Informan Penelitian.....	55

BAB V ANALISA DATA

5.1 Temuan Data	59
5.2 Perilaku Komunikasi virtual sebelum ada konflik.....	65
5.3 Perilaku Komunikasi virtual saat ada konflik.....	67

5.4 Perilaku Komunikasi virtual setelah ada konflik.....	72
5.5 Faktor faktor yang mempengaruhi proses perilaku komunikasi virtual.....	74
5.6 Pembahasan	77

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	84
6.2 Saran	85
Daftar Pustaka.....	87
Lampiran- lampiran	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Bentuk Perilaku Komunikasi Virtual Verbal.....	66
Gambar 5.2 Bentuk Perilaku Komunikasi Virtual Non Verbal.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Data Informan 55



DAFTAR SINGKATAN



CMC	: Computer Mediated Communication
Covid 19	: Corona Virus Disease 2019
DM	: Direct Message
ICQ	: Instant Message Client
Ig	: Instagram
Jl	: Jalan
LAN	: Local Area Network
MLBB	: Mobile Legends Bang Bang
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
MSN	: Microsoft Network
PC	: Pico Coloumb
PDA	: Personal Digital Assitant
SMAN	: Sekolah Menengah Atas Negeri
SNS	: Sosial Networking Sites
WA	: WhatsApp
WHO	: World Health Organization
www	: World Wide Web

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad Zein. (2022). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends” (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). January, 2022. See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/358166887>.
- Aditama, M. (2021, 6 7). Survei Terbaru : 77 Persen Gamers Wanita Direndahkan Gamers Pria! Retrieved 11 8, 2021, from [nextren.grid.id:](https://nextren.grid.id/)
<https://nextren.grid.id/read/012729760/survei-terbaru-77-persen-gamers-wanita-direndahkan-gamers-pria?page=all>.
- Al-Fariz,I.M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @Paribasasunda (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun @paribasasunda dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda). Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/80>.
- Amaliyah, A.N. (2023). Perubahan Pola Interaksi Pengguna Stiker WhatsApp Dalam Komunikasi Virtual Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Jurnal Ilmu Sosial. https://digilib.uinsa.ac.id/61788/2/Ayu%20Nur%20Amaliyah_I73219042.pdf.
- Ananda, R. A. (2017). Pemaknaan Pesan Video Sketsa pada Instagram @alfysaga di Kalangan Video Creator sebagai Bentuk Fenomena Kehidupan Anak Muda. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Andriyas, H., & Himawan, G. H. (2019). Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Jurnal Akuntansi Maranatha, 11(2), 248–261.
<https://doi.org/10.28932/jam.v11i2.1911>.
- Apriliani, S. R. (2020). Computer-Mediated Communication sebagai Sarana Presentasi Diri Guru PAUD. Petanda: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora 2(2), 80-94.
- Aqilah, L. S. (2022). Gaya Komunikasi Kepemimpinan Perempuan. Pasundan: Universitas Pasundan.
- Arianto, & Bafiarti, T. (2020). Computer Mediated Communication dalam Perencanaan Pembangunan Daerah Sulawesi Barat. Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi 8(1), 60-78.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Journal of Intercultural Communication and Society 1(1),

33-49.

- Arnus, S. H. (2018). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi dan Bimbingan Islam* 8(2), 275-289.
- Caroline, V.W. (2019). Konunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal adm*, +915150190+Caroline+Vinci+Wijaya.pdf. Vol. 3, No. 1, Juli 2019, Hal 261-267.
https://www.researchgate.net/publication/338024364_Komunikasi_Virtual_dalam_Game_Online_Studi_Kasus_dalam_Game_Mobile_Legends.
- Faisal, M., Chandra, E. M., & Atmaja, B. A. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Perbuatan Trash-Talking Pada Platform Online Game. *JURNAL SAINS SOSIO HUMANIORA*, 582-596.
- Fajariani, R. (2018). Etnis Tionghoa dan Diskriminasi (Studi Komparatif Diskriminasi Terhadap Etnis Tionghoa pada Rezim Orde Baru dan Pasca Orde Baru di Kota Tasikmalaya). Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Komunikasi Virtual terhadap Komunikasi Interpersonal dikalangan Game Online di Aranet Plumbon. *Jurnal Signal Unswagati Cirebon* 5(1), 1-10.
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32-47.
<https://play.google.com/store/apps/top/category/GAME>
- Ferdian, R. A. (2017). Motif Mahasiswa dalam menggunakan Media Sosial sebagai Ajang Datting. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Furqan, Shelly. (2020) Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). Other thesis, IAIN Bengkulu.
<https://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4410>
- Hutama, N. A., & Irawanto, B. (2022). Menjadi Sesuatu yang Berbeda: Studi Etnografi Gamer Perempuan di Yogyakarta. *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia* 3(1), 64-81.
- Indrawan, J., Efriza, & Ilmar, A. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik. *MEDIUM: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau* 8(1), 1-17.
- Jayanti, F. S. (2011). Peran dan Konsep Posisi Public Relations dalam Perspektif Gender. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kapriadi, P. R., & Irwansyah. (2020). Implementasi Computer Mediated

- Communication dalam Digital Staffing berbasis Mobile Application dan Online Platform di Perusahaan StartUp. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9(2), 382-399.
- Kevino, S. (2018, Mei 17). Apa itu MOBA? Retrieved 12 5, 2022, from *esportnesia.com*: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Konijn, E. A., & Henriette. (2008). *Mediated Interpersonal Communication*. New York: Routledge.
- Laksana, N. Y., & Fadhilah, A. (2021). Computer-Mediated Communication and Interpersonal Communication in Social Media Twitter among Adolescents. *Journal of Social Studies (JSS)* 17(1), 65-78.
- Machmud, M. (2018). In *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip dasar Penelitian Ilmiah*. Malang: Penerbit Selaras.
- Malik, A. I. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @Paribasasunda (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun @paribasasunda dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Mukarom, Z. (2021). *Teori - teori komunikasi berdasarkan Konteks*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim. (2018). *Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi*. *Wahana* 1(10), 77-85.
- Noviansyah, A. (2021, Juli 13). Apa itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya. Retrieved 12 5, 2022, from *kumparan.com*: <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>
- Nugraha, B., & Akbar, M. F. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Aktif Instagram. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, Volume 2, No. 2, tahun 2018, hlm 95-101, 95-101.
- Nugroho, A. (2020, November 1). *Teori New Media: Pengertian, Konsep dan Karakteristiknya*. Retrieved April 25, 2022, from *Qwords*: <https://qwords.com/blog/teori-new-media/>
- Nurdiansyah, D. (2018). *Eksistensi Burung Kicau di Kalangan Kaum Hawa (Studi Deskriptif Kualitatif dalam Komunitas Virtual Facebook Forum Jual Beli Burung Kicau Area Purwokerto)*. *Optimalisasi Sinergi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi dengan Industri di Dunia Digital* (pp. 124-136). Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin dalam Penelitian Arsitektur dan Perilaku. *INERSIA* 16(1), 92-104.
- Palchynska, M. (2020). THE PHENOMENON OF VIRTUAL COMMUNICATION UNDER THE CONDITIONS OF THE BECOMING AN INFORMATION SOCIETY. Article in *Polonia University Scientific Journal*. See discussions, stats, and

author profiles for this publication at:
<https://www.researchgate.net/publication/346137437>.

Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan.

Jurnal Audience, 4(02), 234–248.

<https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498> Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game

Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. Jurnal Politikom Indonesiana, 4(2), 98–103. <https://>

Putra, A. A. (2021, Maret 8). Mengenal Discord, Sarana Komunikasi Terpopuler Para Gamer. Retrieved Desember 2, 2022, from idntimes.com: <https://www.idntimes.com/tech/trend/alfonsus-adi-putra-alfonsus/apa-itu-discord-adalah-layanan-berinteraksi-online>

Putra, Ryan Dwi. (2022). PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI AMBAI CAFE KOTA MEDAN.

JIPDAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 1, Number 1, 2022 pp. 24-32 Open Access: <https://ejournal.lpipb.com/index.php/jipdas/article/view/18/23>.

Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>.

Purwanti, T. (2020). Kuasa Tubuh dan Perlawanan: Anti Politisasi dan Komodifikasi Tubuh Perempuan dalam Ruang Virtual. *Indonesian Journal of Anthropology UMBARA*, Volume 5 (2).

PRASISKA, F. D. (2022). Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Penarikan diri Anak Pada Mobile Legends : Bang Bang). *jurnal universitas muhammadiyah surakarta*.

Rahayu, s. d., & legowo, M. (2022). PERLAWANAN PEREMPUAN MENGHADAPI PELECEHAN VERBAL. *Jurnal Analisa Sosiologi*.

Rizky Izzalqurny, T., & Nabila, F. (2021).) 2021, 13-26 Posmodernis) dalam Akuntansi.Ilmiah"?. — MAKSIMUM, 11(1), 13–26. <https://jurnal.un>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CU>

R Suryana, c., Hoerunnisa,L., & Muchtar , K. (2020).

KREDIBILITAS MEDIA ONLINE DALAM PANDANGAN MAHASISWA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Triantoro, D. A. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *journal ilmu komunikasi*.

<ERE/article/view/20/22>.

<file:///C:/Users/BUKAN%20JODOHNYA/Downloads/16403-Article%20Text-52228-1-10-20210427.pdf>

- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>.
- Winarti. (2021). KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS HEREUY SQUAD. *jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 36.
- Yudha, A. T. (2023). Pengaruh Penggunaan New Media Terhadap Citra Merek Dan Minat Beli Pelanggan Pada E-Commerce “Tokopedia” Di Kota Medan. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, vol.2, No.3.
- Yona, S. (2014). Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(2), 76–80. <https://doi.org/10.7454/jki.v10i2.177>
- Zakaria, F., & Wijaya, G. (2022). Dari Pertunjukan Ke Media: Konvergensi Festival Musik Dalam Merespons Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia*, 3(1), 4. <https://doi.org/10.22146/jmki.69696>.
- [Arifah, F. H., & Candrasari, Y. \(2022\). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE \(STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL\). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 55 - 56.](#)