

**PERILAKU KOMUNIKASI
VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE
(Analisis Pada Room Permainan Game Mobile Legends)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:
FITRAH RAHMADANI
(202010040311028)

Dosen Pembimbing:
Dr. Joko Susilo, M.Si.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI
PERILAKU KOMUNIKASI
VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE
(Analisis Lapangan Pada Room Permainan Game Mobile Legends)

Diajukan Oleh :

Fitrah Rahmadani
202010040311028

Telah disetujui
Selasa, 03 Desember 2024

Pembimbing I



Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si

Wakil Dekan I



Nasrudin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Fitrah Rahmadani
202010040311028

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Selasa, 03 Desember 2024
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

(*Himawan*)

2. Aditya Dwi Putra Bhakti, M.Med.Kom

(*Aditya*)

3. Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si

(*Joko*)

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



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

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

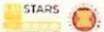
Nama : Fitrah Rahmadani
NIM : 20201004031102
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL PERMAINAN GAME ONLINE
(Analisis Isi Pada Room Permainan Game Mobile Legends)

Disetujui,
Pembimbing

Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si.

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si.



Kampus I

Jl. Bendang 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 501 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendang Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 501 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III

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

LEMBAR SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.c/ /FISIP-UMM/(bulan daftar sidang dalam romawi)/(tahun daftar sidang)

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama : Fitrah Rahmadani
No. Induk Mahasiswa : 202010040311028
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE (Analisis Isi Pada Room Permainan Game Mobile Legends)

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

Malang, 16 November 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si.

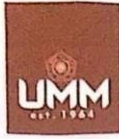


Kampus I
Jl. Rembang 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

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

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

SURAT KETERANGAN ORISINALITAS



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT PERNYATAAN



Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fitrah Rahmadani
NIM : 202010040311028
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 DALAM PERMAINAN GAME ONLINE
(Analisis Isi Pada Room Permainan Game Mobile Legends)**

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, 16 November 2024

Yang Menyatakan,



Fitrah Rahmadani



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

Kampus II
Jl. Bundungan Sutarni No. 168 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No. 246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 319 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-T1-29

TENTANG

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

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



LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

TUGAS AKHIR SKRIPSI DENGAN JUDUL
PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERMAINAN
GAME ONLINE
(ANALISIS ISI PADA ROOM PERMAINAN GAME MOBILE LEGENDS)

Oleh:

Nama : Fitrah Rahmadani

NIM : 202010040311028

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 16 November 2024

Pembimbing I/Promotor

Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si

NIP. 10397090342

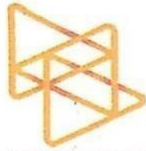


Kampus I
Jl. Bendungan 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 293 (Hunting)
F. +62 341 460 435

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 Tawijaman No 256 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

BUKTI HASIL PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Fitrah Rahmadani

NIM : 202010040311028

Hasil Plagiasi: 19/11

BAB I	17			
BAB II	2			
BAB III	12			

19/11

BAB IV	1			
BAB V	2.			
BAB VI	10			



Malang, 19 November 2024
PROGRAM STUDI
Admin Plagiasi Prodi
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

M. Dasuki



BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

Pada hari Jumat, 8 November 2024
Pukul 19.00
Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

Nama Peneliti	Fitrah Rahmadani
NIM	202010040311028
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi
Fakultas	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi	PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE (Analisis Isi Pada Room Permainan Game Online Mobile Legends)
Pembimbing	Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si
Dosen Penguji 1	Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Seminar Hasil dilakukan secara daring (*Online*) melalui *platform* Zoom Meeting

Dihadiri oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji 1 dan sejumlah 15 Mahasiswa (Daftar Hadir terlampir).

Penyajian Seminar Hasil dinyatakan LULUS / ~~TIDAK LULUS~~

Malang, 8 November 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si

Dosen Penguji,

Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Mengetahui,
Kaprod/Sekprodi Ilmu Komunikasi,

Nasrullah, M.Si

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

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

Kampus III
Jl. Raya Tugones No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 453 435
E: webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Fitrah Rahmadani
2. NIM : 202010040311028
3. program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Penelitian : PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE (Analisis Isi Pada Room Permainan Game Online Mobile Legends)
6. Pembimbing : Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si
7. Kronologi Bimbingan :

No	Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
1	02/1/24	Acc judul penelitian "PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE (Analisis Isi Pada Room Permainan Game Online Mobile Legends)"	
2	16/02/24	Revisi Bab I	
3	23/02/24	Revisi Bab II	
4	07/06/24	Revisi Bab III	
5	10/07/24	Acc untuk melakukan penelitian	
6	13/09/24	Konsultasi Bab IV, V	
7	19/09/24	Revisi Bab IV	
8	18/10/24	Revisi Bab V	
9	22/10/24	Acc untuk Seminar Hasil	
10	08/11/24	Seminar Hasil	

Malang, 08 November 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si



Kampus I
Jl. Bankeng 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 531 223 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Rutawati No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 531 349 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tinggiman No 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 310 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

FITRAH RAHMADANI, 202010040311028, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang

Perilaku Komunikasi Virtual Dalam Permainan Game Online (Analisis Pada Room Permainan Game Mobile Legends)

Kata kunci : Game Online, Komunikasi Virtual, Perilaku Komunikasi,

Perkembangan teknologi di era digital membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, termasuk melalui media baru seperti game online. Mobile Legends sebagai salah satu game genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) menyediakan platform komunikasi virtual melalui fitur voice dan chat. Komunikasi ini menciptakan interaksi sosial yang beragam, mulai dari kolaborasi hingga persaingan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku komunikasi virtual pemain dalam permainan Mobile Legends, dengan fokus pada interaksi dalam fitur komunikasi yang disediakan.

Penelitian ini mengacu pada teori Howard Rheingold tentang komunikasi virtual, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi perilaku strategis, emosional, sosial, adaptif, dan lainnya yang muncul selama permainan berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi virtual dalam game mencakup berbagai dimensi, seperti kolaborasi tim untuk menyusun strategi, ekspresi emosi melalui fitur chat, serta adaptasi terhadap dinamika permainan. Perilaku ini mencerminkan bagaimana komunikasi virtual memengaruhi hubungan sosial antar pemain. Sehingga peneliti menyimpulkan Komunikasi virtual dalam Mobile Legends tidak hanya berfungsi sebagai alat strategis tetapi juga sebagai medium interaksi sosial yang kompleks. Temuan ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang perilaku komunikasi di media digital.

Malang, 03 Desember 2024

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Joko Susilo, M.Si

Peneliti



Fitrah Rahmadani

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta memberikan kesehatan, kekuatan kelancaran dan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Perilaku Komunikasi Virtual Dalam Permainan Game Online (Analisis Isi Pada Room Permainan Game Mobile Legends)”

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Besar Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang telah membawahkan akhlak dan ilmu pengetahuan bagi seluruh umat dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti sekarang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari penelitian skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan referensi dan pengalaman penulis dalam menyusun skripsi. Skripsi ini dapat terselesaikan karena bimbingan, nasehat, bantuan, dan dukungan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang
3. Bapak Nasrullah, S.Sos, M.Si selaku ketua jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang
4. Bapak Dr. Joko Susilo, M.Si selaku dosen pembimbing terbaik dan terbesar bagi peneliti yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mendukung dan memberikan saran kepada peneliti.
5. Segenap dosen program Ilmu Komunikasi dan administrasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan pengalaman terbaik bagi peneliti.
6. Bapak Ibu Dosen penguji
7. Kepada orang tua penulis, Bapak Darwis S.Pd dan Ibu Masnah S.Ag yang sangat berperan besar dan berjasa semasa hidupnya dalam mengajari dan

mendidik serta mendukung sekuat-kuatnya kepada penulis sampai saat ini. Serta saudari kandung penulis Citra Chayani, Moh. Aqfaril, Nurul Fahrani yang telah berperan besar dalam kehidupan penulis, menguatkan dan menghibur penulis.

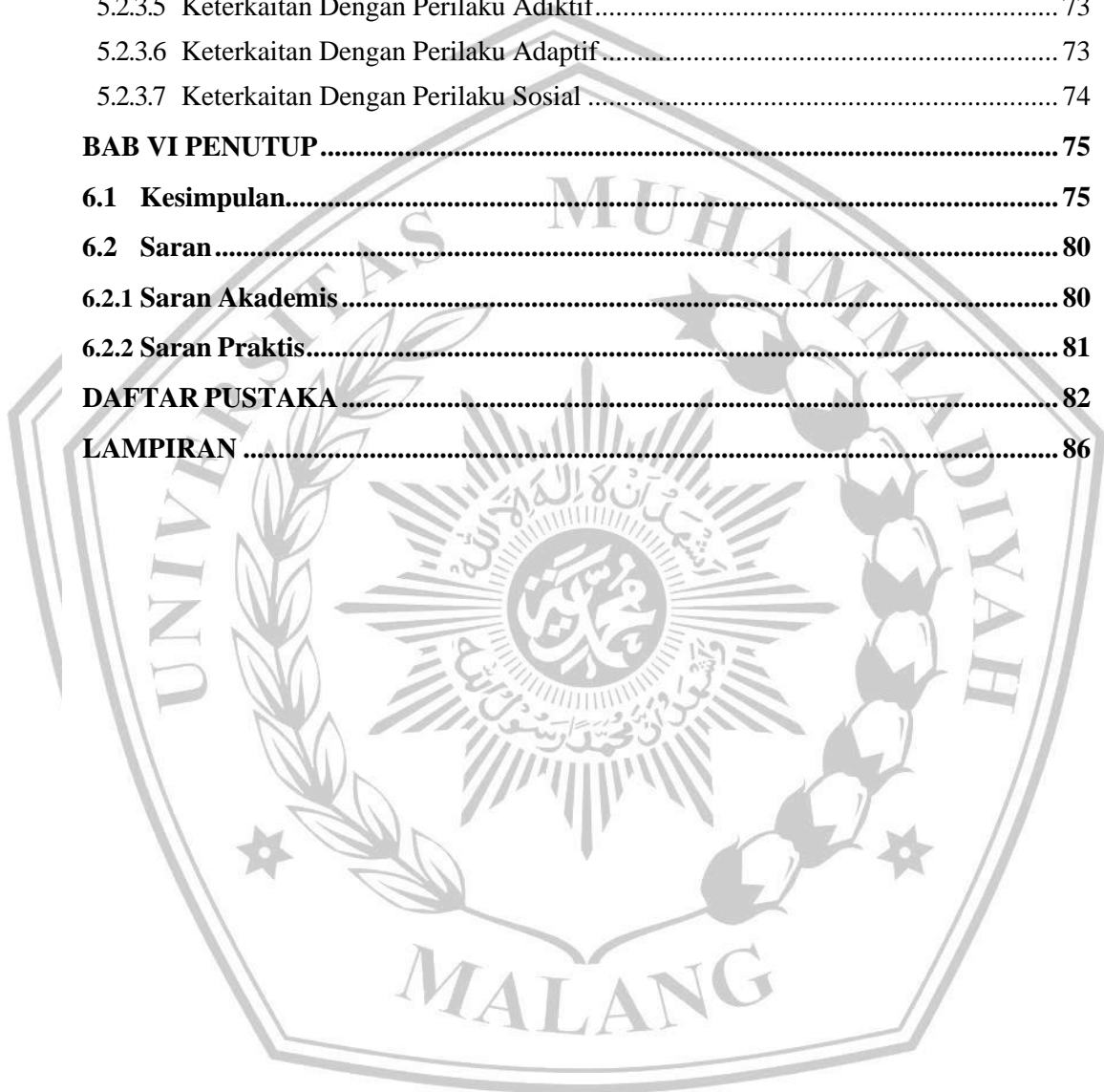
8. Kepada seluruh keluarga dan kerabat penulis. Khususnya kepada nenek Gamar, Tante Rosmi, Tante Tina, tante Ipa serta kakak dan adik sepupu peneliti yang telah memberikan nasehat dan dukungan semangat kepada penulis.
9. Kepada sepupu terdekat penulis, kakak Ilfa, kakak Yanti, kakak Lia, kakak Tri, kakak Uun, kakak Fika, kakak Mita, kakak Didin, kakak Dayat, Irzah, Nabil, Caca yang telah menemani dan mendukung penuh penulis serta motivasi untuk menguatkan penulis yang berada jauh dari keluarga.
10. Kepada Rahmat Zein yang telah memberikan semangat, motivasi dan senantiasa menemani penulis dalam suka duka dalam pengerjaan penelitian ini dari awal hingga akhir penelitian ini.
11. Kepada sahabat penulis, Sarah, Butet, Billa, Liza dan Tri yang selalu mendorong dan menguatkan penulis untuk menyelesaikan penelitian.
12. Kepada teman teman penulis yang berada di malang khususnya kelompok pratikum babareto yaitu Dwi Kurniawan Putra, Mohammad Nasir, Rachmat Fahmi Nurudin, Fahrureza Gymnastiar Iqbal dan Muhmmad Siddiqi yang telah bersama penulis sejak praktikum 2 hingga saat ini, yang telah membantu dan menemani dan saling support untuk menyelesaikan tugas akhir bersama.
13. Kepada teman seperantauan peneliti dari Sulawesi Tengah Khususnya kakak Lily, kakak Amel, Gita, Nabila dan teman teman Organisasi IPPMST lainnya yang sudah memberikan pengalaman terbaik penulis di tanah perantauan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR SIAP DIUJI.....	iv
SURAT KETERANGAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	vi
BUKTI HASIL PLAGIASI.....	vii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI.....	viii
BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI.....	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Fokus Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Konsep Teori	11
2.3 Perkembangan Teknologi	12
2.3.1 Teknologi digital	13
2.3.2 Teknologi komunikasi	15
2.4 Media Digital dan Komunikasi Virtual	16
2.4.1 Media Digital.....	16
2.4.2 Komunikasi Virtual	18
2.5 Media Baru.....	22
2.6 Game Online.....	24
2.7 Mobile Legends	25

2.8 Asumsi Dasar	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Paradigma dan Pendekatan Penelitian	28
3.2 Tipe Penelitian.....	30
3.3 Objek Penelitian.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	32
3.6 Teknik Analisis Lapangan	32
3.6.1 Kategorisasi.....	36
BAB IV DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	43
4.1 Deskripsi Game Mobile Legends	43
4.1.1 Atmosfer Visual dan Grafis	44
4.1.2 Suara dan Musik.....	45
4.1.3 Fitur Obrolan	45
4.2 Voice dan Chat.....	46
4.2.1 Voice.....	47
4.2.2 Chat.....	49
4.2.3 Perilaku Yang Ditimbulkan.....	52
4.3 Data Pemain dan Objek Penelitian	54
4.3.1 Data Demografis	54
4.3.2 Data Permainan	54
4.3.3 Objek Penelitian komunikasi virtual	54
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	56
5.1 Analisis Perilaku Komunikasi Virtual Dalam Game Mobile Legends	56
5.1.1 Bentuk-bentuk Perilaku Komunikasi Virtual Pemain.....	56
5.1.1.1 Perilaku Strategi.....	57
5.1.1.2 Perilaku Komunikatif.....	60
5.1.1.3 Perilaku Individu.....	61
5.1.1.4 Perilaku Emosional	62
5.1.1.5 Perilaku Adiktif.....	64
5.1.1.6 Perilaku Adaptif.....	65
5.1.1.7 Perilaku Sosial	67
5.2 Hasil Analisis Perilaku Komunikasi Virtual Dalam Game Mobile Legends Terhadap Teori Komunikasi Virtual oleh Howard Rheingold	67
5.2.1 Komunikasi Virtual Kolaborasi	68

5.2.2 Komunikasi Virtual Kompetisi.....	69
5.2.3 Keterkaitan Perilaku Komunikasi Virtual Terhadap Teori Komunikasi	
Virtual Howard Rheingold	70
5.2.3.1 Keterkaitan Dengan Perilaku Strategi.....	70
5.2.3.2 Keterkaitan Dengan Perilaku Komunikatif.....	71
5.2.3.3 Keterkaitan Dengan Perilaku Individu.....	72
5.2.3.4 Keterkaitan Dengan Perilaku Emosional	72
5.2.3.5 Keterkaitan Dengan Perilaku Adiktif.....	73
5.2.3.6 Keterkaitan Dengan Perilaku Adaptif	73
5.2.3.7 Keterkaitan Dengan Perilaku Sosial	74
BAB VI PENUTUP.....	75
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran.....	80
6.2.1 Saran Akademis.....	80
6.2.2 Saran Praktis.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Mobile Legends	31
Gambar 2. Visual Skin Mobile Legends	33
Gambar 3. Tombol Push To Talk.....	36
Gambar 4. Teks Pesan Suara.....	36
Gambar 5. Chat Pribadi Dalam Game.....	37
Gambar 6. Chat Tim Dalam Draft Pick.....	38
Gambar 7. Chat Tim Dalam Pertandingan	38
Gambar 8. Chat Tim Dan Tim Lawan Dalam Pertandingan	38
Gambar 9. Chat Dalam Room Squad	39
Gambar 10. Chat Global	39
Gambar 11. Percakapan Pemain Dalam Arena Pertandingan	47
Gambar 12. Percakapan Pemain.....	47
Gambar 13. Isi Pesan Dalam Pertandingan.....	48
Gambar 14. Komunikasi Virtual Yang Terjadi Dalam Pertandingan	52
Gambar 15. Komunikasi Virtual Pemain Dalam Room.....	53

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baron, N. S., & Karr, A. (2015). *Communication in the digital age: How technology is shaping the future of communication*. New York: Routledge.
- Berg, B. L. (2016). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. 8th ed. Boston: Pearson.
- Daryanto, 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung : Percetakan Satu Nusa
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill.
- Dr. Eko Murdiyanto (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press
- Flew, Terry. 2005. *New Media: An Introduction* (2nd. Edition). New York: Oxford University Press.
- Hall, E. T. (2017). *The Silent Language*. Anchor Books.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press
- Nainggolan, N. T. (2021). *Komunikasi Organisasi: Teori, Inovasi dan Etika*. Yayasan Kita Menulis.
- Neuman, W. L. (2006). *Social research methods: Qualitative and Quantitatif approaches*. Boston: Pearson Education. Inc.
- Nurudin. 2020. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers
- Prof. Dr. Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley, 1993.
- Robinson, D. E. (2013). *Digital Communication: A Handbook for the Information Age*. New York: Routledge.
- Sarantakos, S. (1993). *Social Research*. Melbourne: Macmillan Education Australia Pty., Ltd.
- Schwab, Klaus. *The Fourth Industrial Revolution*. Crown Business, 2017.
- Smith, A. B. T. (2001). *Fieldwork: An Introduction to the Social Sciences*. New York: Routledge.

Straubhaar, Joseph Robert LaRose dan Lucinda Davenport. 2012. *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology Seventh Edition*. USA:Wadsworth Publishing

Tannen, D. (2014). *Talking from 9 to 5: Women and Men at Work*. New York: William Morrow & Co.

Turkle, S. 2017. *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press

Walther, J. B. (2011). *Theories of computer-mediated communication and interpersonal relations: Perspectives on social interaction in online environments*. Sage.

Journal

Ahmad Fajar Giandi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol.1., No.1 (2012)

Anderson, C., & Hargittai, E. 2020. Digital Media and Public Engagement: Analyzing Social Media's Role. *Journal of Digital Communication Studies*, 15(3), 199-215

Asep Saefudin : Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Komunikasi Peradaban Terakreditasi Dirjen Dikti SK No. 56/DIKTI/Kep/2005

Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita: Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends) *Koneksi* EISSN 2598-0785, Vol. 3, No. 1, Juli 2019

Darma Putra Satria: Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol 2(2), 2021, 41-47

Fara Hasna Arifah, Yuli Candrasari : POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL) *JUITIK* Vol 2 No. 2 JULI (2022) – PISSN : 2827-8127-EISSN : 2827-7945

Hujanen, T. (2013). Convergence in media industries: Challenges and opportunities. *Journal of Media Studies*, 15(2), 45-62

Jandy Luik, Ph.D : *Media Baru: Sebuah Pengantar*, 2020

- Johnson, L., & Brown, C. 2021. Digital Innovation in the Video Game Sector: Opportunities and Challenges. *International Journal of Digital Gaming*, 9(1), 45-60
- Koutras, M. (2015). *Virtual Communication: The Impact of Social Media and Information Technologies on Human Interaction*. *Journal of Communication and Media Research*, 7(3), 45-59.
- Kraut, R. E., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). *Internet paradox revisited*. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49-74.
- McKenna, K. Y. A., & Bargh, J. A. (2000). *Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology*. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57-75.
- Mohamad Sudi : IMPLIKASI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI TERHADAP PERADABAN DAN KOMUNIKASI ANTAR MANUSIA. *Jurnal "Gema Kampus" Edisi Vol.13 No.2 Tahun 2018*
- Muhammad Arif & Sandy Aditya : Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*. Juni 2022, Vol. 1, No. 1, pp. 31-45. E-ISSN: 2830-1633
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). Pola Komunikasi virtual Kelompok Game Online (studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "œ clash Of Clans" Komunitas 1-ron). *eProceedings of Management*, 3(1).
- Smith, J., & Brown, R. 2023. *Technological Advancements and Their Impact on Society*. *Journal of Technological Innovations*, 45(2), 121-138
- Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3(1)
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment in Cybergames: The Role of Competition and Social Interaction. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 7-14.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Treehouse to Barracks: The Role of Community in Online Game. *Proceedings of the 2006 ACM Conference on Computer Supported*

Cooperative Work, 1-14.

Website

Sejarah game. <https://sobatgame.com/sejarah-game/>

Meleong, L. J. (n.d.). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley, 1993.

Schwab, Klaus. *The Fourth Industrial Revolution*. Crown Business, 2017

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment in Cybergames: The Role of Competition and Social Interaction. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 7-14. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.14>

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Treehouse to Barracks: The Role of Community in Online Game. *Proceedings of the 2006 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, 1-14. <https://doi.org/10.1145/1131367.1131371>

