

Muhammad Brian Putra Barlian
202110040311459
Ilmu Komunikasi

Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual Pada Satu Match Game Mobile Legends

(Studi Pada Kelompok Game Mobile Legends)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan

Ilmu Politik Program Studi Ilmu

Komunikasi



Disusun Oleh :

Muhammad Brian Putra Barlian

202110040311459

Dosen Pembimbing :

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

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

2025

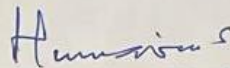
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual Pada Satu Match Game Mobile Legends (Studi Pada Kelompok Game Mobile Legends)


Diajukan Oleh :
Muhammad Brian Putra Barlian
202110040311459

Telah disetujui
Rabu / 03 Desember 2025


Pembimbing I


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

Wakil Dekan I


Dr. Jelen Susilo, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Novin Farid Setyo Wibowo, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Muhammad Brian Putra Barlian
202110040311459

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Rabu, 03 Desember 2025
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :


1. Budi Suprpto, M.Si, Ph.D 
2. Widiya Yutanti, M.A (Hons) 
3. M. Himawan Sutanto, S.Sos, M.Si 

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dwi Susilo, M.Si.

LEMBAR KETERANGAN SIAP UJI


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

SURAT KETERANGAN
Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/X/2025

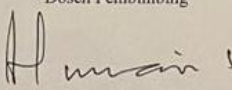
Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:


Nama	: MUHAMMAD BRIAN PUTRA BARLIAN
No. Induk Mahasiswa	: 202110040311459
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends (Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)

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

Malang , 7 Oktober 2025


Dosen Pembimbing


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




Kampus I Jl. Babarsang 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 253 (paling) F: +62 341 490 435	Kampus II Jl. Bendungan Butani No.168 Malang, Jawa Timur P: +62 341 541 149 (paling) F: +62 341 562 695	Kampus III Jl. Raya Tumpang No. 246 Malang, Jawa Timur P: +62 341 464 218 (paling) F: +62 341 460 435 E: wksmaster@umm.ac.id
--	---	---

SURAT PERNYATAAN SKRIPSI

**UMM**
1924

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

**LUMMPASTI**
MALANG

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :


Nama : MUHAMMAD BRIAN PUTRA BARLIAN
NIM : 202110040311459
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 :
Model Komunikasi Virtual dalam Satu Macth Permainan Mobile Legends(Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok 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, 7 Oktober 2025
Yang Menyatakan,


M. Brian Putra Barlian




**UN-QA**
STARS

Kampus I
Jl. Sekeloa 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 200 (Pusat)
F: +62 341 660 435

Kampus II
Jl. Bendungan Suci No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 149 (Pusat)
F: +62 341 583 680

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 346 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 564 319 (Pusat)
F: +62 341 480 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

 PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG




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


**LEMBAR PERSETUJUAN
DETEKSI PLAGIASI**

SKRIPSI DENGAN JUDUL Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends
(Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)

Oleh:
Nama : MUHAMMAD BRIAN PUTRA BARLIAN
NIM : 202110040311459

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi


Menyetujui,
Malang, 7 Oktober 2025
Pembimbing 1/ Promotor

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


Kampus I
Jl. Bangsal 1 Malang, Jawa Timur
P. 042 241 503 (Pusat)
F. 042 241 503 633

Kampus II
Jl. Bendaungin, Sukarno No. 158 Malang, Jawa Timur
P. 042 241 703 788 (Pusat)
F. 042 241 503 680

Kampus III
Jl. Rajin, Tugu No. 288 Malang, Jawa Timur
P. 042 241 404 210 (Pusat)
F. 042 241 404 473
E. webmaster@umma.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI

 PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI Tanda Terima
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG Plagiasi

Nama : Muhammad Brian Putra Barlian
NIM : 202110040311459

Hasil Plagiasi : 13/10

BAB I	7				BAB IV	0			
BAB II	6				BAB V	6			
BAB III	15				BAB VI				

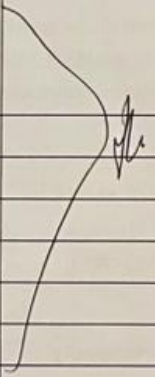
 PROGRAM STUDI Malang, 13 Oktober 2025
ILMU KOMUNIKASI Prodi,
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
M. Dasuki



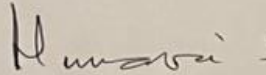
BERITA ACARA BIMBINGAN HASIL SKRIPSI

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


1. Nama : Muhammad Brian Putra Barlian
2. NIM : 202110040311459
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends (Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)
6. Pembimbing : M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si
7. Kronologi Bimbingan :



Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
25 Mei 2024	Pengajuan Judul "Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends (studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)"	
25 Mei 2024	Pengajuan BAB I-III	
4 Juli 2024	ACC BAB I-III	
4 Juli 2024	Seminar Proposal	
22 April 2025	Pengajuan BAB IV - V	
3 September 2025	ACC BAB IV - V	
3 September 2025	ACC Abstrak	
10 September 2025	Seminar Hasil	

Malang, 2 Oktober 2025
Dosen Pembimbing


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

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH


UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN
Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/X/2025


Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:


NAMA : MUHAMMAD BRIAN PUTRA BARLIAN
NIM : 202110040311459
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester 9 tahun akademik 2025 / 2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 7 Oktober 2025
a.n Dekan
Ketua Program Studi


Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos M. Si



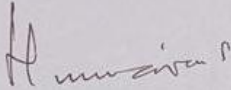
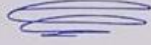



Kampus I
J. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 252 (Pusat)
F: +62 341 490 426

Kampus II
J. Bendung Sukoro No. 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 531 149 (Pusat)
F: +62 341 582 000

Kampus III
J. Raya Tugu No. 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Pusat)
F: +62 341 487 435
E: wibowid@umh.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

 UNIVERSITAS MERJANMADYIAH MALANG 	Lembar Persetujuan Skripsi Nama : MUHAMMAD BRIAN PUTRA BARLIAN NIM : 202110040311459 Jurusan : Ilmu Komunikasi Fakultas : FISIP Judul Skripsi : Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends (Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)			
	Disetujui, Pembimbing  M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si			
	Mengetahui, Ketua Prodi Ilmu Komunikasi  Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos M. Si			
	<table><tr><td>Kampus I Jl. Sawah Baru I Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 253 (Hunting) F: +62 341 860 435</td><td>Kampus II Jl. Bendulungir, Sutani No. 156 Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 148 (Hunting) F: +62 341 562 083</td><td>Kampus III Jl. Raya Tlogomas No. 248 Malang, Jawa Timur F: +62 341 468 218 (Hunting) F: +62 341 860 435 E: webmaster@umma.ac.id</td></tr></table>	Kampus I Jl. Sawah Baru I Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 253 (Hunting) F: +62 341 860 435	Kampus II Jl. Bendulungir, Sutani No. 156 Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 148 (Hunting) F: +62 341 562 083	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No. 248 Malang, Jawa Timur F: +62 341 468 218 (Hunting) F: +62 341 860 435 E: webmaster@umma.ac.id
Kampus I Jl. Sawah Baru I Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 253 (Hunting) F: +62 341 860 435	Kampus II Jl. Bendulungir, Sutani No. 156 Malang, Jawa Timur F: +62 341 531 148 (Hunting) F: +62 341 562 083	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No. 248 Malang, Jawa Timur F: +62 341 468 218 (Hunting) F: +62 341 860 435 E: webmaster@umma.ac.id		

MALANG

BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN SKRIPSI

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 10 September 2025

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh :

1. Nama : Muhammad Brian Putra Barlian
2. NIM : 202110040311459
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas Politik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Model Komunikasi Virtual dalam Satu Match Permainan Mobile Legends (Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game Mobile Legends)
6. Dosen Pembimbing : M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si
7. Dosen Penguji : Widiya Yutanti, M.A. (Hons)

Seminar hasil dilakukan secara daring/online melalui platform Zoom Meeting dengan tautan link

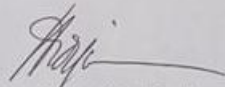
<https://us06web.zoom.us/j/84064828763?pwd=i0xeYh6TUUL2vleW2v7LFXcx81e06Q.1>

Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji dan 17 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir.

Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

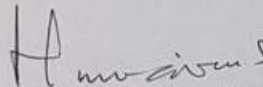
Malang, 2 Oktober 2025

Dosen Penguji



Widiya Yutanti, M.A. (Hons)

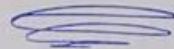
Dosen Pembimbing



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos., M.Si

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

Lampiran Daftar Hadir Seminar Hasil

NO	NAMA	NIM	KETERANGAN	KAMPUS
1.	Zuhriah R.Rumaday	202110040311009	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
2.	Adelia Rizki Amalia	202110040311454	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
3.	khumairoh dewi m	202110040311449	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
4.	Ananda Nailah	215080601111022	Ilmu Kelautan	Univ. Brawijaya
5.	moch radytia	202110110311001	Hukum	Universitas Muhammadiyah Malang
6.	Muhammad Kaffi Ichsan	202110040311418	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
7.	Aldebaran Prabhaswara	202110040311437	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
8.	Muhammad Fadhil Attar Farizi	202110040311447	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
9.	Siti Nur Azizah	2314060121	PGSD	Universitas Nisantara PGRI Kediri
10.	Aina Cita Salsabila Rohima	202110110311289	Hukum	Universitas Muhammadiyah Malang
11.	RIKI MAHENDRA	202010140311218	Teknik industri	Universitas Muhammadiyah Malang
12.	Faishal Faqih Firdian	202110040311440	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
13.	Dt. Awaluddin Abyan Shafly	202110360311213	Hubungan Internasional	Universitas Muhammadiyah Malang
14.	ajeng rahmatul 'ulya	202110110311018	Hukum	Universitas Muhammadiyah Malang
15.	Musthofa 'Afifi	215080600111022	Ilmu Kelautan	Univ. Brawijaya
16.	alvian bagas pratama putra	202110040311272	Ilmu Komunikasi	Universitas Muhammadiyah Malang
17.	MEZALONA CRISCHOVA	202110110311033	Hukum	Universitas

ABSTRAK

ABSTRAK

Muhammad Brian Putra Barlian. 2025. NIM 202110040311459. **Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual Pada Satu Match Game Mobile Legends (Studi Pada Kelompok Game Mobile Legends)** Skripsi, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si.

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan ruang interaksi baru melalui komunikasi virtual, termasuk dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang yang menuntut koordinasi intens antarpemain. Penelitian kualitatif deskriptif ini menganalisis pemanfaatan fitur komunikasi virtual (*Quick Chat, Chat Text, Emote*) oleh pemain dalam satu sesi permainan *Mobile Legends* pada kelompok tim yang sudah akrab (*premade team*). Melalui Wawancara Mendalam, Observasi Partisipatif, dan Dokumentasi Digital, serta diuji keabsahannya dengan triangulasi, ditemukan bahwa pola komunikasi didominasi oleh fitur Quick Chat dan Ping. Fitur ini diprioritaskan karena efisiensinya yang tinggi dalam menyampaikan instruksi taktis dan koordinatif (seperti menyerang *objective* atau peringatan) dalam konteks permainan yang *time-sensitive* dan kompetitif, bertujuan meminimalisir *delay* dan kesalahpahaman. Sementara itu, *Chat Teks* hanya digunakan untuk koordinasi detail di awal atau saat jeda, dan *Emote* berfungsi sebagai komunikasi emosional singkat (provokasi atau dukungan). Kesimpulannya, pemanfaatan fitur komunikasi virtual dalam MLBB bersifat taktis-pragmatis dan secara langsung merefleksikan kebutuhan akan pengambilan keputusan yang cepat dalam lingkungan *game* MOBA yang dinamis..

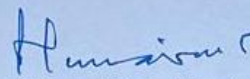
Kata Kunci: Komunikasi, Virtual, Game, Mobile Legends,

Malang, 11 Desember 2025

Mengetahui,



Muhammad Brian Putra Barlian



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

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya)”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Hidup yang tidak di pertimbangkan tidak layak untuk dijalani” -Socrates

“Maka ingatlah kepadaku, akupun akan mengingatmu”

(Q.S Al-Baqarah:152)

“The best investment you can make is in yourself.” -Warren Buffett

“No risk No ferrari” -Andry Hakim

“You make me believe that there’s nothing in this world i can’t be” -Christian Bautista

#WONGLIONGERTIOPO



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “PEMANFAATAN FITUR KOMUNIKASI VIRTUAL PADA SATU MATCH GAME MOBILE LEGENDS (STUDI PADA KELOMPOK GAME MOBILE LEGENDS)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang. Perjalanan ini tak mungkin dilalui sendiri. Di balik setiap lembar tulisan ini, ada banyak cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan dari orang-orang luar biasa yang telah menjadi bagian penting dalam proses ini. Maka dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, atas kelancaran Langkah demi Langkah yang telah penulis tempuh dalam penyelesaian skripsi.
2. Ajik dan Bunda penulis, yang selalu memberikan berbagai dukungan, baik kasih sayang, materi serta doa baik kepada penulis, kasih sayang yang tak akan pernah tergantikan kepada anaknya hingga dapat berada pada jenjang sarjana. Sebagai anak merasa bangga memiliki orang tua yang mampu memperjuangkan keempat anaknya, hingga peneliti mampu memberikan hadiah sarjana kepada beliau.
3. Bapak M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.si selaku Dosen Pembimbing. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, Penulis ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya atas bimbingan, kesabaran, dan ilmu yang Bapak berikan selama proses penulisan Skripsi ini. Setiap arahan dan masukan yang diberikan telah menjadi pondasi berharga dalam perjalanan akademik Penulis. Penulis sangat bersyukur mendapat kesempatan untuk dibimbing oleh Bapak, yang tidak hanya menjadi mentor, tetapi juga sumber inspirasi. Semoga segala kebaikan yang telah Bapak berikan dibalas dengan keberkahan dan kesuksesan yang berlimpah.
4. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Ajeng Rahmatul ‘Ulya, atas segala dukungan, kesabaran, dan semangat yang tulus selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu, baik dalam bentuk kata-kata penyemangat maupun perhatian sederhana di tengah kesibukan, telah menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan setiap tahapan dengan penuh keyakinan. Semoga segala kebaikan dan ketulusanmu selalu dibalas dengan kebahagiaan, kelancaran

rezeki, dan keberkahan di setiap perjalanan hidup. Terima kasih telah menjadi bagian dari proses penting ini.

5. Teruntuk teman-teman terbaik, Farhan, Afif, Tyo, Ropi, Gundul, dan Pinky, yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita dan motivasi, serta sabar menemani penulis menghadapi stres yang kadang lebih berat dari revisi skripsi itu sendiri. Semoga persahabatan ini tetap terjaga, dan kesuksesan selalu menyertai kita semua serta semoga kopi dan Wi-Fi kita selalu stabil di setiap perjalanan berikutnya.
6. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dibalik layar dalam penyusunan Tugas Akhir ini sehingga Penulis diberikan kelancaran dalam penyusunan sehingga bisa ke tahap menjalani Ujian Akhir.
7. ***Last but not least, I wanna thank me.*** *I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and trying give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah menjadi bagian penting dalam proses penyusunan skripsi ini. Setiap dukungan, doa, dan semangat yang diberikan menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk sampai di titik ini. Semoga karya ini dapat memberi manfaat dan menjadi bagian kecil dari kebaikan yang lebih besar.

Malang, 16 Desember 2025

Muhammad Brian Putra Barlian

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR KETERANGAN SIAP UJI	iv
SURAT PERNYATAAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	vi
TANDA TERIMA PLAGIASI	vii
BERITA ACARA BIMBINGAN HASIL SKRIPSI	viii
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH	ix
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	x
BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI.....	xi
DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Akademis :	4
1.4.2 Manfaat Praktis :.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Komunikasi Virtual	5
2.1.1 Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual.....	8
2.1.2 Karakteristik Komunikasi Virtual.....	9
2.1.3 Bentuk – Bentuk Komunikasi Virtual dalam permainan Daring.....	10
2.2 Game Online	11
2.2.1 Game Mobile Legends	12

2.3	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III.....		19
METODE PENELITIAN		19
3.1	Pendekatan Penelitian	19
3.2	Tipe Penelitian.....	19
3.3	Waktu Penelitian.....	19
3.4	Subjek Penelitian Dan Teknik Sampling	20
3.5	Data dan Sumber Data	21
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.7	Teknik Analisis Data	23
3.8	Uji Keabsahan	24
BAB 4		26
HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Gambaran Umum Penelitian	26
4.1.1	Subjek Penelitian	27
4.2	Sajian Data	34
4.2.1	Pemanfaatan Fitur Komunikasi Virtual dalam Mobile Legends.....	34
4.2.2	Bentuk Komunikasi yang Dominan dan Fungsi Utamanya	39
4.2.3	Penyajian Teknik Komunikasi Virtual yang terjadi Saat Match Mobile Legends	43
4.2.4	Penyajian Data Saat Match Game Mobile Legends (April, Mei Juni 2025)....	44
4.2.4	Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi dalam Mobile Legends	45
4.3	Pembahasan.....	48
4.3.1	Fitur Komunikasi Virtual Antar Pemain Mobile Legends	49
4.3.2	Bentuk Komunikasi.....	50
4.3.4	Hambatan Komunikasi Virtual.....	52
4.4.4	Dampak Komunikasi Terhadap Kinerja Tim.....	53
BAB V		55
KESIMPULAN DAN SARAN		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4. 1 Tim 1 - <i>Quick chat</i>.....	27
Tabel 4. 2 Tim 2 - Komunikasi Secara Langsung.....	30
Tabel 4. 3 Table Fitur Komunikasi Virtual dalam Mobile Legends	34
Tabel 4. 4 Table Quick Chat.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Foto akun Tim 1 Subjek Pertama	27
Gambar 4. 2 Foto akun Tim 1 Subjek Kedua	28
Gambar 4. 3 Foto akun Tim 1 Subjek Ketiga	28
Gambar 4. 4 Foto akun Tim 1 Subjek Keempat	29
Gambar 4. 5 Foto akun Tim 1 Subjek Kelima	30
Gambar 4. 6 Foto akun Tim 2 Subjek Pertama	31
Gambar 4. 7 Foto akun Tim 2 Subjek Kedua	31
Gambar 4. 8 Foto akun Tim 2 Subjek Ketiga	32
Gambar 4. 9 Foto akun Tim 2 Subjek Keempat	32
Gambar 4. 10 Foto akun Tim 2 Subjek Kelima	33



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Pratnyawan. (2024, January 18). Mengenal Lane Mobile Legends, Pahami Tugas dan Strateginya. *Suara.Com*.
- Al Fayyad, M., & Sumanti, S. T. (2023). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PENGGUNAAN *E-SPORT GAMES* (STUDI KASUS: MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1146–1153. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.336>
- Barnlund, D. C. (1970). A Transactional Model of Communication. In K. K. Sereno & C. D. Mortensen (Eds.), *Foundations of Communication Theory* (pp. 83-102). Harper & Row.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dede. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1); 143-157.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2006). The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Journal*, 15(3-4), 281-306.
- Eka Sekarsari. (2023, June 16). Apa Sih Mobile Legends Itu? *Medcom.Id*.
- Figallo, C. (1998). *Hosting Web communities: Building relationships, increasing customer loyalty, and maintaining a competitive edge*. New York: John Wiley & Sons, Inc
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor Books.
- Herring, S. C. (2004). Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Behavior. In S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Eds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning* (pp. 338-376). Cambridge University Press.
- Hine, C. (2000) *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd.
- Ibid, Ahmad Hanif Sabielal Mutaqin, h.18.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Theories of Human Communication* (10th ed.). Waveland Press.
- Marlin Mamarodi Johnny J. Senduk Antonius. Boham, —Kajian *Game* Clash Of Clans Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/20978>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Muslimin Machmud. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Komunikasi*. Pustaka Ilmu.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.
- Schramm, W. (1954). *How Communication Works*. In W. Schramm (Ed.), *The Process and Effects of Communication* (pp. 3-26). University of Illinois Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Verdi Hendrawan. (2023, June 4). Newbie wajib ngerti! Penjelasan lengkap soal map dan lane Mobile Legends. *Oneesports*.
- Walther, J. B. (2011). *Computer-Mediated Communication (CMC): A Social Information Processing Approach*. In M. L. Knapp & J. A. Daly (Eds.), *The SAGE Handbook of Interpersonal Communication* (4th ed., pp. 526-560). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Walther, J. B. (1996). *Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction*. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press.
- Wood, J. T. (2015). *Communication Mosaics: An Introduction to the Field of Communication* (8th ed.). Cengage Learning.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. *Koneksi*, 3(1), 261–267. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>