



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**KOMUNIKASI VIRTUAL GAMER SQUAD CONSLAW  
MOBILE LEGENDS DALAM TOURNAMENT ONLINE**

**Skripsi**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi

Oleh

**Achmad Chusaini Nasichul Amin**

**B95218092**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA 2022

## PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN OTENTITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Chusaini Nasichul Amin  
NIM : B95218092  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw Mobile Legendas dalam Tournament Online** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 29 Agustus 2022

pernyataan



Achmad Chusaini Nasichul Amin

NIM : B95218092

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Achmad Chusaini Nasichul Amin  
NIM : B95218092  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : KOMUNIKASI VIRTUAL  
GAMER SQUAD CONSLAW  
MOBILE LEGENDS DALAM  
TOURNAMENT ONLINE

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 23 Mei 2022

Menyetujui

Pembimbing,



Muchlis, S.Sos.I, M.Si

**NIP. 197911242009121001**

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

KOMUNIKASI VIRTUAL GAMER SQUAD CONSLAW MOBILE  
LEGENDS DALAM TOURNAMENT ONLINE

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Achmad Chusaini Nasichul Amin

B95218092

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu pada  
tanggal 09 Juni 2022

Tim Penguji

**Penguji I**

Muchlis, S.Sos.I., M.Si  
NIP. 197911242009121001

**Penguji II**

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, M.Si  
NIP. 197301141999032004

**Penguji III**

Dr. Imam Maksum, M.Ag  
NIP. 197306202006041001

**Penguji IV**

Abu Amar Bustomi, M.Si  
NIP. 197102042005011004



Dr. Moch. Cholul Arif, S.Ag, M.Fill.I  
NIP. 197110171998031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Achmad Chusaini Nasichul Amin  
NIM : B95218092  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi  
E-mail address : sikul.acchu@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw Mobile Legends dalam Tournament Online

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Agustus 2022

Penulis

(Achmad Chusaini Nasichul Amin)

## ABSTRAK

Achmad Chusaini Nasichul Amin. NIM. B76214029, 2020. Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw Mobile Legends Dalam Tournament Online.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian mengenai suatu proses komunikasi virtual di komunitas maya, tepatnya pada komunitas maya yang ada di *game online* Mobile Legends yang di akses melalui *smartphone*.

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu, Bagaimana proses komunikasi virtual squad Conslaw game Mobile Legends membentuk tim yang solid dan kompak dalam mengikuti turnamen. Pendekatan penelitian ini menggunakan Fenomenologi dan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan cara wawancara, dokumentasi dan teknik analisis datanyaberupa analisis interaktif yang disajikan dengan 4 sub proses, yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data atau penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

Hasil penelitian ini terdapat proses komunikasi yang berawal dari penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan seseorang anggota squad Conslaw melalui Chat Room dan media komunikasi tambahan Google Meet yang kemudian pesan tersebut diserap dan dipahami oleh anggota lainnya dan timbullah berbagai *feedback* yang menyebabkan adanya interaksi yang membangun suatu koordinasi yang dapat dilihat pada fase *draft-pick* (pemilihan hero) dan fase *in-game* (didalam game). Dari adanya suatu proses komunikasi virtual juga memunculkan adanya pola komunikasi horizontal atau sejajar.

Kata kunci : Proses Komunikasi, Komunikasi Virtual, *Gamer*, *Game Online*, Mobile Legends.

## **ABSTRACT**

Achmad Chusaini Nasichul Amin. NIM. B76214029, 2020. Virtual Gamer Squad Conslaw Mobile Legends Communication in Online Tournament.

In this study, researchers conducted research on a virtual communication process in virtual communities, precisely in the virtual community in the online game Mobile Legends which is accessed via a smartphone.

The formulation of the research problem, namely, How is the communication process for the Conslaw Mobile Legends virtual squad to form a solid and compact team in participating in the tournament. This research approach uses phenomenology and qualitative research types. The data collection technique in this study used interviews, documentation and data analysis techniques in the form of interactive analysis presented with 4 sub processes, namely data collection, data reduction, data display or data presentation, and conclusion drawing or data verification.

The results of this study show that there is a communication process that starts with the delivery of a message from an idea or the idea of a member of the Conslaw squad through a Chat Room and additional communication media Google Meet which is then absorbed and understood by other members and various feedbacks arise which cause interactions that build a relationship. coordination that can be seen in the draft-pick phase (hero selection) and in-game phase (in-game). From the existence of a virtual communication process, it also gives rise to a horizontal or parallel communication pattern.

**Keywords:** Communication Process, Virtual Communication, Gamer, Online Game, Mobile Legends.

## مختصرة نبذة

Virtual Gamer 2020، B76214029، احمد شسيني نصيكل امين. نؤوم في البطولة عبر Conslaw Mobile Legends Communication في الإنترنت.

في هذه الدراسة ، أجرى الباحثون بحثاً عن عملية اتصال افتراضي في المجموعات الافتراضية ، على وجه التحديد في المجتمع الافتراضي في لعبة

عبر الإنترنت والتي يتم الوصول إليها عبر هاتف ذكي Mobile Legends.

Conslaw صياغة مشكلة البحث وهي كيف تتم عملية الاتصال لفريق الافتراضي لتشكيل فريق قوي ومضغوط في المشاركة في Mobile Legends البطولة. يستخدم نهج البحث هذا أنواعاً من علم الظواهر والبحث النوعي. استخدمت نظرية جمع البيانات في هذه الدراسة المقابلات والتوثيق وتوزيعات تحليل البيانات في شكل تحليل شفاهة مع 4 عمليات فرعية ، وهي جمع البيانات ، وتوزيع البيانات وعرض البيانات أو عرض البيانات ، ورسم النتائج أو التحقق من البيانات ،

تظهر نتائج هذه الدراسة أن هناك عملية اتصال تبدأ بائصال رسالة من خلال غرفة الدردشة ووسائل Conslaw نكرة أو نكرة أحد أعضاء فرقة والتي يتم استيعابها بعد ذلك و يتمها الأعضاء Google Meet الاتصال الافتراضية الآخرون وتظهر ردود الدخول المتعددة التي تؤدي إلى تفاعلات تبني علاقة بنسبة (يمكن رؤيته في مرحلة اختيار المسودة) اختيار البطل (ومرحلة اللعبة) داخل اللعبة) من خلال وجود عملية اتصال افتراضي ، نازة يؤدي أي خلل في ظهور نمط اتصال أفقي أو متوازي.

الكلمات الرئيسية: عملية الاتصال ، الاتصال الافتراضي ، اللعب ، لعبة على الإنترنت ، أساطير الجوال.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>مختصرة نبذة.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Konsep.....	7
F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	12
<b>BAB II .....</b>	<b>14</b>
<b>KAJIAN TEORETIK.....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Teoretik.....	14
1. Komunikasi Virtual.....	14

2. Game Online.....	25
3. Teori Computer Mediated Communication .....	26
4. Alur Pikir Penelitian.....	29
5. Mobile Legends.....	31
6. Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw menurut Perspektif Islam .....	32
B. Penelitian Terdahulu .....	35
<b>BAB III.....</b>	<b>39</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian .....	40
C. Jenis dan Sumber Data.....	41
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Validitas Data .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV .....</b>	<b>48</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Gambaran Umum Subyek .....	48
1. Profil Squad Conslaw .....	48
2. Profil Informan .....	50
B. Penyajian Data .....	53
1. Pemilihan Media Online sebagai Media Komunikasi Virtual Squad Conslaw.....	54

2. Proses Pembentukan Sebuah Ide atau Gagasan Anggota Squad Conslaw .....	57
3. Penyampaian Pesan Setiap Anggota Squad Conslaw Dalam Pembentukan Strategi <i>Tournament</i> Secara Virtual .....	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65
1. Temuan Penelitian .....	65
2. Komunikasi Virtual <i>Gamer Squad Conslaw</i> menurut Perspektif Teori .....	73
3. Komunikasi Virtual <i>Gamer Squad Conslaw</i> menurut Perspektif Islam .....	76
<b>BAB V.....</b>	<b>87</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan .....	87
B. Rekomendasi .....	87
C. Keterbatasan Penelitian .....	88
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>
<b>Pedoman Wawancara:.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.....	51
Gambar 4.2.....	56
Gambar 4.3.....	66



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah kegiatan yang dilakukan sehari – hari oleh manusia. Dengan komunikasi, manusia bisa saling mengetahui dan saling mengenal. Komunikasi bisa terjadi di mana saja, seperti di tempat kerja, pasar, di masyarakat dan dimana saja yang ada manusia. Karena manusia sendiri hakikatnya adalah makhluk sosial, atau saling membutuhkan antara manusia satu dengan manusia lainnya.

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Secara etimologis, menurut Roudhonah dalam kitab ilmu komunikasi dibagi menjadi beberapa kata antara lain *communicare* yang berarti ikut serta atau menginformasikan, *communis opinion* yang berarti pendapat umum.<sup>2</sup> Raymond S. Ross yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam buku *Science of Communication An Introduction* mengemukakan bahwa “Communication atau Komunikasi dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *Communis* yang artinya membuat sama”.<sup>3</sup> Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa fungsi komunikasi adalah membuat orang menjadi paham dan mengurangi

---

<sup>2</sup> Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Press, 2007) hal. 27

<sup>3</sup> Deddymulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 46

terjadinya miskomunikasi, dengan membuat persepsi yang sama antara komunikator dan komunikan.

Secara terminologi yang di kemukakan oleh *Forsdale* bahwa “komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain”.<sup>4</sup> Menurut Laswell bahwa “komunikasi adalah jawaban kepada siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan efek apa (siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan efek apa)”.<sup>5</sup> *John B. Hoben* mengasumsikan bahwa komunikasi itu (harus) berhasil “Komunikasi adalah pertukaran verbal pikiran atau gagasan”.<sup>6</sup>

Jadi dapat dipahami bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan menggunakan media dengan tujuan membantu pemahan antara komunikator dan komunikan, dan dapat memberikan efek kepada komunikan.

Pada masa globalisasi saat ini, teknologi komunikasi berkembang sangat pesat. Hal itu dibuktikan dengan mudahnya masyarakat untuk melakukan komunikasi dengan orang yang jauh dari jangkauannya. Teknologi komunikasi yang banyak digemari masyarakat mulai dari yang tua maupun yang muda, yaitu media *online*. Dimana ditengah kesibukan orang tua bekerja dan anak belajar, pasti menyempatkan bermain media *online* sebagai sarana hiburan.

---

<sup>4</sup> Dr. Arni muhammad, *Komunikasi Organisasi* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014) hal. 4

<sup>5</sup> *Ibid.* hal.69

<sup>6</sup> DeddyMulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar...* hlm. 61

Media online dapat juga disebut sebagai Media Digital adalah media yang diuji secara online di internet yang dapat diakses melalui internet yang berisi teks, foto, video, dan suara, atau dapat juga diartikan sebagai sarana komunikasi online.<sup>7</sup> Media *online* mengubah semua hal menjadi praktis, seperti komunikasi yang semakin mudah, pencarian informasi dalam skala besar dengan waktu yang cepat. Dalam mengakses media *online* diperlukan jaringan internet, dan hal itu membuat masyarakat tidak bisa lepas dari penggunaan jaringan internet, bahkan menjadikan jaringan internet sebagai kebutuhan wajib.

Perkembangan Media *online* juga dilatar belakangi adanya perkembangan gadget. Gadget mempunyai sifat yang berbeda dengan alat elektronik yang lainnya, gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Salah satu jenis gadget yaitu *smartphone*, yang memiliki banyak fitur untuk memanjakan penggunanya.

*Smartphone* atau si ponsel pintar ini sudah merambah luas di dunia. Dimana pemiliknya tidak hanya kaum elit melainkan kaum ekonomi menengah kebawah juga memilikinya. Dengan harga yang sekarang terbilang cukup murah, *smartphone* sudah dimiliki siapa saja.

Dalam mengakses *smartphone* masyarakat tidak akan lepas dengan jaringan internet. Dengan adanya jaringan internet, pengguna bisa mengakses media *online* seperti media sosial Instagram, WhatsApp, Facebook, Twitter, dan lain sebagainya sebagai media hiburan dan mencari informasi. Namun jaringan internet juga dapat

---

<sup>7</sup> M. Romli, Asep Syamsul. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*, (Bandung, Nuansa Cendekia, 2012), hal. 34

digunakan sebagai media hiburan dengan bermain *game* yang sekarang mengalami perkembangan juga.

Perkembangan teknologi juga mendorong perkembangan *game*. *Game* yang dulu hanya dimainkan secara *offline* (tanpa ada sambungan jaringan internet) sekarang menjadi *game online*, yang bisa dimainkan dengan siapa saja dan dari negara mana saja yang membuat para pemainnya tidak kesepian. *Game online* juga memberikan media untuk berkomunikasi antar pemainnya dengan memberikan fitur voice, quick chat dan chat, dimana *game online* mempunyai dua fungsi, yakni sebagai media hiburan dan media untuk bersosialisasi.

Di masa pandemi seperti ini masyarakat terbatas oleh ruang, seperti adanya masyarakat yang mengurangi intensitas bertemu dengan masyarakat lainnya. Komunikasi yang bisa dilakukan masyarakat dengan mengurangi intensitas bertemu yaitu, menggunakan media *online*. Seperti yang dilakukan *gamer* dalam berkomunikasi menggunakan media *online* yang telah disediakan oleh game, maupun *aplikasi* pendukung lainnya.

Salah satu *game online* yang banyak digemari oleh masyarakat saat ini yaitu, *Mobile Legend*. *Game online* dari perusahaan Moonton bahkan menempati peringkat pertama kategori *game mobile* dengan *active users* terbanyak di Indonesia versi *We Are Social* pada Januari 2021.<sup>8</sup> Dan banyak kita jumpai di tempat nongkrong pemain (*gamer*) *Mobile Legend*.

---

<sup>8</sup> Rein, *Berapa Jumlah Pemain Mobile Legends di Seluruh Dunia? Jangan Kaget, Ini Perkiraan!*, diakses pada tanggal 19 September 2021 dari <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/jumlah-pemain-mobile-legends-di-seluruh-dunia>



*Mobile Legend* termasuk dalam game genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan memiliki beberapa peran dalam karakter pemain (*Hero*) / Role, yaitu Marksman, Fighter, Tank, Mage, Support, Assasin. Setiap karakter pemain mempunyai ciri khas dan peran masing-masing, maka dari itu diperlukannya koordinasi dan komunikasi yang dilakukan secara *online*.

Dalam *Mobile Legend* terdapat sebuah *squad* (kelompok), yang didalamnya berisi sekelompok individu yang memiliki tujuan yang sama, yang berhubungan satu sama lain untuk merangkul cita-cita semua anggota, saling memahami, dan menganggap anggota regu sebagai satu kesatuan regu, meskipun setiap anggota mungkin memiliki perbedaan peran.<sup>9</sup> Dalam pembuatan *squad* di butuhkan level 20 dalam game *Mobile Legends* dan 199 diamond atau setara dengan 75 ribu rupiah.

*Squad* yang sudah terbentuk sering juga di jumpai di ajang kompetitif *Mobile Legend*, seperti di turnamen yang diadakan UINSA Esport secara *online*. Beberapa *squad* mengikuti ajang kompetitif untuk menguji kekompakan dan kesolidan tim yang mereka bentuk. Tentunya dengan melakukan persiapan, latihan yang cukup matang dan komunikasi yang sangat baik. Dengan tujuan meraih kemenangan saat mengikuti turnamen.

Salah satu *squad* yang sering ditemukan dalam turnamen UINSA Esport adalah *squad* Conslaw. Dengan *track record* yang cukup menonjol dengan pemain *squad* cukup bagus, Conslaw sering menjuarai turnamen yang

---

<sup>9</sup> Bayu Nugraha Pratama. "Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya", *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020, 2

diadakan UINSA Esport dengan hasil yang cukup meningkat dari awal pembuatan *squad*. Dengan dimulai menjadi juara ke 2 Tournament BOSS Community, Juara 1 di Tournament DARK SHADOW, Juara 2 di Tournament TREPOT CHANNEL, Juara 1 di Tournament MLBB LAMPUNG REGION. Dan saat ini Conslaw juga ditunjuk sebagai tim yang mewakili UINSA untuk mengikuti turnamen LIMA (Liga Mahasiswa) 2021.

Komunikasi yang dibentuk oleh *squad* Conslaw (kelompok *online*) tentunya dilakukan dalam media *online* atau bisa disebut komunikasi *virtual*. Komunikasi terjadi di dunia maya. Hal ini dilatar belakangi adanya pandemi dan setiap pemainnya mempunyai domisili kota yang berbeda – beda, namun tetap berusaha berkomunikasi dengan baik untuk menjalin *chemistry* antar anggotanya.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian komunikasi virtual yang dilakukan *squad* Conslaw game *Mobile Legends* membentuk tim yang solid dan kompak dalam mengikuti turnamen.

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk dari latar belakang masalah, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah, Bagaimana proses komunikasi virtual *squad* Conslaw game *Mobile Legends* membentuk tim yang solid dan kompak dalam mengikuti turnamen ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu Mengetahui dan memahami proses komunikasi virtual *squad* Conslaw game

*Mobile Legends* membentuk tim yang solid dan kompak dalam mengikuti turnamen.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian di harapkan menjadi rujukan dan dapat memperdalam studi yang berkaitan dengan komunikasi virtual *game online*. Dan dapat memperkaya pengetahuan penelitian dalam bidang komunikasi di dalam Media *Online*.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bermanfaat bagi perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya dan memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan keperluan studinya.
- b. Penelitian diharapkan dapat menjadi informasi bagi peneliti yang serupa di masa mendatang.
- c. Bisa menjadi ilmu baru untuk pemain *game online* (*gamer*) mengenai komunikasi virtual.

#### **E. Definisi Konsep**

##### 1. Proses Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses pengiriman dan penerimaan pesan menggunakan (melalui) dunia maya/cyberspace yang bersifat interaktif.<sup>10</sup> Dalam komunikasi virtual dilakukan

---

<sup>10</sup> “Werner J. Severin, Teori Komunikasi: *Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*, (Jakarta; Kencana, 2001), 447

menggunakan media *online* atau bisa disebut media *sosial*. Adanya media online juga menjadi jawaban atas hambatan komunikasi yang dialami manusia, seperti jarak, waktu, biaya, serta kesulitan lainnya teratasi. Hal ini disebabkan jaringan internet dengan harga murah dan dapat menjangkau luas dan ruangnya tidak terbatas, sehingga masyarakat bisa berkomunikasi, mencari, menyebarkan informasi dengan mudah dan cepat.

Komunikasi virtual bisa juga dikatakan sebagai komunikasi satu jalur, yaitu menggunakan media jaringan internet dengan cara penyajian bersifat tidak terbatas ruang (luas), *up to date* (terkini), dan *two way communication*. Komunikasi virtual juga dapat di *update* kapan saja, dimana saja dan lebih *universal* dibanding media komunikasi lainnya.

Dapat dipahami bahwa komunikasi virtual adalah komunikasi yang dilakukan masyarakat menggunakan media *gadget* seperti *smartphone* dengan memanfaatkan jaringan internet yang setiap komunikasinya bukan *face to face* melainkan *face to screen* dengan beberapa kelebihan yang menjawab berbagai rintangan yang ada ketika berkomunikasi secara *face to face* seperti mengubah semua hal menjadi praktis, komunikasi yang semakin mudah, pencarian informasi dalam skala besar dengan waktu yang cepat.

Adapun 5 konsep komunikasi virtual, yaitu dunia maya (tempat berkumpulnya manusia dimedia online), komunitas maya (terbentuknya kelompok-kelompok sosial dari adanya penggunaan media online), *interaktivitas* (interaksi yang terjadi pada manusia maupun yang terjadi antara manusia dengan komputer/bahasa program komputer), *hypertext*

(penggunaan *hyperlink* yang memudahkan manusia untuk mencari dokumen yang memiliki korelasi) dan multimedia (fitur media lebih dari satu berupa teks, grafik, suara, video dan animasi).

Komunikasi virtual biasanya dilakukan oleh sebuah komunitas, komunitas ini biasa disebut komunitas virtual. Komunitas Maya biasanya memiliki kehidupan kelompok yang rumit. Umumnya kelompok sosial ini dibangun berdasarkan hubungan sekunder, sehingga pengelompokannya didasarkan pada kesukaan dan kebutuhan anggota masyarakat terhadap kelompok tersebut.<sup>11</sup> Dalam proses komunikasi virtual sendiri diperlukan sebuah aplikasi yang sama. Salah satu contoh aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi virtual, yaitu Google Meet, Discord, WhatsApp dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi virtual adalah proses komunikasi yang terjadi di dunia maya dan dimediasi oleh media online yang timbul karena adanya komunitas virtual (Squad Conslaw) yang terbentuk dari adanya satu kegemaran yang sama, didalamnya terdapat ketua squad (kelompok) dan antar anggotanya berinteraksi menggunakan melalui aplikasi yang sama (Google Meet dan Mobile Legends) dengan memanfaatkan jaringan internet.

## 2. Gamer

Menurut kamus Cambridge daring, gamer memiliki arti “*someone who likes playing computer games*” atau jika diterjemahkan menjadi “seseorang

---

<sup>11</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta; Kencana, 2006), 167

yang senang bermain game komputer (*elektronik*)”.<sup>12</sup> Menurut Griffith, Gamer dikelompokkan lebih spesifik menjadi tiga jenis. Pertama adalah *low frequency gamer* (gamer frekuensi rendah) yang bermain video game kurang dari satu jam per hari. Kedua adalah *high frequency gamer* (gamer frekuensi tinggi) yang bermain video game lebih dari tujuh jam per minggu. Kemudian ketiga adalah *heavy gamer* (gamer berat) yang bermain video game lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu.<sup>13</sup> Jika mengacu pada definisi tersebut, maka seseorang dapat disebut gamer jika dia suka bermain game, tidak peduli seberapa besar kemampuannya, koleksi game, atau pengetahuannya tentang game dan seseorang bisa dianggap menjadi gamer minimal mempunyai waktu bersama game kurang lebih satu jam dalam sehari. Namun sekarang *game online* mengalami perkembangan, dimana *game online* sekarang sudah bisa diakses menggunakan *smartphone* dan cenderung lebih disukai banyak orang. Karena seseorang bisa memainkan game online tanpa harus membawa alat berat dan lebih gampang untuk diakses.

Di era sekarang game online yang lagi populer dikalangan masyarakat, yaitu game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) beberapa game yang bergenre tersebut antara lain, Mobile Legends, Arena Of Valor, League of Legends, dan sebagainya.

---

<sup>12</sup> Geri Jatmika, *Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer? Ini Pandangan Saya* diakses pada 21 September 2021 dari <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>

<sup>13</sup> Aji IS, *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Rutler Drop Test*, (Semarang : eprints.undip.ac.id, 2014) hal. 8-9

Jadi dapat disimpulkan bahwa *gamer* adalah beberapa orang yang menyukai suatu *game komputer* atau *game online*. Seseorang bisa dikatakan sebagai *gamer* dengan keterbatasan minimal memainkan *game online* kurang lebih satu jam dalam sehari. Dan dapat dilihat bahwa *game online* yang sedang laris saat ini yaitu *game online* yang bisa dimainkan di *smartphone*

### 3. Mobile Legends

Mobile Legends adalah *game online* yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Game ini lahir dari perusahaan Moonton anak usaha dari ByteDance, China.

Moonton membuat aplikasi *game* yang bisa di *download* melalui Playstore dan Appstore secara gratis. Moonton bekerja sama dengan playstore pada tanggal 11 Juli 2016, sedangkan dengan Appstore pada tanggal 9 November 2016.

Mobile Legends juga salah satu *game online* mobile yang paling laris di Playstore dan Appstore. Dengan memberikan fitur bermain *game* 5v5 dengan kualitas gambar yang semakin *High Definition* (kualitas gambar diatas 480p dan 720p) membuat para pemain merasa dimanjakan. Selain itu dalam pemilihan hero (pemain *game*), Mobile Legends menggunakan karakter baru dengan latar belakang sejarah di masing – masing negara yang ada di Asia, dengan tujuan meningkatkan daya Tarik permainan. Karakter dengan latar belakang sejarah, yaitu Lapu – Lapu (Philipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha, Myanmar), Kadita (terinsiprasi dari Nyai Roro Kidul, Indonesia), dan Badang (Malaysia).

Dalam game Mobile Legends sendiri terdapat dua mode yaitu:

1. Mode *Classic*

Dimana mode ini tidak mengurangi tier dan cenderung bermain santai di mode ini. Mode ini sering sekali digunakan sebagai tempat belajar *hero* karena dalam mode ini pemain dibebaskan untuk memilih semua hero. Dan untuk waktu yang dibutuhkan dalam bermain di mode ini umumnya berkisar 10-20 menit.

2. Mode *Ranked*

Dimana mode ini mempengaruhi tier dan cenderung lebih tegang dalam memainkannya, karena adanya pengurangan atau penambahan tier yang didapatkan sesuai dengan hasil pertandingan. Dalam mode ini pemilihan hero juga tidak dibebaskan, karena adanya *Banned* hero dan tidak dapat memilih hero yang sama antara satu sama lain. Untuk waktu yang dibutuhkan dalam memainkan mode ini berkisar 10-40 menit.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,



manfaat penelitian, definisi konsep dan sistematika pembahasan.

**BAB II : Kajian Teoretik**

Kajian teoritik yang meliputi pembahasan kerangka teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan.

**BAB III : Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik validitas data dan teknik analisis data.

**BAB IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Merupakan bab penyajian data tentang deskripsi subjek, objek, lokasi dan pembahasan hasil penelitian mengenai gambaran tentang Komunikasi virtual *gamer* squad Conslaw Mobile Legends.

**BAB V : Penutup**

Pada bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan, rekomendasi dan keterbatasan penelitian.

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Kajian Teoretik

##### 1. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses pengiriman dan penerimaan pesan menggunakan (melalui) dunia maya/*cyberspace* yang bersifat interaktif.<sup>14</sup> Dalam komunikasi virtual dilakukan menggunakan media *online* atau bisa disebut media *sosial*. Adanya media online juga menjadi jawaban atas hambatan komunikasi yang dialami manusia, seperti jarak, waktu, biaya, serta kesulitan lainnya teratasi. Hal ini disebabkan jaringan internet dengan harga murah dan dapat menjangkau luas dan ruangnya tidak terbatas, sehingga masyarakat bisa berkomunikasi, mencari, menyebarkan informasi dengan mudah dan cepat.

Komunikasi virtual bisa juga dikatakan sebagai komunikasi satu jalur, yaitu menggunakan media jaringan internet dengan cara penyajian bersifat tidak terbatas ruang (luas), *up to date* (terkini), dan *two way communication*. Komunikasi virtual juga dapat di *update* kapan saja, dimana saja dan lebih *universal* dibanding media komunikasi lainnya.

Komunikasi virtual juga termasuk dalam komunikasi sosial. Komunikasi sosial sendiri mencakup

---

<sup>14</sup> Werner J. Severin, Teori Komunikasi: *Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa...*, Hlm 447

banyak komunikasi, karena komunikasi sosial sangatlah luas, dengan itu peneliti membatasi komunikasi sesuai konteksnya. Dalam penelitian ini peneliti membatasi komunikasi dengan memperkecil cakupan komunikasi sosial menjadi komunikasi kelompok/komunitas dunia maya.

Komunikasi virtual biasanya dilakukan oleh sebuah komunitas, komunitas ini biasa disebut komunitas virtual. Komunitas Maya biasanya memiliki kehidupan kelompok yang rumit. Umumnya kelompok sosial ini dibangun berdasarkan hubungan sekunder, sehingga pengelompokannya didasarkan pada kesukaan dan kebutuhan anggota masyarakat terhadap kelompok tersebut.<sup>15</sup> Seperti squad Conslaw di dalam *game online* Mobile Legends yang menciptakan kelompok dunia maya dengan satu kegemaran yang sama, didalamnya terdapat ketua squad (kelompok) dan antar anggotanya berinteraksi menggunakan melalui forum grup.

#### **a. Proses Komunikasi**

Komunikasi adalah suatu mekanisme yang menyebabkan terjadinya hubungan antar manusia dalam masyarakat, dengan menggunakan simbol-simbol yang mengandung makna, dan dapat dilakukan dengan menembus ruang dan menyimpannya dalam dimensi waktu..<sup>16</sup>

Menurut Wilbur Schramm, “bilamana seseorang mengadakan komunikasi itu, berarti ia mencoba membagikan informasi, agar si penerima maupun si

---

<sup>15</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi..*, Hlm. 167

<sup>16</sup> Sutaryo, *Sosiologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005) hlm.14

pengirim sepaham atas suatu pesan tertentu. Jadi esensi komunikasi itu ialah menemukan dan memadukan di penerima dan si pengirim atas isi pesan yang khusus”.<sup>17</sup>

Sedangkan komunikasi menurut Carl I. Hoveland dalam bukunya “Social Communication” bahwa komunikasi adalah suatu proses ketika seorang individu (komunikator) melewati rangsangan (biasanya lambang kata-kata) untuk mengubah perilaku individu lain (komunikan).<sup>18</sup>

Demikian pula menurut Joseph DeVito, bahwa komunikasi mengacu pada tindakan, oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh kebisingan, terjadi dalam konteks tertentu, memiliki pengaruh tertentu, dan ada peluang untuk umpan balik.<sup>19</sup>

Jadi dari beberapa ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan, penerimaan pesan dan pengolahan pesan yang terjadi dalam diri seseorang dengan tujuan tertentu. Terjadinya komunikasi juga dapat mengubah tingkah laku orang lain (komunikan) ketika terjadi komunikasi.

Proses komunikasi tidak lain adalah suatu kegiatan atau kegiatan komunikasi secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, setiap langkah yang dimulai dan dari pembuatan informasi hingga saat informasi tersebut

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm.44

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm.45

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm.46

dipahami merupakan proses dalam kerangka proses komunikasi yang lebih umum.<sup>20</sup>

Dalam penyampaian informasi diperlukan proses komunikasi yang efektif. Proses komunikasi adalah setiap langkah yang dimulai dari gagasan komunikator yang kemudian disampaikan kepada komunikan dan dipahami oleh komunikan. Dikutip dari bukunya Djoko Purwanto, M.B.A Komunikasi Bisnis. Menurut Bovee dan Thill proses komunikasi terdiri atas enam tahap, yaitu :<sup>21</sup>

1) Pengirim mempunyai suatu ide atau gagasan

Sebelum proses penyampaian dapat dilakukan, pengirim pesan harus mempersiapkan ide atau gagasan apa yang ingin disampaikannya kepada pihak lain atau khalayak. Ide bisa didapat dari berbagai sumber yang terbentang di hadapan kita. Ide-ide dalam pikiran kita disaring dan disusun menjadi sebuah memori yang berada di jaringan otak, yang merupakan gambaran persepsi kita melihat dunia dan menyerap berbagai pengalaman dengan cara yang unik dan individual.

2) Pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan

Dalam proses komunikasi, tidak semua ide dapat diterima atau dipahami dengan sempurna. Proses komunikasi dimulai dengan adanya ide dalam pikiran, yang kemudian diubah menjadi pesan seperti kata-kata, ekspresi wajah,

---

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm.48

<sup>21</sup> Drs. Djoko Purwanto, M.B.A, Komunikasi Bisnis/Edisi Ketiga, (Jakarta, Erlangga, 2006) Hlm. 11 - 13

dan sejenisnya, untuk disampaikan kepada orang lain.

Agar suatu gagasan dapat diterima dan dipahami dengan sempurna, pengirim pesan harus memperhatikan beberapa hal, yaitu subjek (apa yang ingin disampaikan), tujuan, gaya, dan latar belakang budaya.

### 3) Pengirim menyampaikan pesan

Setelah mengubah ide dalam sebuah pesan, tahap selanjutnya adalah mentransfer atau menyampaikan pesan melalui saluran yang ada kepada penerima. Saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan terkadang relatif pendek, namun ada juga yang cukup panjang. Panjang saluran komunikasi yang digunakan akan mempengaruhi efektifitas penyampaian pesan. Saat menyampaikan pesan yang panjang dan kompleks secara lisan. Pesan-pesan ini mungkin terdistorsi atau bahkan bertentangan dengan pesan aslinya.

### 4) Penerima menerima pesan

Komunikasi antara satu orang dengan orang lain akan terjadi ketika pengirim (komunikator) mengirimkan pesan dan penerima (komunikan) menerima pesan tersebut. Jika seseorang mengirim surat, komunikasi hanya dapat terjalin jika penerima surat telah membaca dan memahami isinya.

5) Penerima menafsirkan pesan

Setelah penerima menerima pesan, tahap selanjutnya adalah bagaimana dia dapat menginterpretasikan pesan tersebut. Sebuah pesan yang disampaikan oleh pengirim harus mudah dipahami dan tersimpan di benak penerima pesan. Selanjutnya suatu pesan baru dapat diartikan dengan benar jika penerima pesan telah memahami isi pesan sebagaimana dimaksud oleh pengirim pesan.

6) Penerima memberi tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim.

Umpan balik adalah mata rantai terakhir dalam rantai komunikasi. Umpan balik adalah tanggapan penerima pesan yang memungkinkan pengirim untuk menilai efektivitas pesan.

Setelah menerima pesan, komunikan akan merespon dengan cara tertentu dan memberikan sinyal kepada pengirim pesan. Isyarat yang diberikan oleh penerima pesan dapat berupa senyuman, tawa, sikap, murung, cemberut, memberikan komentar singkat, anggukan sebagai pembenaran atau pesan tertulis.

Jadi proses komunikasi diawali dengan tahap suatu gagasan atau ide pengirim yang kemudian dijadikan menjadi sebuah pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan (komunikan), kemudian komunikan menafsirkan pesan-pesan yang disampaikan komunikator, dan yang terakhir komunikan memberikan tanggapan atau *feedback*

dengan berbagai macam seperti pesan nonverbal seperti *gesture* tubuh dan pesan verbal. Dalam sebuah proses komunikasi tentunya akan ditemukan pola atau model komunikasi, dua pola atau model komunikasi yang peneliti gunakan yaitu:

### 1. Pola Komunikasi Vertikal

Menurut Yulianita, Komunikasi yang dilakukan dari atas ke bawah (*downward communication*) dan komunikasi dari bawah ke atas (*upward communication*), yaitu komunikasi antara pimpinan antara bawahan dengan pimpinan.<sup>22</sup> Pola komunikasi ini terjadi antara atasan dan bawahan dalam menyampaikan informasi, memberi arahan, mengkoordinasi. Dalam pola komunikasi vertikal terdapat 2 metode yaitu, komunikasi dari bawah ke atas (*Upward Communication*), pesan yang berasal dari bawahan seperti laporan atau hasil kerja dan komunikasi dari atas ke bawah (*Downward Communication*), pesan yang berasal dari atasan seperti perintah dan motivasi.

### 2. Pola Komunikasi Horizontal

Menurut Nathania (2014) komunikasi horizontal adalah aliran komunikasi ini menunjukkan pertukaran informasi ke samping, yang mengalir menurut prinsip-prinsip fungsional di antara orang-orang yang sama

---

<sup>22</sup> Neni Yulianita, *Dasar-Dasar Public Relations*, (P2U- LPPM UNISBA 2007) Hlm. 92



dalam suatu organisasi.<sup>23</sup> Komunikasi ini terjadi antara dua orang yang memiliki jabatan dan kedudukan yang sama. Komunikasi ini terjadi secara menyamping dalam melakukan persuasi dan penyampaian informasi kepada bagian yang memiliki kedudukan yang sama.

#### **b. Unsur-Unsur Proses Komunikasi**

Adapun unsur-unsur dalam proses komunikasi, yaitu:

- 1) *Source*: Komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang
- 2) *Encoding*: Persandian yakni proses pengalihan pikiran kedalam bentuk dan lambang
- 3) *Message*: Pesan yang merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator
- 4) *Decoding*: Pengawasandian, yaitu proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
- 5) *Receiver*: komunikan yang menerima pesan dari komunikator
- 6) *Response*: Tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterima pesan

---

<sup>23</sup> Hendry Swandhana, Peranan Komunikasi Horizontal dalam Peningkatan Kinerja pada Prime Sauce, (PERFORMA : Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis Vol.2, No.2 Tahun 2017) Hlm.229

- 7) *Feedback*: Umpan Balik, yakni tanggapan komunikasi apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator
- 8) *Noise*: Gangguan tak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikasi yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.<sup>24</sup>

### c. Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual adalah konsep atau teori yang ada dalam komunikasi melalui jaringan internet. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi:<sup>25</sup>

#### 1) Dunia maya

Istilah dunia maya pertama kali muncul untuk merujuk pada jaringan informasi luas yang akan muncul oleh pengguna yang disebut konsol kobo atau koneksi langsung ke sistem saraf mereka.

*Cyberspace* sendiri pertama kali dikemukakan oleh William Gibson “*Cyberspace* adalah realitas yang terhubung secara global, didukung oleh komputer, akses komputer, multidimensi, buatan, atau virtual”.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid*, Hlm. 54

<sup>25</sup> Werner J. Severin, *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa...*, Hlm. 445-450

<sup>26</sup> *Ibid*, Hlm. 445

Dunia maya sendiri bisa disebut sebagai ruang siber (*cyberspace*) atau ruang dimana para pengguna internet berbagi informasi secara satu arah dan timbal balik secara online. Dunia maya juga menjadi sarana konvensional untuk menggambarkan berbagai hal yang berhubungan dengan jaringan internet.

## 2) Komunitas Maya

Internet adalah salah satu jaringan yang memfasilitasi terjadinya komunikasi di dunia maya. Fungsi internet sendiri tidak hanya memfasilitasi dan memberi wadah masyarakat untuk berkomunikasi secara modern, melainkan memberi tempat masyarakat untuk berkumpul atau terbentuknya kelompok-kelompok sosial. Komunitas maya adalah komunitas yang lebih banyak muncul menggunakan media elektronik daripada di dunia nyata. Media elektronik menyediakan berbagai media komunikasi seperti ruang *chatting*, e-mail, milis, media sosial yang dijadikan tempat berkumpulnya komunitas maya.

## 3) Interaktivitas

Interaktivitas adalah interaksi yang terjadi pada manusia. Interaktivitas sendiri memiliki dua makna yang berbeda. Orang-orang yang memiliki latar belakang komputer cenderung mengartikan bahwa interaktivitas adalah komunikasi atau interaksi yang terjadi antara pengguna dan komputer, Sedangkan menurut para sarjana komunikasi, interaktivitas adalah komunikasi yang terjadi antara dua manusia.

Dengan ini interaktivitas membuat masyarakat berpikir, bahwa dua makna interaktivitas tersebut bisa terjadi. Ketika menggunakan internet, pengguna dapat berkomunikasi dengan komputer menggunakan program-program yang telah disediakan.

#### 4) Hypertext

Fitur yang ada dalam world wide web adalah penggunaan *hyperlink*. Beberapa spot yang di klik dan membuat para pengguna berpindah ke spot yang lain baik dalam dokumen yang sama dan web yang sama atau situs yang lin berbeda dalam internet.

*Hypertext* memudahkan pengguna untuk mencari dokumen, karena pengguna dapat mencari topik lebih lanjut atau kata-kata tertentu dengan mudah. Hal tersebut bisa dijumpai pada teks yang diberi fitur *hypertext* yang telah berhubungan dengan dokumen lainnya atau informasi yang berhubungan.

#### 5) Multimedia

Multimedia sendiri adalah sistem komunikasi yang memberi nuansa baru, dimana pengguna dapat menikmati media yang memberikan fitur-fitur seperti adanya teks, grafik, suara, video dan animasi. Dalam mengakses multimedia diperlukan alat bantu (*tool*) dan jaringan (*link*) untuk melakukan navigasi, interaksi dan berkarya yang didalamnya terdapat fasilitas *hypertext* yang memudahkan

pengguna untuk mencari kata dan dokumen yang dibutuhkan.

## 2. Game Online

*Game online* atau bisa disebut juga sebagai game daring adalah game yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang digunakan yaitu jaringan internet, seperti modem dan koneksi kabel. Dengan menawarkan sensasi yang baru, *game online* dapat membuat para pemainnya dapat berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa harus ditempat yang sama. Setiap pemainnya cukup duduk dan bermain menggunakan media komputer dan jaringan internet untuk mengaksesnya. Namun dengan berkembangnya zaman, *game online* sekarang sudah bisa di mainkan melalui *smartphone*.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, "Online Game lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan".<sup>27</sup>

*Game online* sendiri memiliki beberapa jenis, mulai dari yang sederhana dan grafik yang kompleks. Adapun beberapa contoh game online yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan kualitas grafik yang memanjakan mata seperti Clash Of Clans (COC), PUBG Mobile, Garena Free Fire, Mobile Legends Bang Bang.

---

<sup>27</sup> Adams, E. & Rollings, A. Game Design. (USA : New Reader Publishing, 2003), hlm. 203

Dari beberapa game online tersebut hanya beberapa saja yang masih eksis dimainkan, salah satunya yaitu game Mobile Legends Bang Bang. Dimana Mobile Legends sendiri adalah bahan yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini. Selain itu pemain game Mobile Legends juga sangat mudah di jumpai disekitar peneliti.

Game Mobile Legends sendiri adalah game yang dikembangkan oleh perusahaan dari china dan dirilis oleh Shanghai Moonton Technology pada 9 november 2019. Permainan ini sangat populer khususnya dikawasan Asia Tenggara, hal itu dibuktikan dengan masuknya Mobile Legends kedalam kompetisi esports di Pesta Olahraga Asia Tenggara ( SEA Games) pada tahun 2019 di Filipina.

### **3. Teori Computer Mediated Communication**

Berkembangnya teknologi mempengaruhi berkembangnya teknologi informasi. Informasi dan komunikasi sekarang mudah untuk diakses dengan menggunakan jaringan internet atau bisa disebut dengan *Computer Mediated Communication* (CMC) atau bisa disebut dengan komunikasi yang dimediasi komputer. Dalam konteks ini, komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari.<sup>28</sup>

*Computer Mediated Communication* (CMC) dapat di istilahkan sebagai komunikasi yang terjadi antar

---

<sup>28</sup> Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith.. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 2005) hlm. 4

dua orang atau lebih menggunakan komputer yang berbeda antar penggunanya. Dalam berinteraksi, *Computer Mediated Communication* memberikan pengalaman interaksi yang baru, dimana tingkah laku dan komunikasi dimediasi melalui mesin.

Menurut John December, “*Computer Mediated Commnication* adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer, dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan”.<sup>29</sup>

Jadi dapat dipahami bahwa CMC bukanlah 2 komputer yang saling berinteraksi, melainkan 2 orang atau lebih yang menggunakan komputer sebagai media untuk berinteraksi. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa partisipan CMC diperlukan dalam menjalankan komunikasi dengan komunikan dengan melibatkan dua komponen, yaitu komputer dan jaringan internet. Selain itu juga diperlukan aplikasi yang sama antara komunikator dan komunikan yang sudah ada dalam komputer. Sebut saja Instant Messenger, pada era globalisasi ini, Instant Messenger sudah semakin mendunia.<sup>30</sup> Seperti yang banyak diakses saat ini, *WhatsApp*, *Telegram*, *Line*, dan lain sebagainya.

Dalam konteks CMC, komputer yang dimaksud bukan hanya *Personal Computer* (PC) atau laptop, tetapi semua alat berbasis komputer seperti PDA, smartphone, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut media

---

<sup>29</sup> Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. *Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet*. (California : SAGE Publications, 2004) hlm. 15

<sup>30</sup> *Ibid*, Hlm.5

komunikasi baru.<sup>31</sup> Jadi dalam hal ini CMC tidak hanya dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi dalam perangkat *Personal Computer* (PC), melainkan komputer yang disebut dalam hal ini yaitu *new media* (Media baru) seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop* dan sebagainya.

Internet dalam CMC juga bisa dilihat sebagai perantara atau media massa yang memberikan nuansa hubungan *one-to-one* (Sebagaimana di aplikasikan komunikasi dua orang dalam *WhatsApp*), *many-to-many* (Sebagaimana di aplikasikan komunikasi antara banyak orang yang saling berhubungan dalam *Instagram*), *many-to-one* (Sebagaimana di aplikasikan komunikasi yang terjadi dalam *website*).

Perkembangan teknologi membuat masyarakat secara tidak bisa lepas dari penggunaan jaringan internet sebagai media informasi. Hal itu Membuat konvergensi Internet dibagi menjadi 3 bagian .<sup>32</sup>

#### a. *Cyberspace*

*Cyberspace* erat kaitannya dengan media berupa jaringan komputer digital dimana komunikasi antar entitas (baik manusia maupun non-manusia) berlangsung.<sup>33</sup> *Cyberspace* sendiri bisa dipahami sebagai dunia maya, tempat masyarakat untuk

---

<sup>31</sup> Arnus Sri Khadijah, "COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC), POLA BARU BERKOMUNIKASI" *Al-Munzir*, Vol. 8, No. 2, November 2015, Hlm.277

<sup>32</sup> Tomic, Alice; Lengel, Laura: Thurlow, Crispin, *Computer Mediated Communication*, hlm. 28-30

<sup>33</sup> *Ibid*, Hlm.29



berkumpul atau terbentuknya kelompok-kelompok sosial.

b. *Cybersociety*

Masyarakat multimedia (*cybersociety*) adalah hal yang timbul karena dampak pesatnya teknologi komunikasi dalam bidang informasi yang membuat masyarakat bergantung dengan keberadaan internet. Dimana dalam mengakses teknologi komunikasi diperlukannya internet. Dalam hal ini masyarakat melakukan aktivitas tidak harus melakukan secara tatap muka, melainkan melalui perangkat computer.

c. *Cyberculture*

*Cyberculture* atau budaya siber adalah budaya yang telah atau sedang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan, dan bisnis.<sup>34</sup> Budaya *cyber* terbentuk bukan dari hubungan sosial bersifat geografis atau tempat tinggal, melainkan terbentuk dari adanya hubungan kognitif penggunaan media komputer.

#### 4. Alur Pikir Penelitian

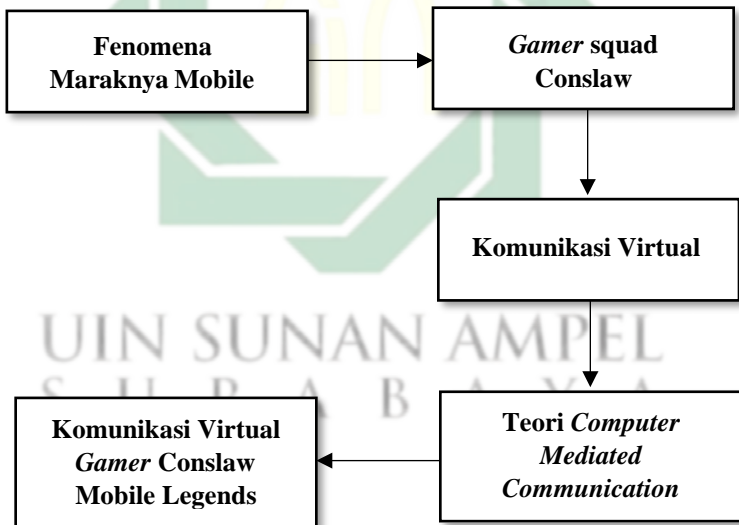
Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis fenomena komunikasi squad virtual Conslaw Mobile Legends, dimana game online berbasis mobile Mobile Legends sedang mewabah di seluruh Indonesia. Ke populeran game *online* ini memunculkan beberapa pemain atau bisa juga disebut sebagai *gamer* (orang yang suka bermain game). *Gamer* pada game Mobile Legends sendiri cukup bervariasi, mulai dari orang dewasa hingga anak. Salah satu latar belakang terbentuknya squad

---

<sup>34</sup> *Ibid*, Hlm. 30

Conslaw adalah kepopuleran game Mobile Legends. Fenomena ini membuat menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Dalam penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang dikemukakan oleh John December. Dimana teori ini memiliki keterkaitan karena komunikasi yang terjadi dalam Squad Conslaw adalah komunikasi secara virtual atau menggunakan media online. Hal ini peneliti berharap analisa menggunakan teori yang diatas dapat mendeskripsikan hasil penelitian mengenai Komunikasi Virtual *Gamer Squad Conslaw Mobile Legend*.



Gambar 2.1  
Skema Alur Penelitian

## 5. Mobile Legends

Game mobile legends adalah *game online* yang dapat di unduh di *platform* gogle playstore dan app store. Mobile legends termasuk game bergendre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) atau bisa di pahami sebagai permainan yang di mainkan banyak orang. Permainan ini dimainkan 5 orang vs 5 orang. Dalam permainan ini identik dengan menjaga dan menghancurkan turret. Turret dalam game ini terdapat 10 turret yang terbagi dalam 3 jalur (*lane*), yaitu 3 turret dalam jalur Atas (*Top lane*), 3 turret dalam jalur tengah (*Mid lane*), 3 turret dalam jalur bawah (*Bottom lane*) dan 1 turret inti yang ada pada base atau markas utama. Dalam menjaga turret tersebut memiliki ciri khas hero tersendiri dan memiliki istilah tersendiri dalam game Mobile Legends seperti :

- *Midlaner*, yang memiliki peran di jalur tengah. Hero yang di gunakan sebagai *midlaner* cenderung hero yang memiliki *damage* besar namun memiliki *hp* atau darah yang rendah, seperti *mage* dan *marksman*.
- *Roamer*, juga memiliki peran di jalur tengah, namun hero atau karakter game yang di gunakan sebagai *roamer* cenderung hero yang memiliki *damage* kecil namun dapat memberikan inisiasi atau pembuka perang yang baik bagi tim. *Roamer* sendiri memiliki 2 tipe yaitu, sebagai tahan badan timnya atau *deffense* seperti hero *tank* yang memiliki darah banyak atau sebagai pemberi darah tambahan (*healing*) seperti *support* yang memiliki darah sedikit.

- *Offlaner*, memiliki peran dijalur atas (*Top lane*). Hero yang digunakan sebagai *offlaner* cenderung hero yang memiliki damage dan darah seimbang, yaitu *damage* tidak terlalu besar dan *deffense* tidak telalu kecil.
- *Sidelaner*, memiliki peran sebagai penjaga jalur bawah (*Bottom lane*). Hero yang digunakan sebagai *sidelaner* cenderung hero yang memiliki damage besar dan jarak serang yang cukup jauh namun *deffense* atau darah yang cukup kecil seperti *marksman*.

## 6. Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw menurut Perspektif Islam

Dalam agama Islam manusia diwajibkan untuk saling tolong menolong dan menasehati dengan baik mengenai kesabaran, kebersamaan dan kesamaan derajat. Derajat manusia dijunjung tinggi bukan karena adanya keturunan nenek moyang, kebangsaan, warna kulit, jenis kelamin dan sebagainya yang berbau rasialis.

Ketinggian derajat manusia dalam Islam ditinjau oleh ketakwaannya yang ditunjukkan dari sebuah prestasi kerja yang bermanfaat bagi lingkungan dan manusia yang lain. Dalam hal ini semua manusia memiliki kesempatan yang sama dalam mengangkat derajatnya, karena seseorang yang berprestasi bisa di dapatkan oleh semua kalangan termasuk kalangan bawah yang memiliki hak untuk di hargai sesuai hasil prestasi yang telah dicapainya.

Dalam menghargai sebuah derajat manusia diperlukan komunikasi yang tepat dan sopan. Dalam hal ini komunikasi yang dilakukan squad Conslaw terdapat pola-pola yang terkandung dalam Al-Qur'an yang terdapat 6 terminologi komunikasi dengan terminologi *qaulan*,<sup>35</sup> yaitu *qaulan sadidan* (perkataan yang benar dan tepat), *qaulan balighan* (perkataan yang sampai tujuan), *qaulan ma'rifan* (perkataan yang baik), *qaulan kariman* (perkataan yang mulia), *qaulan layyinan* (perkataan yang lembut), dan *qaulan masyuran* (perkataan yang ringan).

Dalam 6 terminologi komunikasi dalam terminologi *qaulan*, peneliti merasa ada satu *qaulan* dalam Al-Qur'an yang cocok untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual squad Conslaw, yaitu *qaulan balighan* (perkataan yang sampai tujuan) yang tercantum dalam Al-Qur'an surah An-Nisa' Ayat 63 yang berbunyi :

اَوَّلُ مَا دَنَىٰ مِنْكُمْ لَعْنَةُ الرَّحْمٰنِ الَّذِي فِيْ صُحُوْرِهِمْ اَعْيُنٌ مَّا رَوَوْا لَكُمْ حَقَّ الْحَقِّ وَبَدَّلُوا الْحَقَّ بِبُهْتَانٍ يَكُوْنُوْنَ كَالْعِجْرِ عَلَيْهِمْ  
 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّا جَاءْنَا بِالْبَيِّنَاتِ لِنُظَاهِرَ بِهِ مَا كُنَّا نَعْمَلُ سِرًّا  
 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّا جَاءْنَا بِالْحَقِّ لِنُظَاهِرَ بِهِ مَا كُنَّا نَعْمَلُ سِرًّا

“Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka, karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.”<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Miftachur Rofiko, *Komunikasi Efektif dalam al-Quran*, (Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya : 2017)

<sup>36</sup> Q.S An-Nisa' ayat 63



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

Mengenai ayat di atas, Muhammad Quraish Shihab menjelaskan bahwa kata-kata yang terdiri dari Ba, Lam dan Ghain, oleh para ahli bahasa disebut sebagai kata-kata yang berarti datangnya sesuatu kepada sesuatu yang lain. Ungkapan tersebut juga berarti cukup, karena kecukupan berarti sampainya sesuatu sampai pada batas yang dipersyaratkan. Inilah mengapa penafsir dakwah disebut *muballigh*, yaitu orang yang menyampaikan berita secukupnya kepada orang lain. Quraish Shihab juga menambahkan bahwa para ahli sastra menekankan perlunya kriteria pesan/berita yang disampaikan untuk disebut *balighan*, yaitu.<sup>37</sup>

- a. Tertampungnya seluruh pesan dalam kalimat yang disampaikan.
- b. Kalimatnya tidak bertele-tele tetapi tidak terlalu singkat sehingga mengaburkan pesan.
- c. Kosakata yang merangkai kalimat tidak asing bagi pendengar dan pengetahuan lawan bicara, mudah diucapkan serta tidak “berat” didengar.
- d. Kesesuaian kandungan dan gaya bahasa dengan sikap lawan bicara.
- e. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang benar.

Dari penjelasan ayat di atas yaitu, dimana dalam agama Islam terdapat kalimat yang disampaikan dengan baik. Kalimat yang disampaikan dengan baik

---

<sup>37</sup> Muhammad Qurasih Shihab, Tafsir Al-Mishbah, Vol II, hlm. 468-469.

yaitu kalimat yang sampai kepada seorang komunikan dengan menggunakan pesan yang tidak membuat komunikan sukar untuk memahaminya.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan referensi penelitian yang relevan. Penelitian terdahulu yang dijadikan peneliti sebagai referensi sebagai berikut:

1. Novatia Anggraeni Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun penelitian 2017 dengan judul “Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Township””.<sup>38</sup> Hasil penelitian Proses komunikasi virtual berupa penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari seseorang anggota yang diutarakan melalui chat room Township, kemudian ide tersebut diserap oleh anggota yang lain, sehingga timbulah berbagai feedback dan menyebabkan interaksi.

**Persamaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, adalah objek yang diteliti penelitian terdahulu adalah komunikasi virtual pada pemain *game online*.

**Perbedaan** berada pada subjek yang diteliti, yaitu penelitian terdahulu menggunakan pemain *game online* “Township” pada Grup Co-op Nobleese, sedangkan penelitian ini memilih subjek pemain *game online* Mobile Legends pada Squad Conslaw.

---

<sup>38</sup> Novantia Anggraeni, “Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Township”, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.



2. Bayu Nugraha Pratama Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun penelitian 2020 dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya”.<sup>39</sup> Hasil penelitian terdapat dua pola komunikasi, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear. Dapat dikatakan pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari semua masukan/pendapat semua anggota Squad Golden Beast, sedangkan pola komunikasi linear karena pesan informasi/arahan berasal dari satu atau dua orang saja.

**Persamaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, adalah subjek yang diteliti squad/kelompok *game online* Mobile Legends. Namun subjek squad penelitian sebelumnya memilih squad/kelompok Golden Beast sedangkan penelitian yang akan dilakukan memilih squad/kelompok Conslaw. **Perbedaan** pada objek yang diteliti dimana penelitian terdahulu adalah Pola Komunikasi Kelompok sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan objek Komunikasi Virtual.

3. Yonatan Trianto Kekhususan Broadcasting Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi AWS tahun penelitian 2018 dengan judul “Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim *Game Online Counter Strike : Global Offensive* dalam Menyusun Strategi Permainan”.<sup>40</sup> Hasil

---

<sup>39</sup> Bau Nugraha Pratama, “Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya”, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.

<sup>40</sup> Yonatan Trianto, “Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim *Game Online Counter Strike : Global Offensive* dalam Menyusun Strategi

penelitian menunjukkan adanya pola komunikasi multi arah yang terbentuk dari aktifitas-aktifitas komunikasi dalam tim. Bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut.

**Persamaan** penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini menganalisa komunikasi virtual dan menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang akan dijadikan peneliti sebagai landasan teori penelitian.

**Perbedaan** terdapat pada subjek yang digunakan penelitian ini, yaitu menggunakan Tim *Game Online Counter Strike* sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memilih Squad *Conslaw Mobile Legends* sebagai subjek penelitian.

4. Teguhta dan Amri Dunan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma tahun penelitian 2019 dengan judul “Komunikasi Virtual *Game Online Defence Of The Acient- DOTA 2* pada Komunitas *Razer Gaming Depok*”.<sup>41</sup> Hasil penelitian ini menemukan bahwa pola komunikasi virtual yang berlangsung di Komunitas *Razer Gaming Depok* adalah pola komunikasi semua saluran (all channel). Komunikasi virtual sering membahas tentang pemilihan strategi dalam game online *Dota 2*.

---

Permainan”, *Skripsi*, Kekhususan Broadcasting Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi AWS, 2018.

<sup>41</sup> Teguhta, Amri Dunan, *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Acient- DOTA 2* pada Komunitas *Razer Gaming Depok* : *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi* Vol. 10, No.2 Tahun 2019, Hlm. 29-36

**Persamaan** penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan objek yang digunakan penelitian ini komunikasi virtual *game online*, selain itu juga menggunakan teori yang sama, yaitu teori *Computer Mediated Communication*.

**Perbedaan** penelitian ini menggunakan subjek pemain *game online* DOTA 2 komunitas *Razer Gaming* Depok dan penelitian ini terfokus pada pola komunikasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan terfokus pada proses komunikasi virtual.

5. Fotios Spyridonis, Damon Daylamani-Zad, Margarita P. O'Brien University of Greenwich tahun penelitian 2018 dengan judul "*Efficient in-game communication in collaborative online multiplayer games*".<sup>42</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi suara dan perintah yang ditentukan adalah metode dalam game yang paling efisien komunikasi dalam online, game berorientasi tugas.

**Persamaan** penelitian ini membahas masalah komunikasi yang terjadi pada pemain *game online*, selain itu interaksi yang diteliti juga daring atau virtual.

**Perbedaan** penelitian ini menggunakan dua data penelitian untuk menganalisis, menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dalam merumuskan kesimpulan penelitian.

---

<sup>42</sup> Fotios Spyridonis, Damon Daylamani-Zad, Margarita P, *Efficient in-game communication in collaborative online multiplayer games*. (London : Department of Computing and Information Systems, 2018)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian kualitatif dipilih sebagai jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan penelitian kualitatif disebabkan karena ada beberapa faktor yang lebih diutamakan dalam hal penjabaran dan penjelasan suatu fenomena yang akan diteliti. Penelitian kualitatif merupakan suatu jenis penelitian yang hasil temuannya tidak didapat dengan proses statistik atau perhitungan dengan rumus melainkan sebagai bentuk jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk menjelaskan gejala secara kontekstual dengan menggunakan peneliti sebagai bagian alami dalam penelitian tersebut.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan fenomenologi. Pencetus pendekatan fenomenologi ini adalah Edmund Husserl seorang filsafat dari Jerman. Pendekatan ini dikembangkan oleh Creswell. Pendekatan fenomenologi sendiri adalah studi interpretative yang bersifat apa adanya tentang pengalaman manusia yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan situasi manusia, peristiwa dan pengalaman, sebagai sesuatu yang muncul dan hadir sehari-hari. Pendekatan fenomenologi ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk memandang hubungan manusia dengan lingkungan serta mempelajari kaitan hubungannya.

Bila disimpulkan, pendekatan fenomenologi merupakan salah satu desain dari penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari objek, gejala, atau peristiwa yang dialami oleh individu maupun kelompok secara sadar. Contohnya seperti kegiatan proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh anggota squad Conslaw Mobile Legends.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan purposive sampling technique (menentukan informan dengan kecocokan dalam mendapatkan data penelitian), peneliti menentukan Anggota squad Conslaw sebagai subyek penelitian atau biasa disebut sebagai informan. Karena anggota regu Conslaw menurut peneliti mampu menyampaikan informasi sesuai dengan masalah yang diteliti. Objek penelitian adalah variabel dari titik fokus penelitian, dan yang dimaksud dengan subjek penelitian adalah tempat dari mana variabel tersebut dilekatkan.<sup>43</sup> Objek penelitian ini memfokuskan pada proses komunikasi virtual.

## B. Lokasi Penelitian

Dalam Penelitian ini peneliti memilih lokasi didalam chat room disetiap anggota dan melakukan free call ke setiap anggota squad Conslaw, karena bersifat online dan setiap anggotanya berbeda kota domisili. Namun beberapa juga dilakukan wawancara secara tatap muka di Jl. Tenggilis Mejoyo Utara 3 No.6 tepatnya di Angkringan Sandingkala.

---

<sup>43</sup> Bayu Nugraha Pratama, "Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya...Hlm 42

Dimana pemilihan ini didasarkan pada letak tempat tinggal subjek penelitian yang tinggal di Surabaya dekat dengan Tenggilis.

### **C. Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis Data Penelitian**

Peneliti akan memaparkan mengenai data yang akan diteliti dan dari mana data tersebut berasal.

##### **a. Data Primer**

Data Primer adalah data yang di dapat secara langsung atau data yang di dapat dari tangan pertama dari informan sebagai sumber data utama. Data primer penelitian ini adalah tentang pola komunikasi virtual squad Conslaw Mobile Legends. Data ini di dapat dari wawancara ketua dan anggota squad Conslaw.

##### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang menjadi tambahan dari data primer penelitian, bersumber dari buku, jurnal, majalah ilmiah dan dokumentasi dari informan. Di dalam penelitian ini data sekunder di dapatkan dari dokumentasi peneliti di lapangan seperti hasil rekaman main game informan atau hasil screenshot interaksi dalam game online.

#### **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian menurut Lofland yaitu sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, tindakan, dan selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.<sup>44</sup> Dalam penelitian ini,

---

<sup>44</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*Hlm. 11

sumber informasi didapatkan dari informan yang dipilih, yaitu yang terlibat pada squad Conslaw.

#### **D. Tahap-Tahap Penelitian**

Di dalam penelitian, terdapat 3 tahap yang dilaksanakan peneliti diawal melaksanakan pengumpulan data, yakni:<sup>45</sup>

##### **1. Tahap Pra Lapangan**

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan penelitian, Memilih subjek penelitian, Mengurus Perizinan, Menjajaki dan Menilai Lapangan, Mempersiapkan Komponen Penelitian.

###### **a. Menyusun Rancangan Penelitian**

Pada tahap ini peneliti merancang proposal penelitian. Peneliti melakukan tahap ini pada bulan September.

###### **b. Memilih Subjek penelitian**

Peneliti memilih squad Conslaw sebagai subjek/informan. Dimana peneliti memilih subjek berdasarkan kecocokan dari data yang diharapkan peneliti. Di sini peneliti lebih memfokuskan ke pola komunikasi virtual yang dilakukan oleh squad Conslaw.

###### **c. Mengurus Perizinan**

Penelitian tentang pola komunikasi virtual squad Conslaw ini tidak memerlukan surat perizinan dikarenakan saya sebagai peneliti adalah salah satu

---

<sup>45</sup> Bayu Nugraha Pratama, "Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya... 44

teman dari beberapa informan yang bersedia di jadikan sumber informasi tanpa adanya surat perizinan.

#### d. Menjajaki dan Menilai Lapangan

Pada tahap ini peneliti akan sering berinteraksi dengan pengurus squad Conslaw supaya lebih mudah memahami dan mengenal pola komunikasi virtual yang digunakan saat berkomunikasi dengan anggota satu dengan yang lainnya.

#### e. Mempersiapkan Komponen Penelitian

Peneliti dalam tahap ini mempersiapkan bahan atau peralatan untuk pengumpulan data. Dimana peneliti menggunakan wawancara secara mendalam dan observasi dengan cara ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan squad Conslaw.

### 2. Tahap Lapangan

Dalam tahap ini dibagi atas dua bagian yaitu:

#### a. Memahami latar penelitian dan persiapan diri

Tahap ini selain mempersiapkan diri, peneliti harus memahami latar penelitian atau memahami situasi kondisi informan agar dapat memperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

#### b. Memasuki Lapangan

Peneliti dalam tahap ini ialah masuk dan ikut terlibat di dalam squad Conslaw dan menjalin hubungan yang erat untuk mendapatkan data-datanya tanpa ada rasa gugup.



### 3. Tahap Penulisan Laporan

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan hasil data yang peneliti dapat yang disatukan menjadi bentuk laporan. Dalam penulisan laporan diperlukan kesesuaian dan keabsahan data, agar menghasilkan kualitas yang baik terhadap hasil penelitian.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara ialah perbincangan dengan makna tersendiri.<sup>46</sup> Teknik wawancara yang dilakukan yakni dilakukan secara online dengan informan tentang apa saja fokus dari penelitian. Selain itu peneliti juga ikut serta gabung dalam grup Conslaw untuk mengkonfirmasi kembali kebenaran wawancara secara online dan mencegah terjadinya bias informasi dan ketidakpastian validasi data

### b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah “mencari data mengenai hal - hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya”.<sup>47</sup>

Metode ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang relevan dari squad Conslaw sebagai informan penelitian. Dalam penelitian ini juga mengambil dokumentasi non visual (tulisan) yang berasal dari hasil observasi atau pengamatan interaksi yang terjadi saat

---

<sup>46</sup> Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif...* Hlm. 186.

<sup>47</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2006), Hlm. 231

peneliti ikut serta bermain Mobile Legends dengan informan, selain itu peneliti juga mengumpulkan dokumentasi ketika wawancara secara online.

## **F. Teknik Validitas Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan menggunakan teknik triangulasi. Untuk mendapatkan data yang relevan maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

- a. Membandingkan hasil data penelitian dengan hasil pengamatan data.
- b. Membandingkan hasil data penelitian dengan hasil dokumentasi yang berkaitan.
- c. Membandingkan sesuatu yang dikatakan secara pribadi dengan apa yang dikatakan secara umum.

Dalam hal ini penlitri ingin mengetahui alasan – alasan apa yang melatarbelakangi terjadinya perbedaan data (jika ada perbedaan) sehingga dapat mendukung validitas data.

## **G. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu mencoba mendeskripsikan dan menjelaskan pola komunikasi virtual pasukan Conslaw. Analisis kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu analisis interaktif. Dalam analisis ini, data yang diperoleh di lapangan disajikan dalam bentuk narasi.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Matthew B. Mille dan A. Michael Huberman, *Analisis data Kualitatif, terj. Tjeptjep Rohendi Rohedi* (Jakarta : UI Pers, 1992), Hlm. 16-19.

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan.

### 2. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan setelah data-data penelitian tersebut telah terkumpul. Pada tahap reduksi data, tidak semua data digunakan untuk bahan penelitian, akan tetapi dipilih atau diseleksi terlebih dahulu sebelum dianalisis. Tidak semua data dapat digunakan, karena data-data yang digunakan untuk penelitian adalah data-data yang sesuai atau difokuskan pada suatu permasalahan penelitian.

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa, sehingga dapat ditarik simpulan akhir. Reduksi data sendiri meliputi 4 hal yaitu:<sup>49</sup>

- a. Meringkas data
- b. Mengkode
- c. Menelusuri tema
- d. Membuat gugus-gugus

---

<sup>49</sup> Agusta, *Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data Kualitatif*, (Bogor: Pusat Penelitian Sosial Ekonomu Litbang, 2003), 10

### 3. Penyajian Data (*Display Data*)

Menurut Amailes dan Huberman, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks dan naratif. Pada tahap ini peneliti menyajikan data-data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis.<sup>50</sup> Data disajikan dalam bentuk narasi berupa pola game Mobile Legends pada saat tournament yang didalamnya terdapat koordinasi squad Conslaw melalui komunikasi virtual.

### 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan dilakukan ketika ketiga proses awal pada penelitian tersebut telah terlaksana. Ketika data sudah disajikan dengan fokus pada permasalahan, maka akhirnya adalah untuk menarik simpulan mengenai hasil penelitian yang ditinjau dari rumusan masalah penelitian.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2010)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Subyek

##### 1. Profil Squad Conslaw

Conslaw adalah singkatan dari *Constitutional Law* yang jika diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah Hukum tatanegara. Pencetus nama Conslaw adalah Muhammad Faris Hidayat yang kedudukannya dalam squad Conslaw adalah pemain inti. Dari pengakuan Faris pemberian nama Conslaw diambil dari mayoritas anggota yang sedang menempuh jenjang perkuliahan di program studi Hukum Tata Negara.

Squad Conslaw merupakan squad yang terbentuk karena adanya media sosial. Dimana squad Conslaw terbentuk dari beberapa mahasiswa/i semester 3 yang melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Squad ini terbentuk pada tahun 2021, pembentukan squad Conslaw dilatarbelakangi adanya media sosial WhatsApp. Dimana awal mula terbentuknya squad Conslaw berawal dari 4 anggota mahasiswa/i dari kelas yang sama dalam program studi Hukum Tatanegara, yaitu Faris, Estu, Ishaq dan Ayu yang sering mabar (main bareng). Suatu ketika mereka mengajak mabar (main bareng) di grup WhatsApp fakultas Syariah dan Hukum. Dari undangan mabar (main bareng) tersebut ada satu orang yang ikut serta kedalam mabarnya, yaitu Angga. Dari terbentuknya 5 anggota

mabar tersebut, akhirnya melatarbelakangi terbentuknya squad Conslaw. Namun lambat laun Ayu keluar dari squad Conslaw dan keberadaannya digantikan oleh Riki salah satu teman dari anggota squad Conslaw.

Mulai dari terbentuknya squad Conslaw hingga sekarang sudah terhitung 1 tahun. Meskipun squad Conslaw termasuk squad yang baru terbentuk, squad Conslaw sering menjuarai tournament internal dan eksternal. Seperti salah satunya tournament internal : juara 2 di tournament UIN Sunan Ampel Surabaya dan tournament eksternal : juara 1 di tournament MLBB Lampung Region.

Squad Conslaw memiliki jadwal latihan yang fleksibel dimana latihan dilakukan tanpa ada paksaan. Latihan tersebut dilakukan dengan cara mabar (main bareng) Mobile Legends mode Rank dan untuk waktunya mulai pukul 22.00 WIB – selesai. Adanya latihan berguna untuk memantapkan pola permainan antar anggota squad Conslaw agar solid.



*Gambar 4.1 Jadwal latihan dan bermain squad Conslaw.*

## 2. Profil Informan

Dalam penelitian ini informan adalah subyek yang memberikan informasi untuk berjalannya penelitian. Informan dalam penelitian ini sendiri adalah anggota squad Conslaw.

- a. Nama : M. Rizki Dwi  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Mahasiswa HI UINSA  
Umur : 19 tahun  
Status Anggota : Ketua dan Pemain Inti (*Jungler*)

M. Rizki Dwi atau sering dipanggil Riki adalah ketua dan pemain inti dari squad Conslaw Mobile Legends. Riki sendiri adalah mahasiswa aktif program studi Hubungan Internasional UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam bermain game Mobile Legends Riki memiliki nickname Sierra. dengan pencapaian rank tertinggi Mythic bintang 60. Riki dalam squad Conslaw memiliki peran sebagai Marksman dan Assasin (*Jungler*). Adapun 3 hero yang sering dipakai adalah : Granger, Grock, Kaja.

- b. Nama : Muh. Faris Hidayat  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Mahasiswa HTN UINSA  
Umur : 20 tahun  
Status Anggota : Pemain Inti (*Offlaner*)

Muh. Faris Hidayat atau sering dipanggil Faris adalah pemain inti dari squad Conslaw Mobile Legends. Faris sendiri adalah mahasiswa aktif program studi Hukum Tata Negara UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam bermain Mobile Legends Faris memiliki nickname ry.faris<sup>Gx</sup> dengan pencapaian rank tertinggi Mythical Glory point 813. Faris sendiri dalam squad Conslaw memiliki role atau pemain hero Fighter dan Mage (offlaner). Adapun 3 hero yang sering di pakai adalah : Lapu-Lapu, Ruby, Pharsa dan ada juga beberapa hero yang memiliki title daerah Wonocolo seperti Chou no.66, Ruby no.31, Lapu-Lapu no.16 tercatat tanggal 11 Januari 2022.

- c. Nama : Estu Mahendra P  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Mahasiswa HTN UINSA  
Umur : 19 tahun  
Status Anggota : Pemain Inti (*Roamer*)

Estu Mahendra P atau biasa dipanggil Estu adalah pemain inti squad Conslaw Mobile Legends. Estu sendiri adalah mahasiswa aktif program studi Hukum Tata Negara UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam bermain game Mobile Legends Estu memiliki nickname Komunis. dengan pencapaian rank tertinggi Mythical Glory point 840. Estu dalam squad Conslaw memiliki peran sebagai Tank dan Support (*Roamer*). Adapun 3 hero yang sering digunakan adalah : Irithel, Khufra, Chou dan ada juga hero favorite pribadi Estu adalah : Khufra, Jawhead, Chou. Estu



juga memiliki beberapa hero yang bertitle di daerah Gayungan seperti Mathilda no.90, Floryn no.53, Chou no.31, Yi Sun Shin no.63, Khufra no.16 tercatat tanggal 11 Januari 2022.

- d. Nama : M. Khilmaturangga  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Mahasiswa HES UINSA  
Umur : 20 tahun  
Status Anggota : Pemain Inti (*Midlaner*)

M. Khilmaturangga atau biasa dipanggil Angga adalah pemain inti squad Conslaw Mobile Legends. Angga sendiri adalah mahasiswa aktif program studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam bermain game Mobile Legends Angga memiliki nickname R y f f. dengan rank tertinggi Mythic 1 namun akun ini adalah akun milik saudaranya yang sudah lama tidak digunakan, selain itu akun Angga sudah dijual. Angga didalam squad Conslaw berperan sebagai Mage (*Midlaner*). Adapun 3 hero yang sering digunakan Angga adalah : Ling, Yi Sun Shin, Selena.

- e. Nama : Muhammad Ishaq M  
Jenis Kelamin : Laki-Laki

Pekerjaan : Mahasiswa HTN UINSA  
Umur : 19 tahun  
Status Anggota : Pemain Inti (*Sidelane*)

Muhammad Ishaq M atau biasa dipanggil Ishaq adalah pemain inti squad Conslaw Mobile Legends. Ishaq adalah mahasiswa aktif program studi Hukum Tata Negara UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam bermain game Mobile Legends Ishaq memiliki nickname Limbo. dengan pencapaian rank tertinggi Mythical Glory point 998. Ishaq dalam squad Conslaw mempunyai peran sebagai Marksman (Goldlane). Adapun 3 hero yang sering digunakan adalah : Wanwan, Grangger, Moscov dan ada juga beberapa hero yang memiliki title di daerah provinsi Jawa Timur seperti Wanwan no.1, Grangger no.1 dan ada juga title di daerah kota Jombang seperti Yi Sun Shin no.1 tercatat 11 Januari 2022.

## **B. Penyajian Data**

Tahap ini peneliti memaparkan data-data atau informasi dari wawancara yang peneliti lakukan dengan informan setelah melakukan persiapan pra lapangan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi secara virtual dengan bergabung langsung di Grup WhatsApp Squad Conslaw dan ikut serta gabung Google Meet ketika ada tournament Mobile Legend dengan tujuan melihat secara langsung bagaimana proses komunikasi yang dilakukan antar anggota Squad Conslaw.

Sumber data penelitian ini didapatkan dari wawancara yang dilakukan dengan anggota Squad Conslaw secara langsung dan secara online dengan memanfaatkan fitur free

call yang ada diaplikasi WhatsApp, serta data dokumentasi secara primer (yang didapatkan secara langsung oleh peneliti) berupa tangkapan layar deskripsi grup Squad Conslaw dan dokumentasi secara sekunder (yang didapatkan dari informan) berupa sertifikat juara Squad Conslaw.

Hasil data atau informasi yang diperoleh peneliti digunakan untuk menjawab fokus penelitian ini mengenai, Proses komunikasi virtual squad Conslaw game Mobile Legends membentuk tim yang solid dan kompak dalam mengikuti turnamen. Berikut hasil paparan data yang diperoleh :

### **1. Pemilihan Media Online sebagai Media Komunikasi Virtual Squad Conslaw**

Media sangat penting dalam terjadinya proses komunikasi. Media adalah salah satu faktor penyebab efektif atau tidaknya sebuah proses komunikasi. Hal itu juga tidak menutup kemungkinan terjadi dalam komunikasi virtual yang memanfaatkan beberapa unsur-unsur yang dapat mendorong komunikasi yang efektif. Hal itu juga disampaikan oleh beberapa anggota Squad Conslaw. Dengan pemilihan *media online* yang tidak memakan banyak ruang dan jaringan internet, karakteristik media tersebut ada didalam Google Meet seperti yang dituturkan oleh Faris.

“Kalau online diskusi lewat Discord atau Google Meet, tapi yang sering di gunakan Google Meet karena bisa menampakkan wajah dan suara lebih

jelas, kalau discord kan cuma nelfon-nelfon doang”.<sup>51</sup>

Faris juga menambahkan selain penggunaan media online Google Meet, Squad Conslaw juga memanfaatkan media online seperti discord. Penggunaan media online Discord didasarkan adanya jaringan antar pemain yang jelek. Namun penggunaan media online Discord tidak se efektif media online Google Meet karena suara yang sering putus-putus.

“Tapi kalau ada temen yang ikut *tournament* tapi ada kendala *jaringan* ya kita pakai Discord dan suara yang keluar ya begitu adanya mas kayak putus-putus”.<sup>52</sup>

Riki juga memiliki penuturan yang senada dengan saudara Faris dan sekaligus menambahkan dari penuturan saudara Faris.

“Komunikasi yang dilakukan dengan memanfaatkan *platform-platform online* contohnya seperti Google Meet, Discord dan telfon WhatsApp grup”.<sup>53</sup>

Namun dari hasil observasi peneliti, media yang sering digunakan yaitu media online Google Meet. Dimana Google Meet memiliki kelebihan dalam

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan M. Faris Hidayat pada 5 Maret 2022 pukul 20.15 WIB.

<sup>52</sup> Wawancara dengan M. Faris Hidayat pada 5 Maret 2022 pukul 20.21 WIB.

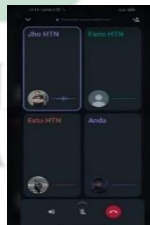
<sup>53</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 23 Januari 2022 pukul 15.00 WIB.

penggunaan jaringan internet yang minim namun memberikan kualitas suara yang jernih. Dan hal itu juga dipertegas dengan penuturan Ishaq.

“Media yang sering dipake Google Meet, saat tu pernah pakai Discord itu kalo mau suaranya bagus harus diBoost dan bayar 150 ribu, selain itu juga penggunaan jaringannya cukup besar”.<sup>54</sup>

Selain mengenai pemilihan media komunikasi virtual, Riki juga menuturkan partisipasi setiap anggota Squad Conslaw dalam mengikuti komunikasi menggunakan media yang sudah ditetapkan. Dan anggota Squad Conslaw mayoritas mengikuti komunikasi didalamnya, khususnya ketika *tournament*.

“Kalau konteksnya serius seperti lomba biasanya full orang 5 sedangkan kalau sekedar main-main biasa kadang-kadang gak *full* orang 5, cuma 2 anak atau 3 anak. Jadi lebih sering full ketika scrim atau lawan tim-tim lain atau bahkan lomba”.<sup>55</sup>



Gambar 4.2 Dokumentasi Komunikasi di Google Meet.

---

<sup>54</sup> Wawancara dengan Muhammad Ishaq M pada 5 Maret 2022 pukul 19.05 WIB.

<sup>55</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 23 Januari 2022 pukul 15.10 WIB.

## 2. Proses Pembentukan Sebuah Ide atau Gagasan Anggota Squad Conslaw

Suatu proses komunikasi pastinya dilakukan dengan adanya ide atau gagasan setiap manusianya. Sebelum proses penyampaian dapat dilakukan, pengirim pesan harus mempersiapkan ide atau gagasan apa yang ingin disampaikannya kepada pihak lain atau khalayak. Ide bisa didapat dari berbagai sumber yang terbentang di hadapan kita. Ide-ide dalam pikiran kita disaring dan disusun menjadi sebuah memori yang berada di jaringan otak, yang merupakan gambaran persepsi kita melihat dunia dan menyerap berbagai pengalaman dengan cara yang unik dan individual. Adapun beberapa hal yang melatarbelakangi terbentuknya ide atau gagasan yaitu keinginan seseorang untuk membangun strategi, selain itu juga adanya kebebasan berpendapat antar semua anggotanya. Hal tersebut dituturkan oleh Rizki selaku ketua sekaligus anggota Squad Conslaw.

“Setiap orang dibebaskan untuk melakukan *request* hero, namun untuk pengambilan keputusannya kembali ke persetujuan anak-anak dan kenyamanan yang mau pake heronya atau (*rolenya*) dan sebenarnya dulu pernah dicoba untuk mendengarkan satu suara, cuman susah dan gagal soalnya belum tentu merasakan di posisi orang yang dipikirkan heronya”.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 23 Januari 2022 pukul 15.15 WIB.

Selain itu Riki juga memperjelas untuk sistem pengambilan atau pemilihan hero dilakukan secara voting yang membuat setiap pemainnya memiliki ide atau gagasan tersendiri dalam menentukan hero yang tepat.

“Kita ambil voting suara terbanyak dari temen-temen yang lain untuk penentuan keputusan *draft-pick* atau pemilihan hero. Jadi nanti ambil keputusannya dari suara terbanyak”.<sup>57</sup>

Selain Riki yang menuturkan sistem *draft-pick* yang digunakan squad Conslaw, ada juga Ishaq dengan *nickname* Limbo yang menuturkan pandangan atau ide setiap anggota dalam pengambilan hero-hero di tahap *draft-pick* yang sering digunakan anggota squad Conslaw dengan memperhatikan penggunaan strategi musuh dengan tujuan memberikan *counter* (perlawanan) terhadap strategi musuh.

“Lihat *draft-pick* musuh dulu, misalkan *fighter* ditaruhnya di *goldlaner* kita counternya pakai *fighter* juga. Begitu sebaliknya kalau di *explaner*”.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 23 Januari 2022 pukul 15.19 WIB.

<sup>58</sup> Wawancara dengan Muhammad Ishaq M pada 5 Maret 2022 pukul 19.20 WIB.

### 3. Penyampaian Pesan Setiap Anggota Squad Conslaw Dalam Pembentukan Strategi *Tournament* Secara Virtual

Kehidupan bermasyarakat, komunikasi sangatlah diperlukan. Setiap kita membutuhkan sesuatu kepada orang lain kita harus menggunakan komunikasi sebagai media untuk menyampaikan kebutuhan dan keinginan kita. Komunikasi sendiri adalah kegiatan saling mengirim dan menerima pesan secara berkala. Sedangkan komunikasi menurut Carl I. Hoveland dalam bukunya “*Social Communication*” bahwa komunikasi adalah suatu proses ketika seorang individu (komunikator) melewati rangsangan (biasanya lambang kata-kata) untuk mengubah perilaku individu lain (komunikan).<sup>59</sup> Sama halnya dengan yang dilakukan oleh Squad Conslaw, dimana setiap anggotanya mengirim pesan untuk saling mempengaruhi perilaku anggota lainnya. Namun dalam berkomunikasi, setiap anggota Squad Conslaw memanfaatkan media online sebagai alat bantu berkomunikasi dengan ciri khas yang berbeda dengan komunikasi secara langsung yang tidak memerlukan jaringan internet.

Komunikasi koordinasi yang dilakukan oleh Squad Conslaw cenderung didominasi oleh satu orang, yaitu *midlaner* yang diisi oleh Angga yang sering bergandengan dengan *roamer* yang diisi oleh Estu. Mereka cenderung mendominasi sebuah komunikasi karena memiliki tugas yang sangat penting dalam tim

---

<sup>59</sup> *Ibid*, hlm.45



yaitu melakukan pergerakan (*Roaming*) meliputi mengeroyok musuh (*Ganking*) dan perang (*War*).

Jadi seorang *Midlaner* selalu ditemani seorang *Tank*. Dimana tugas seorang *Tank* membuka setiap rumput untuk mengecek keberadaan musuh sebelum melakukan (*roaming*) ke *bottom lane* atau *top lane*. Selain itu pemain di *bottom lane* dan *top lane* juga harus siap siaga dan memastikan tidak ada musuh yang lebih dari 1 orang untuk melakukan (*Ganking*).

Seperti halnya yang dilakukan Ishaq dengan *nickname* Limbo. selaku *goldlaner/bottom lane* yang memberikan informasi kepada *Tank* untuk meminta bantuan melakukan (*Roaming*) dan melakukan inisiasi (*Ganking*).

“Saya sebagai user *gold* untuk *ganking* tinggal mengajak tanknya. Untuk *gold* kan tinggal menjaga *lane*”.<sup>60</sup>

Selain Ishaq juga ada Faris memiliki lane diatas. Faris selaku *explaner/top lane* dengan pemilihan hero yang cukup tebal yaitu *fighter* menuturkan bahwa ketika match diperlukan informasi dari *Midlaner* agar tidak *digank* musuh yang menghilang dari *map*.

“Misal kalau ada yang *missing* (musuh hilang dari *map*) gitu ada temen yang menyuarakan

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Muhammad Ishaq M pada 5 Maret 2022 pukul 19.30 WIB.

ketika *missing*. Ibaratnya kita sebelum di *ganking* ada yang diberi info”.<sup>61</sup>

Dari informasi Ishaq dan Faris yang didapatkan dari hasil wawancara menyatakan bahwa dalam fase *in-game* squad Conslaw memiliki dua orang yang memiliki peranan penting dalam memberikan informasi dan menjadi ujung tombak tercapainya sebuah strategi.

Selain Ishaq dan Faris, peneliti juga melakukan wawancara dengan M. Rizki Dwi selaku pemain inti squad Conslaw. M. Rizki Dwi atau sering di panggil Riki memiliki peran sebagai *Jungler* di squad Conslaw. Riki menegaskan bahwa *Jungler* juga sering membutuhkan sosok *Tank* dan selalu memberi arahan kepada *Tank*.

“Komunikasi *Jungler* itu aku mungkin sebagai *Jungler* itu kadang lebih banyak merintah temen satu timku, khususnya si *Roamer/Tank*. Jadi biasanya itu saya nyuruh inisiasi atau zoning atau istilah buka map gitulah di *in-game*”.<sup>62</sup>

Riki juga memperjelas penuturannya mengenai arahan seorang *Jungler* untuk *Roamer*.

“Mungkin kadang itu saya juga suruh bantu saya untuk mengambil buff (monster jungle yang di bunuh dapat meningkatkan kekuatan hero yang membunuhnya) saya”.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Wawancara dengan Muh. Faris Hidayat pada 5 Maret 2022 pukul 20.22 WIB.

<sup>62</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 4 Maret 2022 pukul 19.10 WIB.

<sup>63</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 4 Maret 2022 pukul 19.21 WIB.

Selain itu Riki juga menambahkan komunikasi yang dilakukan selain kepada *Roamer*. Khususnya kepada *Top lane* dan *Bottom lane*.

“Untuk komunikasi ke yang lain itu mungkin ke momen-momen tertentu, contohnya seperti munculnya Turtle atau Lord itu mungkin saya sebagai *Jungler* sering juga memberikan arahan atau instruksi kepada *offlaner* maupun *goldlaner* untuk datang. Kadang juga memberi informasi lawan yang sedang menghilang (*Enemy Missing*), tapi ga sepenuhnya aku memperhatikan map sih kalo *enemy missing* dan lebih banyak si *Midlanernya* si Angga”.<sup>64</sup>

Angga sendiri selaku *Midlaner* dengan *nickname* R y f f f yang bertugas melakukan *Roaming* dan sebagai penggerak sebuah strategi squad Conslaw yang bertugas mengkomandoi sebuah squad memiliki penuturan bahwa semua anggota Squad Conslaw ikut serta berkomunikasi dan memberikan informasi, namun ada juga beberapa anggota yang hemat dalam melakukan komunikasi.

“Semua pemain ikut ngomong. Tapi ada beberapa pemain yang hemat bicara seperti *offlaner* dan kalau yang sering ngomong dan adu bacot-bacotan yaitu *midlaner* mas atau lane mid itu”.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan M. Rizki Dwi pada 4 Maret 2022 pukul 19.30 WIB.

<sup>65</sup> Wawancara dengan M. Khilmaturangga pada 31 Maret 2022 pukul 20.12 WIB.

Angga juga menambahkan komunikasi yang sering dilakukan seorang *midlaner* yang memberikan informasi kepada anggota lainnya mengenai adanya musuh yang menghilang dan keberadaan *core* (hero yang memiliki damage tinggi) musuh.

“Kalau aku sebagai *midlaner* ya atau sebagai *support*, aku sering melontarkan ya *enemy missing* awas *missing* di begal. Terus kadang ya sering kasih tau kalau *core* musuh lagi *farming* disini terus mau dating. Dan kalau untuk *offlaner* sering-sering saya suruh cek *ambush* (rumput yang ada di *land of dawn*) dan cek *turtle*”.<sup>66</sup>

Dari pernyataan Angga diatas menunjukkan bahwa peranan *midlaner* sangat penting untuk memberikan informasi mengenai keberadaan musuh. Selain itu Angga juga menuturkan bahwa pergerakan seorang *midlaner* sering di iringi dengan seorang *roamer/tank*. Meskipun sering di iringi seorang *roamer*, tidak menutup kemungkinan terjadinya *roaming* yang berbeda arah antara *tank* dan seorang *support* dengan membagi arahan untuk *roaming* ditempat yang berbeda.

“Jika dikatakan sering bareng *tank* ya sering. Tapi juga kadang ga bareng, misalkan mau *ganking* bawah *goldlaner* tapi diatas kalah, cukup 3 orang ke bawah ke *goldlaner* dan yang atas ga

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan M. Khilmaturangga pada 31 Maret 2022 pukul 20.15 WIB.

ke press karena ada *tank* juga, jadi ga kalah laning dan lebih ke kondisional”.<sup>67</sup>

Angga juga memperjelas penuturannya mengenai ganking lawan.

“Sering terjadi miskom juga, semisal ada informasi musuh gak ada ulti padahal masih ada ulti gitu. Misalnya kaja, gak ada ulti gak ada ulti dan tiba-tiba ditarik. Soalnya terkadang kurang memprediksi *cooldown* (waktu jeda skill) antara ultinya, jadi kurang pas”.<sup>68</sup>

Angga juga menambahkan untuk roaming yang dilakukan pada menit-menit awal.

“Dan menit-menit awal kan biasanya juga turtle juga, jadi biasanya menyesuaikan turtle kalau *start/set up war* di atas ya roaming di atas. Nanti kan kalau semisal dapat hero musuh 1 dan kalau ga dapat otomatis kan darah musuh berkurang dan pasti mundur *recall* (kembali ke base utama)”.<sup>69</sup>

Estu sebagai *roamer/tank* juga menambahkan bahwa tugas *tank* bertugas membuka jalan bagi pemain lainnya, selain itu juga memberikan semangat kepada teman satu

---

<sup>67</sup> Wawancara dengan M. Khilmaturangga pada 31 Maret 2022 pukul 20.17 WIB.

<sup>68</sup> Wawancara dengan M. Khilmaturangga pada 31 Maret 2022 pukul 21.05 WIB.

<sup>69</sup> Wawancara dengan M. Khilmaturangga pada 31 Maret 2022 pukul 20.30 WIB.

tim agar menjadi percaya diri dan membangun mental dalam *tournament*.

“Yah kalo aku *tank* ya sering bilang maju-maju ketika sudah aman dan siap untuk war, selain itu juga teriak *nice* ketika membunuh musuh untuk membangun mental dan kepercayaan kepada teman”.<sup>70</sup>

## C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada sebuah penelitian kualitatif, analisis adalah tahap dimana seorang peneliti menafsirkan hasil dari data observasi dan wawancara yang telah di dapatkan. Dari analisis tersebut akan menghasilkan beberapa penemuan-penemuan bagaimana proses komunikasi yang dilakukan squad Conslaw secara virtual dari data yang sudah didapatkan dari penelitian.

### 1. Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua temuan penelitian, yaitu temuan dari hasil observasi dan hasil dari wawancara. Adapun temuan hasil observasi penelitian sebagai berikut:

#### a. Hubungan yang terbentuk karena adanya persamaan hobi

Proses pembentukan squad Conslaw terbentuk secara online. Dimana antar anggota saling kenal melalui *media online* WhatsApp. Pembentukan squad Conslaw sendiri awalnya dari beberapa orang

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Estu Mahendra P pada 23 Januari 2022 pukul 16.20 WIB.

dalam satu perguruan tinggi dan program studi, yaitu Hukum Tata Negara. Dimana awal mula terbentuknya squad Conslaw berawal dari 4 anggota mahasiswa/i dari kelas yang sama dalam program studi Hukum Tatanegara, yaitu Faris, Estu, Ishaq dan Ayu yang sering mabar (main bareng). Suatu ketika mereka mengajak mabar (main bareng) di grup WhatsApp fakultas Syariah dan Hukum. Dari undangan mabar (main bareng) tersebut ada satu orang yang ikut serta kedalam mabarnya, yaitu Angga. Dari terbentuknya 5 anggota mabar tersebut, akhirnya melatarbelakangi terbentuknya squad Conslaw.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya kedekatan antar pemainnya dengan rentang waktu yang cukup *minimalis* dengan kurang lebih satu tahun tanpa bertemu secara langsung tetapi interkativitas yang dilakukan nyambung. Selain itu komunikasi yang dibangun oleh antar anggotanya cenderung tanpa adanya batasan dan saling menayangi satu sama lain dengan saling mencari ketika salah satu anggota menghilang.

Hal itu sangat berbeda dengan hubungan yang terbentuk secara langsung didunia nyata. Seseorang akan melakukan komunikasi tanpa adanya batasan atau canggung ketika satu sama lain melakukan pertemuan yang cukup lama dengan tujuan memahami karakteristik manusianya. Selain itu juga seseorang akan merasa kehilangan terhadap orang lain juga karena adanya rasa kedekatan yang membutuhkan waktu yang cukup lama, selain itu juga adanya kesamaan kegemaran atau rasa antar manusianya. Hal itu dilatarbelakangi adanya

beberapa sifat karakteristik manusia yang tidak timbul di media online, antara lain yaitu berupa aroma tubuh dan bentuk tubuh. Hal ini terkadang menjadi penghalang manusia untuk membangun hubungan secara nyata daripada secara online. Adanya rasa malu dan tidak percaya diri ketika berada satu tempat dengan orang lain atau secara tatap muka yang akan berimbas dalam pembentukan hubungan antar manusianya.

**b. Komunikasi *toxic* dalam menjalin kedekatan antar anggota**

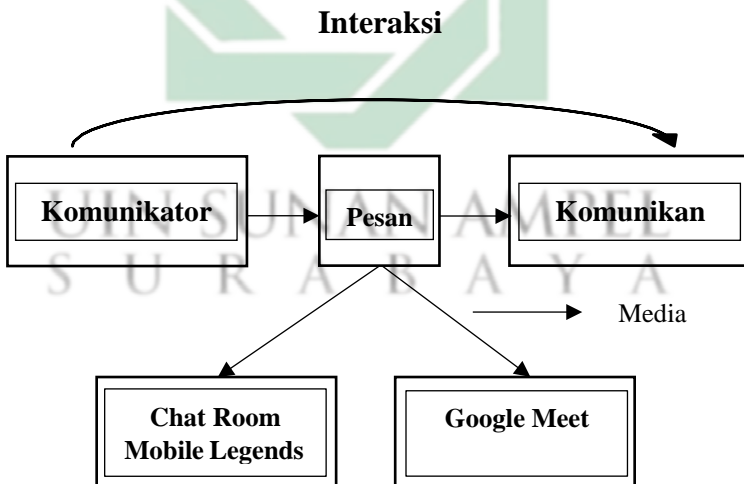
Komunikasi *toxic* dengan arti dalam bahasa gaul kepribadian beracun. *Toxic* menggambarkan seseorang yang memiliki sifat sering menyusahkan dan merugikan orang lain. Penggunaan istilah ini tidak terlepas dari banyak orang yang menggunakannya di media sosial. Dan komunikasi *toxic* dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang dilakukan secara tercela atau komunikasi yang kasar dalam kutip membuat orang lain tersinggung. Komunikasi ini sangat rawan terjadinya perkelahian apabila diimplementasikan di dunia nyata karena komunikasi *toxic* juga mengandung kata-kata yang dapat merendahkan manusia lainnya.

Namun hal ini sangat berbeda dengan komunikasi *toxic* yang dilakukan di dunia maya. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa komunikasi *toxic* yang terjadi di dunia maya, khususnya yang dilakukan anggota squad Conslaw Mobile Legends mempunyai nilai tambah terhadap hubungan antar anggotanya. Hal itu dibuktikan dengan adanya komunikasi *toxic* yang dilakukan



antar anggotanya dan membuat antar anggotanya tidak merasa tersinggung, justru malah semakin dekat karena merasa tidak ada batasan atau lebih leluasa dalam berkomunikasi satu sama lain.

Selain temuan penelitian dari hasil observasi, penelitian ini juga menemukan data dari wawancara berupa proses komunikasi. Dalam proses komunikasi sendiri adalah setiap langkah yang terbentuk dari suatu ide atau gagasan seorang komunikator yang diolah menjadi pesan dan disalurkan kepada komunikan. Jika sebuah proses komunikasi tersebut disambungkan dengan proses komunikasi virtual yang dilakukan anggota squad Conslaw, sebagai berikut:



*Gambar 4.3 Proses Komunikasi Virtual Squad Conslaw*

Proses komunikasi yang dilakukan squad Conslaw sendiri memanfaatkan media online seperti Chat Room yang ada di Mobile Legends dan media pembantu lainnya seperti Google Meet. Dari media tersebut komunikator sekaligus komunikan melakukan sebuah interaksi berupa koordinasi antar anggota squad Conslaw.

Proses komunikasi yang dilakukan sendiri terdiri dari 6 tahapan:

1. Pengirim memiliki suatu ide atau gagasan.

Dari adanya koordinasi antar anggota yang saling bertukar informasi ketika *draft-pick* adalah contoh dari adanya ide atau gagasan setiap anggota. Dimana ide atau gagasan muncul karena adanya keinginan semua anggota squad Conslaw untuk mencapai kemenangan di setiap pertandingan yang di mainkan.

2. Pengirim mengubah suatu ide menjadi pesan.

Setelah setiap anggota mendapatkan sebuah ide atau gagasan, setiap anggota akan mengolah ide tersebut menjadi pesan. Seperti halnya yang terjadi ketika melakukan saran hero yang cocok untuk di pick. Selain itu juga dijumpai ketika in-game, ketika ada anggota yang ingin melakukan inisiasi untuk ganking lawan dengan mengolah sebuah ide atau gagasan menjadi pesan yang dirasa mudah untuk dipahami semua anggota squad Conslaw.

3. Pengirim menyampaikan pesan.

Setelah sebuah ide atau gagasan sudah di olah menjadi pesan yang mudah dipahami, tahap berikutnya yaitu anggota squad Conslaw menjadi komunikator atau pengirim sebuah pesan. Seperti yang disampaikan beberapa anggota squad Conslaw di fase draft-pick dengan melakukan saran hero dan melakukan voting untuk pemilihan hero yang lebih kuat. Di fase in-game juga anggota squad Conslaw saling mengirim pesan mengenai informasi keberadaan lawan dan arahan untuk meminta bantuan.

#### 4. Penerima menerima pesan.

Anggota squad Conslaw selain menjadi pengirim pesan atau komunikator, anggota squad Conslaw juga memiliki peran sebagai komunikan atau penerima pesan. Dimana setiap informasi akan diterima oleh semua anggota squad Conslaw. Informasi yang sering diterima cenderung strategi pemilihan hero dan roaming yang ada di fase in-game.

#### 5. Penerima menafsirkan pesan.

Setelah menerima sebuah pesan, anggota squad Conslaw memiliki tugas menafsirkan setiap pesan yang dikirimkan. Dimana penafsiran pesan bisa dilihat ketika setiap ada saran dari satu orang dan yang lainnya diam untuk mendengarkan maksud pesan tersebut. Penafsiran pesan sangat fatal ketika fase in-game. Dimana ketika ada beberapa orang yang salah dalam menafsirkan sebuah pesan akan terjadi miss communication dan akan menimbulkan blunder

(kesalahan pengambilan keputusan yang akan merugikan tim).

6. Penerima memberi tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim.

Pada tahap terakhir anggota squad Conslaw yang telah menerima pesan dan menafsirkan sebuah pesan yang diterima akan membirakan timbal balik atau feedback. Timbal balik yang dilakukan anggota squad Conslaw berupa pesan kembali dan berupa tindakan.

Feedback berupa pesan kembali yaitu adanya sesi saling memberi masukan ketika satu anggota squad Conslaw melakukan request dan di berikan masukan untuk picking hero yang lebih cocok untuk tim. Selain itu juga adanya feedback secara aksi dengan melakukan roaming dari tank dan midlaner yang sebelumnya diberikan arahan informasi untuk memberikan bantuan dari sisi Toplaner dan Bottomlaner dengan tujuan ganking musuh atau war.

Dari proses komunikasi virtual yang dilakukan anggota squad Conslaw, peneliti mendapatkan beberapa penemuan sebagai berikut:

#### 1. Pola Komunikasi Horizontal

Pola komunikasi horizontal bisa dipahami sebagai pola komunikasi secara sejajar. Menurut Nathania (2014) bahwa komunikasi horizontal sendiri adalah pola komunikasi atau pertukaran informasi secara menyamping. Dalam proses komunikasi yang dilakukan anggota squad Conslaw ditemukan adanya pola komunikasi

horizontal, dimana komunikasi yang terjadi sejajar dan searah.

Jadi komunikasi yang dilakukan squad Conslaw dalam membentuk suatu koordinasi berlangsung secara sejajar. Hal ini dilihat dari adanya suatu koordinasi antar anggota yang memiliki hak yang sama dalam menyampaikan pesan dan tidak melihat jabatan seperti ketua atau anggota. Dimana semua anggota barabaur menjadi satu tanpa ada batasan antara ketua dan anggota. Dari adanya hal tersebut, komunikasi yang terjadi didalamnya memunculkan *feedback*. Contoh adanya *feedback* yaitu adanya respon dan balasan dari setiap topik yang di bahas seperti pada fase *draft-pick* dan *in-game*.

## 2. Solusi Komunikasi Virtual

Komunikasi yang terjadi secara virtual berbeda dengan komunikasi yang terjadi secara langsung atau tatap muka. Dalam komunikasi secara langsung kita dapat merasakan aroma bau dan wujud asli komunikan dan pesan yang kita sampaikan cenderung lebih cepat dalam tersampaikan. Berbeda dengan komunikasi secara virtual atau di dalam dunia maya.

Dalam komunikasi yang terjadi secara virtual kita hanya bisa membaca teks, mendengarkan suara dan melihat seseorang namun tidak dengan bentuk ukuran aslinya. Dan hal tersebut terjadi ketika anggota squad Conslaw melakukan

komunikasi melalui chat room Mobile Legends dan aplikasi pembantu Google Meet yang memiliki kelebihan dapat menampakkan wajah. Dari adanya fitur yang di akses melalui media online, anggota squad Conslaw akan bergantung dengan adanya jaringan internet.

Jadi komunikasi yang efektif akan di pengaruhi dengan seberapa kuat jaringan internet yang digunakan squad Conslaw untuk melakukan kegiatan bermain game Mobile Legends ditambah dengan mengakses aplikasi tambahan Google Meet. Hal itu tidak menutup kemungkinan terjadinya lag (terjadinya keterlambatan) dalam bermain Mobile Legends apabila jaringan yang digunakan tidak cukup kuat dan hp yang digunakan tidak terlalu mumpuni. Maka dengan ini, sebaiknya menggunakan media komunikasi tambahan yang tidak terlalu berat dalam mengaksesnya, selain itu juga tidak memakan jaringan internet yang terlalu tinggi. Menurut anggota squad Conslaw, Google Meet adalah media komunikasi tambahan yang cocok untuk digunakan sebagai media komunikasi tambahan ketika bermain game khususnya Mobile Legends.

## **2. Komunikasi Virtual Gamer Squad Conslaw menurut Perspektif Teori**

Dari hasil data yang peneliti dapatkan dilapangan dan sudah dilakukan penyajian data, peneliti kemudian melakukan analisa data. Namun sebelum melakukan

analisis data, perlu diketahui bahwa penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif.

Dalam menganalisis proses komunikasi virtual squad Conslaw, peneliti mencocokkan dengan teori Computer Mediated Communication (CMC), istilah yang dipahami dari dua orang yang melakukan interaksi menggunakan komputer yang berbeda. Dalam hal ini komputer yang di maksud bukanlah personal computer (PC) melainkan new media (media baru) seperti smartphone, tablet, laptop dan sebagainya.

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan sebuah kegiatan melakukan komunikasi secara online, dimana setiap pesan-pesan dan informasi yang disalurkan melalui media mesin. Dalam mengakses media online juga diperlukan jaringan internet dan aplikasi yang sama. Dalam berkomunikasi menggunakan media online yang memanfaatkan jaringan internet tidak menampilkan komunikasi secara nonverbal, konteks fisik wajah seperti ekspresi wajah, nada bicara, gesture. Namun dengan berkembangnya media online, media telah memberikan nuansa baru dengan mengakses media online dengan fitur yang dapat menampilkan wajah, nada bicara dan gesture.

Dari penelitian ini juga ditemukan adanya konvergensi yang timbul dari game online Mobile Legends, sebagai berikut:

a. *Cyberspace*

*Cyberspace* atau bisa dipahami sebagai dunia maya, yakni media yang menjadi wadah untuk

melakukan komunikasi antar entitas (baik berwujud manusia maupun yang bukan manusia) berlangsung. *Cyberspace* disini yang dimaksud adalah *game online* Mobile Legends yang dimana sebuah aplikasi *game online* yang dapat menjadi wadah masyarakat berkumpul dan berkomunikasi. Dimana *game online* Mobile Legends diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

#### b. Cybersociety

*Cybersociety* atau bisa dipahami sebagai masyarakat multimedia, dimana adanya pekerkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya dari adanya jaringan internet. Dari adanya jaringan internet melatarbelakangi adanya masyarakat yang ketergantungan dengan adanya fasilitas-fasilitas yang ada didalamnya. Dimana masyarakat bisa mengakses sebuah media komunikasi sekaligus media hiburan secara bersamaan dengan cara mudah dan memakan waktu yang cukup cepat. Hal tersebut juga tersedia dalam game yang di mainkan squad Conslaw, yaitu *game online* Mobile Legends yang memberikan fasilitas untuk melakukan komunikasi antar pemainnya untuk melakukan koordinasi. Fasilitas tersebut disebut sebagai *Chat Room*, selain itu anggota squad Conslaw juga memanfaatkan media komunikasi tambahan yang tidak memakan banyak jaringan internet dalam mengaksesnya, yaitu Google Meet.



### c. Cyberculture

*Cyberculture* atau budaya *cyber*, segala budaya yang lahir dari adanya penggunaan computer/*new media* sebagai media komunikasi. Dimana budaya ini lahir bukan karena adanya sosial geografis melainkan adanya penggunaan *kognitif media computer*. *Media computer* memiliki fungsi sebagai media komunikasi, hiburan dan bisnis.

*Cyberculture* juga mencakup beberapa fenomena seperti fenomena sosial yang tidak lepas dari jaringan internet dengan nuansa yang baru. Seperti adanya komunitas online yang terbentuk dari adanya permainan game online Mobile Legends dengan pemain-pemain yang gabung kedalam squad Mobile Legends, yang memiliki keterkaitan dengan pembentukan suatu identitas, privasi dan jaringan dari adanya *cybersociety*. Selain itu juga ditemukan budaya komunikasi *toxic* yang sudah dianggap sebagai hal yang wajar sebagai bentuk pendekatan antar anggotanya.

### 3. Komunikasi Virtual *Gamer Squad* Conslaw menurut Perspektif Islam

Hasil penelitian komunikasi *virtual gamer squad* Conslaw Mobile Legends memberikan pemahaman mengenai proses komunikasi yang terjadi didalam dunia maya. Dan penelitian ini di harapkan berguna bagi masyarakat, kajian keilmuan maupun keislaman. Dimana penelitian ini tidak hanya di analisis menggunakan kajian teori komunikasi saja,

melainkan di lakukan kajian menggunakan sudut pandang islam seperti yang sudah tertera di Al Qur'an dan Hadits.

Teknologi merupakan hal yg sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari kita saat ini. Dalam Islam sendiri tidak pernah mengekang umatnya untuk maju dan modern, justru Islam sangat mendukung kemajuan umatnya untuk melakukan penelitian dan bereksperimen dalam bidang apapun termasuk dalam bidang teknologi. Selain banyak memuat tentang pentingnya pengembangan sains, Al-Quran juga dapat dijadikan sebagai inspirasi ilmu dan pengembangan wawasan berpikir, sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dalam kehidupan. Hanya saja, untuk menemukan hal tersebut, dibutuhkan kemampuan untuk menggalinya secara lebih mendalam agar potensi alamiah yang diberikan Tuhan dapat memberikan kemaslahatan sepenuhnya bagi keselarasan alam dan manusia.

Salah satu manfaat internet yang paling dicari dan diminati oleh semua orang dari berbagai kalangan adalah sebagai media hiburan. Internet menyediakan beragam kategori hiburan untuk berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Bebasnya hiburan melalui internet ini membuat para penggunanya dianjurkan untuk bijak dalam aksesnya. Cara mengakses internet pun sekarang juga mudah, hampir di semua tempat menyediakan akses WIFI dan banyak perusahaan provider internet menawarkan paket data dengan harga yang relatif murah. Kita juga

bisa menggunakan smartpone untuk mengakses internet di manapun dan kapanpun. Saat ini aktivitas internet yang paling banyak dilakukan adalah media sosial. Islam sebagai agama yang menuntun umatnya untuk selalu mengutamakan berbuat baik dalam setiap sisi kehidupan memiliki batasan-batasan bagi umatnya dalam menggunakan media sosial secara bijak. Islam mendukung dengan tetap memperhatikan etika yang mengawal moral dan akhlak pada jalur yang benar.

Adapun adab-adab dalam penggunaan media online yaitu:

إِنَّ مَعَ الْعَمَلِ لَعِلْمًا لِّمَا تَعْمَلُونَ ۚ وَمَا يُكَلِّمُنَا مِنْهُمْ شَيْءٌ إِلَّا بِحُكْمٍ وَإِنَّا سَمِيعُونَ  
وَرَبُّكَ يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَيَخْتَارُ ۚ إِنَّ عَلِيمًا لِّمَا تَعْمَلُونَ  
أَوْ إِحْرَافًا ۚ وَتَنْزِيلًا لِّلَّذِينَ ظَلَمُوا ۚ وَتُجْرَبُونَ  
حَاجٌّ إِلَيْهِمْ ۚ وَتَنْزِيلًا لِّلَّذِينَ ظَلَمُوا ۚ وَتُجْرَبُونَ  
حَاجٌّ إِلَيْهِمْ ۚ وَتَنْزِيلًا لِّلَّذِينَ ظَلَمُوا ۚ وَتُجْرَبُونَ

“Sesungguhnya segala perbuatan bergantung pada niatnya. Dan setiap orang akan memperoleh apa yang diniatkannya. Siapa saja yang hijrahnya karena Allah dan Rasul-nya, maka hijrahnya itu dinilai karena Allah dan Rasul-Nya. Dan siapa yang hijrahnya karena menginginkan dunia atau karena perempuan yang ingin dinikahnya, maka hijrahnya itu sampai pada apa yang diniatkannya itu.” (H.R. Bukhari).<sup>71</sup>

Berkaca dari hadits diatas maka sudah seharusnya setiap orang meluruskan niatnya dalam menggunakan

---

<sup>71</sup> Lungit Marsudi Wening, Pandangan Islam Tentang Teknologi Dan Pemanfaatan Media Sosial, diakses dalam <https://dppai.uii.ac.id/pandangan-islam-tentang-teknologi-dan-pemanfaatan-media-sosial/> pada 13 Juni 2022 pukul 18.19 WIB.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

medsos. Apa sesungguhnya yang dicari dan ingin didapat dari medsos. Terkait dengan hal ini tentu orang yang bersangkutan dan persaksian Allah SWT saja yang dapat mengetahuinya. Maka dari itu setiap pengguna media sosial dihaapkan bisa menjadi pengguna media yang bijak dan mengirimkan beberapa informasi yang baik kepada pengguna lainnya.

Didalam islam juga mengatur beberapa pengiriman pesan atau informasi yang baik. Hal itu terkandung dalam 6 terminologi komunikasi dengan terminologi *qaulan*,<sup>72</sup> yaitu *qaulan sadidan* (perkataan yang benar dan tepat), *qaulan balighan* (perkataan yang sampai tujuan), *qaulan ma'rifan* (perkataan yang baik), *qaulan kariman* (perkataan yang mulia), *qaulan layyinan* (perkataan yang lembut), dan *qaulan masyuran* (perkataan yang ringan). Adapun spesifik *qaulan* yang memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian komunikasi virtual gamer squad Conslaw, sebagai berikut:

#### 1. *Qaulan Sadidan*

*Qaulan Sadidan* yaitu perkataan yang sopan dan baik. Dalam hal ini adanya keterkaitan antara ketakwaan dan *qawlan sadidan*. Artinya, semakin seseorang memiliki ketaqwaan dalam dirinya, maka hanya perkataan yang baiklah yang akan keluar dari mulutnya. Sebaliknya, ketika tidak ada ketakwaan dalam diri seseorang, maka ia akan

---

<sup>72</sup> Miftachur Rofiko, Komunikasi Efektif dalam al-Quran, (Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya : 2017)

selalu berkata kotor yang tertuang dalam QS. Al-Ahzab/33:70

ذٰنِ اٰهْرَآءٍ مَّا كَلُمُوْا كَلِمًا سُوْٓءًا  
وَلَا يُوْٓسِرُوْنَ لَهَا سُوْرًا وَّلَا يَنْصُرُوْنَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar”.<sup>73</sup>

Perkataan yang benar, lurus, dan jujur dapat diterapkan dalam proses komunikasi bermain *game online*. Seperti contohnya ketika memilih hero yang akan dipakai, pemain bisa melakukan request (permintaan) bahwa dia hanya mampu menggunakan hero-hero tertentu, sehingga teman sepermainan yang lain dapat memahami kondisinya.

## 2. *Qawlan Balighan*

Dalam bahasa arab *baligha* artinya datang ke, mencapai tujuan. Jika dikaitkan dengan kata qawl, baligh mengandung makna persuasif, jelas maknanya, tepat dalam menyampaikan apa yang diinginkan dan indah. Qaulan Baligha menyiratkan penggunaan kata-kata yang berhasil, fokus, informatif, lugas, terus terang, dan tidak membingungkan atau memanjakan. Dalam Al-Qur'an disebutkan dalam Q.S. An-Nisa /4:63

اٰوْٓرَاقٍ مَّا  
ذٰنِ اٰهْرَآءٍ  
مَّا كَلُمُوْا  
كَلِمًا سُوْٓءًا  
وَلَا يُوْٓسِرُوْنَ  
لَهَا سُوْرًا  
وَلَا يَنْصُرُوْنَ  
لَهَا سُوْرًا  
وَلَا يَنْصُرُوْنَ  
لَهَا سُوْرًا

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا  
لَا يَسْعَىٰ مَن

---

<sup>73</sup> Q.S Al-Ahzab ayat 70



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

“Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka, karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.”<sup>74</sup>

Di dalam Islam, penggunaan yang paling baik adalah menyeru kepada kebaikan dan melarang dari perbuatan yang *munkar* atau *al-amr bi al-ma'ruf wa nahy an al-munkar*, dan berdakwah kepada Allah Swt. Jika tak sanggup melakukan hal itu, maka minimal ia mampu menjaga lisannya untuk tidak mengucapkan segala bentuk keburukan. Perkataan yang berbekas pada jiwa ini akan berpengaruh positif jika dilakukan ketika bermain game online. Memberikan motivasi ataupun memberikan kepercayaan kepada teman satu tim dengan perkataan yang baik akan berdampak terhadap psikologis pemain. Permainan akan terasa lebih menyenangkan dan pemainpun akan merasa lebih percaya diri, sehingga kemampuan dalam bermain game online dapat dikeluarkan secara maksimal

### 3. *Qawlan Ma'rifan*

Perkataan yang baik atau ungkapan yang pantas. Sebagai seorang muslim yang baik, sudah sepantasnya selalu bertutur kata yang baik, jauh

---

<sup>74</sup> Q.S An-Nisa' ayat 63



dari menggunjing, menghardik, memfitnah dan menghasut orang lain. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. al-Aḥzâb ayat 32:

يٰۤاَيُّهَا نِسَا۟ءُ النَّبِيِّ ۗ لَمَّا جَاءَکُمْ مِنْهُنَّ فَاَعْلٰنُوْا لِهٰۤؤُلٰٓئِکَ مَا عَمِلْتُمْ فَاَعْلٰنُوْا لَنْ يَّخْفٰی عَلٰی سَیِّئٰتِكُمْ شَیْۜءٌ ۚ فَاَنْتُمْ تَعْلَمُوْنَ  
 اِنَّ الَّذِیۡنَ یُحِبُّوْنَ الْعِزَّ ۙ لَیۡسَ لَهُمْ شَرَفٌ فِیۡ حَیٰٓةٍ ۙ وَ لَآ فِیۡ حَیٰٓةٍ۬ٔ اٰتِیٰتٍ ۚ سَیۡکُوۡنُ لَکُمْ ۙ اَسْمٰٓءٌ ۙ اَسْمٰٓءٌ طٰیۡبٰتٌ ۙ اِذَا دُعِیۡتُمْ بِهَا ۚ وَ لَآ جُنَاحَ عَلٰیکُمْ فِیۡ ذٰلِکَ ۙ اِنْ کُنْتُمْ مَّرۡضٰٓی ۚ وَ لَآ جُنَاحَ عَلٰیکُمْ فِیۡ ذٰلِکَ ۙ اِنْ کُنْتُمْ مَّرۡضٰٓی ۚ وَ لَآ جُنَاحَ عَلٰیکُمْ فِیۡ ذٰلِکَ ۙ اِنْ کُنْتُمْ مَّرۡضٰٓی ۚ وَ لَآ جُنَاحَ عَلٰیکُمْ فِیۡ ذٰلِکَ ۙ اِنْ کُنْتُمْ مَّرۡضٰٓی ۚ

“Wahai istri-istri Nabi! Kamu tidak seperti perempuan-perempuan yang lain, jika kamu bertakwa. Maka janganlah kamu tunduk (melemah lembutkan suara) dalam berbicara sehingga bangkit nafsu orang yang ada penyakit dalam hatinya, dan ucapkanlah perkataan yang baik”.<sup>75</sup>

Komunikasi yang paling penting dalam permainan *game online* ini adalah berkata baik atau diam. Pemain perlu berhati-hati dalam berucap, karena dari apa yang diucapkan terdapat konsekuensi. Pemain yang berbicara kotor dalam permainan *game online* ini dapat dilaporkan oleh pemain lain, yang mengakibatkan akun pemain akan di banned dengan tidak dapat menggunakan fitur chat atau akunnya tidak dapat digunakan kembali.

#### 4. *Qaulan Kariman*

Dalam berkomunikasi, Allah

<sup>75</sup> Q.S Al-Ahzab ayat 32

memerintahkannya kepada hamba-Nya agar  
senantiasa menggunakan perkataan yang mulia



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>75</sup> Q.S Al-Ahzab ayat 32

dalam berkomunikasi dengan siapapun. Sebagaimana dalam Q.S. Al-Isrâ ayat 23:

قُلْ رُبُّكُمْ أَحَدٌ ۚ لَّيْسَ لَهُ كُفْوَةٌ شَيْءٌ ۚ لَّهُ الْيَقِينُ ۚ  
 لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۚ إِنَّهُ أَدْبَارَ الْأَعْيُنِ ۚ لَمْ يَكُن لَّهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۚ  
 أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْوَكُوفُ ۚ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۚ إِنَّهُ أَدْبَارَ الْأَعْيُنِ ۚ لَمْ يَكُن لَّهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۚ  
 لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۚ إِنَّهُ أَدْبَارَ الْأَعْيُنِ ۚ لَمْ يَكُن لَّهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۚ

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”.<sup>76</sup>

Dari ayat di atas, dapat diambil ibrah komunikasi yang baik tidak dinilai dari kedudukan seseorang, tetapi dari perkataan yang diucapkannya. Karena ketika seseorang mengucapkan hal yang buruk bahkan cenderung merendahkan orang lain, maka hal itu akan berimplikasi pada kualitas hubungan sosial seseorang, bahkan lebih dari itu dapat memutuskan relasi sosial.

Perkataan yang mulia ini sering sekali

<sup>76</sup> Q.S Al-Isra ayat 23

digunakan oleh pemain game online sadar bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu pemain game online perlu menghargai teman



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>76</sup> Q.S Al-Isra ayat 23

atau lawannya sehingga tercipta persaingan yang baik dalam bermain game. Namun dalam penelitian ini ditemukan hal yang cukup unik dimana sebuah perkataan kasar atau *toxic* justru malah digunakan sebagai kalimat untuk mendekatkan diri kepada antar pemain. Dan seharusnya budaya komunikasi tersebut bisa diganti dengan perkataan yang cukup baik dan lebih mulia.

### 5. *Qaulan Layyinan*

Perkataan yang lemah lembut. Dalam al-Qur'an, Allah memerintahkan hambanya untuk bertutur kata degan lemah lembut. Sebagaimana yang tertuang dalam Q.S. Tāhâ ayat 44:

نُنَادُوا لِلَّهِ حَمْدًا وَّحُورًا خَائِفِينَ  
 لِلَّهِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ  
 فَادْعُهُمْ بِالْحُسْنَىٰ ۚ فَسَمِعَ اللَّهُ  
 صَوْتَهُمْ وَتَجَوَّزَ عَنِ الْمَاءِ  
 لِيَأْتِيَهُمْ الْفُلُ مَحْمُودِينَ

“Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya (Fir‘aun) dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”.<sup>77</sup>

Ayat tersebut merupakan perintah Allah Swt kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah-lembut ketika mendakwahi Fir‘aun. Karena dengan berbicara lemah lembut akan membuat hati orang yang diajak berkomunikasi akan tersentuh dan akan mudah menerima pesan yang kita sampaikan. Perkataan yang lemah lembut dipraktekkan dalam memanggil antar

anggota squad Conslaw dengan nama yang baik,

---

<sup>77</sup> Q.S Al-Taha ayat 44





---

<sup>78</sup> Q.S Al-Isra ayat 28



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



atau istilah dalam *game online* yang dimengerti dan dipahami oleh semua anggota squad Conslaw.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul Komunikasi Virtual Gamer Mobile Legends Squad Conslaw, yaitu terdapat proses komunikasi yang berawal dari penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan seseorang anggota squad Conslaw melalui Chat Room dan media komunikasi tambahan Google Meet yang kemudian pesan tersebut diserap dan dipahami oleh anggota lainnya dan timbullah berbagai *feedback* yang menyebabkan adanya interaksi yang membangun suatu koordinasi yang dapat dilihat pada fase *draft-pick* (pemilihan hero) dan fase *in-game* (didalam game). Dalam terjadinya suatu proses komunikasi yang dilakukan anggota squad Conslaw, ditemukan adanya Pola komunikasi horizontal. Komunikasi yang terjadi secara sejajar, ketika terjadi kegiatan komunikasi tidak membedakan jabatan seperti ketua dan anggota dan semua anggota barbour menjadi satu tanpa ada batasan antara ketua dan anggota. Dari adanya hal tersebut, komunikasi yang terjadi didalamnya memunculkan *feedback* dan koordinasi tim.

#### **B. Rekomendasi**

Penelitian ini bertemakan mengenai prose komunikasi yang masih banyak proses komunikasi yang bisa ditemukan. Namun pada penelitian ini fokus pada proses

komunikasi yang dilakukan oleh *gamer* khususnya *gamer* Mobile Legends.

Dalam *game online* juga banyak dijumpai beberapa jenis *game smartphone* yang juga sedang laris dimainkan masyarakat, contohnya seperti jenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) Mobile Legends dan lain sebagainya. Harapan peneliti *game online* yang diakses menggunakan *smartphone* kedepannya tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja, melainkan dijadikan salah satu profesi olahraga atau *E-Sport (Elektronik Sport)* yang diminati banyak orang dan dapat bersaing dengan olahraga lainnya.

Selain itu peneliti juga berharap penelitian ini berguna bagi masyarakat awam yang belum mengetahui isi komunikasi yang ada didalam pemain *game online* yang tidak hanya berisi hiburan melainkan ada juga beberapa wawasan yang bisa bermanfaat bagi khalayak. Peneliti juga berharap penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian yang berhubungan dengan *game online* kedepannya.

### C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah ketika peneliti mencari subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria yang penelitian inginkan, dimana kriteria tersebut peneliti mencari komunitas online/squad yang ada di Mobile Legends yang terbentuk karena adanya pertemuan secara online. Selain itu peneliti juga mencari squad yang setidaknya telah menjuarai 3 tournament yang pernah diikuti.

## Daftar Pustaka

- Adams, E. & Rollings, A. (2003). *Game Design*. USA : New Reader Publishing.
- Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith. (2005). *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Anggraeni Novantia. (2017). Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Township”. Skripsi, Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Arikunto Suharsini. (2006)Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Bungin Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi. Jakarta; Kencana.
- Deddymulyana. (2007). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Jatmika Geri. Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer? Ini Pandangan Saya dalam <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>
- Khadijah Arnus Sri. (2015 ). COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC), POLA BARU BERKOMUNIKASI. Al-Munzir, Vol. 8, No. 2.

- Mille Matthew B. dan Huberman A. Michael. (n.d). Analisis data Kualitatif, terj, Tjeptjep Rohendi Rohedi. Jakarta : UI Pers.
- Moleong Lexy J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muchlisin. Mengapa Fabiayyi Ala Irobbikuma Tukadziban Diulang 31 Kali? dalam <https://umma.id/post/mengapa-fabiayyi-ala-irobbikuma-tukadziban-diulang31-kali-19035429273730?lang=id>
- Muhmmad Dr. Arni. (2014). Komunikasi Organisasi (Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Munib Abdul. Delapan Macam Komunikasi dalam Alquran, dalam <https://bincangsyariah.com/kalam/delapan-macam-komunikasi-dalam-alquran-apa-saja/>
- Pratama Bayu Nugraha. (2020). Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends Di Surabaya. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Purwanto Drs. Djoko, M.B.A. (2006) Komunikasi Bisnis/Edisi Ketiga. Jakarta; Erlangga.
- Rein. Berapa Jumlah Pemain Mobile Legends di Seluruh Dunia? Jangan Kaget, Ini Perkiraanannya!, dalam <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/jumlah-pemain-mobile-legends-di-seluruh-dunia>
- Romli M., Syamsul Asep. (2012). Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online. Bandung, Nuansa Cendekia.

- Roudhonah. (2007). Ilmu Komunikasi, Jakarta: UIN Press.
- Severin Werner J. (2001). Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa. Jakarta; Kencana.
- Shihab Muhammad Qurasih. (n.d). Tafsir Al-Mishbah, Vol II.
- Spyridonis Fotios, Daylamani-Zad Damon, P Margarita. (2018) Efficient in-game communication in collaborative online multiplayer games. London : Department of Computing and Information Systems.
- Sutaryo. (2005). Sosiologi Komunikasi. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Swandhana Hendry. (2017). Peranan Komunikasi Horizontal dalam Peningkatan Kinerja pada Prime Sauce. *PERFORMA : Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis* Vol.2, No.2.
- Teguhta, Dunan Amri. (2019). Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Acient- DOTA 2 pada Komunitas Razer Gaming. Depok : Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi Vol. 10, No.2.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. (2004). *Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet*. California : SAGE Publications.
- Tomic, Alice; Lengel, Laura; Thurlow, Crispin. (n.d) *Computer Mediated Communication*.
- Trianto Yonatan. (2018). Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive dalam Menyusun Strategi Permainan. Skripsi.

Kekhususan Broadcasting Sekolah Tinggi Ilmu  
Komunikasi AWS.

Yulianita Neni. (2007). Dasar-Dasar Public Relations. P2U-  
LPPM UNISBA.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A