

artikel_afianharis.docx

by

Submission date: 18-May-2023 09:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 2096290432

File name: artikel_afianharis.docx (57.89K)

Word count: 4183

Character count: 26259

Pemanfaatan battle emoticon stiker komunikasi interpersonal dalam permainan mobile legends

Afian Haris Rahman^{1*}, Nur Maghfira Aestetika²

^{1,2,3}Afiliasi Penulis : Program Studi Ilmu komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

*Email penulis korespondensi; fira@umsida.ac.id

Abstrack: *Technological developments, one of which is the internet, is growing rapidly, the internet is often used to communicate in inviting messages. In this research, the aim is to explain that in the development of online games, mobile legends have a form of interpersonal communication. Mobile Legends is an online game that uses a cellphone. The purpose of this research is to find out the benefits of battle emoticon stickers in interpersonal communication in the mobile legends game. This study uses a qualitative research methodology with a descriptive approach. The subjects studied in this study were in the mobile legends game which used data collection through an observation. The results of the study show that the mobile legends game has benefits in interpersonal communication, one of which is the form of the battle emoticon sticker feature in the mobile legends game.*

Keywords: *Game online, Mobile Legends, game online, interpersonal communication, battle emoticon sticker.*

Abstrack: *Perkembangan teknologi salah satunya internet berkembang secara pesat, internet sering digunakan untuk berkomunikasi dalam penyampaian pesan. Dalam tujuan penelitian ini menjelaskan dalam perkembangan game online mobile legends memiliki bentuk komunikasi interpersonal. Mobile Legends merupakan permainan game online yang menggunakan sebuah handphone. Tujuan Penelitian ini mengetui manfaat-manfaat stiker battle emoticon dalam komunikasi interpersonal dalam permainan mobile legends. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan metode deskriptif. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini dalam permainan mobile legends yang menggunakan pengumpulan data melalui sebuah observasi. Hasil penelitian bahwa dalam permainan mobile legends mempunyai manfaat-manfaat dalam komunikasi interpersonal salah satunya bentuk fitur stiker battle emoticon dalam permainan mobile legends.*

Keywords: *game online , mobile legend, Komunikasi interpersonal, Stiker battle emoticon*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat (Ulya et al., 2021). Perkembangan teknologi ini semakin berkembang secara drastis dan sehingga terkenal dalam dunia. Dalam perkembangan zaman modern mempunyai teknologi-teknologi yang canggih salah satunya menggunakan berbasis internet, dengan perkembangan teknologi berbasis internet. Kehadiran dengan era zaman teknologi canggih salah satunya internet yang banyak diminati di kalangan masyarakat telah memberikan bentuk-bentuk komunikasi yang baru selain komunikasi tatap muka (*face to face*) selain itu bisa bentuk komunikasinya bisa mengakses melalui sebuah jaringan internet *melalui handphone dan personal computer* (PC). Semakin lama penggunaan internet internet, mulai bisa diakses oleh kalangan masyarakat-masyarakat dengan memiliki kegunaan sehingga dunia menjadi tak terbatas. Media global saat ini berkembang sangat cepat adalah internet, sebagai zaman era baru dalam dunia

informasi dan komunikasi, internet seharusnya mempunyai kegunaan dalam media. Di kalangan masyarakat harus bisa mengakses banyak informasi bisa melalui internet.

Salah satunya yang menggunakan jaringan internet yang biasanya seringkali dipakai game online. Manusia seiring waktu dituntut harus berkembang dalam perkembangan teknologi, kemajuan teknologi bisa ditemukan pada segala kegiatan-kegiatan manusia, salah satunya kegiatan bermain. Permainan bisa diperoleh bentuk digital atau game yang sangat disukai oleh semua kalangan, baik anak-anak maupun dewasa, Game bisa didapatkan melalui *media handphone maupun personal computer (PC)*

Game seringkali digunakan untuk bersenang-senang dan maupun untuk berkomunikasi untuk para pengguna game online untuk membangun sebuah hubungan baik terhadap satu sama lain, Menurut Chen (2006) menjelaskan tentang game sebuah aktivitas yang selalu dikerjakan sendirian, tidak ada paksaan dari orang lain yang berbeda dari dunia nyata. Khayalan yang diperoleh dari game online akan diterima ke dunia nyata hingga menarik para pengguna yang suka bermain game, game online mempunyai daya Tarik dan gambar yang realistis sehingga memiliki dampak yang bagus (Satria et al., 2021). Selain itu game tidak hanya untuk bersenang-senang, game bisa untuk berkomunikasi satu sama lain untuk membangun sebuah hubungan lebih baik terhadap pengguna para *gamers*. Menurut As'adi Muhammad (2009) Pengertian Game adalah bentuk dari sebuah pikiran dan segi fisik yang sangat mempunyai manfaat untuk meningkatkan pengembangan untuk motivasi, performa dan sebuah prestasi bentuk melaksanakan tugas dan membuat organisasi menjadi lebih baik (Valentina & Sari, 2019).

Menurut Young (2009) *Game Online* adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui sebuah perangkat yang sudah terhubung dari jaringan-jaringan internet untuk menyambungkan dalam pengguna untuk mengakses bermain bersama-sama dengan pemain satu sama lain yang sudah terhubung game dalam bersamaan walaupun ditempat yang mempunyai sebuah akses yang berbeda tanpa harus bertemu dengan langsung (Mais et al., 2020). Sedangkan menurut (Adams dan Rollings, 2007) *Game Online* merupakan bentuk permainan game sudah terhubung dan dimainkan oleh banyak orang, yang menggunakan sebuah mesin-mesin yang digunakan untuk menghubungkan dengan suatu jaringan internet (Wijaya & Paramita, 2019)

Game online banyak peminat dalam kehidupan sehari-hari yang disukai oleh para remaja-remaja maupun anak-anak. Banyak orang yang berpikir game online hanya melalui komputer, semestinya game online bisa di konsol, handphone dan melalui tablet. Game online berfungsi untuk mengisi waktu luang untuk bersenang-senang dan menghilangkan rasa jenuh dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu permainan game online tidak hanya melalui komputer tapi bisa juga melalui sebuah handphone yang dihubungkan melalui sebuah internet yang dimainkan oleh para banyak orang. Dengan teknologi zaman modern seiring pesat ini membuat teknologi-teknologi semakin canggih salah satunya

teknologi canggih yang menggunakan sebuah alat yang bernama mobile phone. Mobile phone merupakan sebuah produk teknologi yang menggunakan elektronik yang sering dibawa kemana-mana dan tidak perlu harus disambungkan melalui jaringan telepon. Mobile phone bisa menggunakan jaringan internet, salah satunya untuk berkomunikasi.

Pada Tahun 2016 pengguna dalam mobile phone ⁵ 66 Juta dari 262 Juta populasi orang dalam di Indonesia yang sudah menggunakan *mobile phone* dan dari 35% yang sudah memakai *mobile phone* untuk mengakses sebuah informasi melalui bentuk komunikasi dalam mengirimkan pesan singkat dengan menggunakan perangkat mobile phone. Pada tahun 2017 terjadi peningkatan drastis salah satunya terdapat 92% juta dari semua ⁵ 297,1 juta orang yang memakai perangkat *mobile phone secara aktif*. (wearesocial.org) diakses pada tanggal 10 April 2019, pukul 20.00 WIB (Tarsani & Putra, 2016). Dalam perkembangan mobile phone salah satunya bisa digunakan untuk bermain game online untuk bertujuan untuk mengisi sebagai hiburan. Game online pada zaman modern ini sangat disukai dalam para kalangan-kalangan masyarakat Indonesia.

Di Indonesia, dalam perkembangan Game Online sangat berkembang dengan baik, Dengan menggunakan data yang berdasarkan dari data oleh www. viva.co.id Tahun 2018, yang memiliki penghargaan urutan ke 16 dalam negara yang paling disukai peminat dalam online bermain secara aktif di Indonesia, dengan mempunyai aliran-aliran game yang sudah terkenal dalam Indonesia salah satunya strategi 37% petualangan 24% balap 24% simulasi 15% dan arcade 9% (Rosalino Triyantama & Santoso, 2019). Di Indonesia dalam perkembangan rata-rata sudah menggunakan jaringan berbasis internet, pengguna internet di Indonesia semakin berkembang setiap tahun. Pada tahun 2019 pengguna memakai internet 150 juta jiwa atau 56% populasi yang ada dalam Indonesia (We Are Social, 2019) . Populasi yang memakai *pengguna internet* pada tahun 2020 meningkat pesat sebanyak 175,4 juta jiwa menjadi *naik* 64% dalam populasi di Indonesia (We Are Social, 2020) (Cahyani et al., 2021) . Menurut data yang sudah diambil dari hasil ⁸ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 dari pengguna total 264 juta orang dari penduduk Indonesia, sekitar 171 juta jiwa sudah menggunakan sebuah *internet* (Nuzuli, 2020). Dengan *riset* diambil dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia maka bahwa penduduk Indonesia sangat banyak yang menggunakan sebuah internet untuk menggunakan sebuah bermain game (Nuzuli, 2020). Sedangkan sebuah data riset yang sudah diambil melalui valve Corporation dalam steam charts.com, dalam tahun 2011 sampai tahun 2016 jumlah pemain dalam steam berkembang secara pesat, dari 52.721 orang sehingga 623, 798 orang pada bulan mei 2016 (Hamano et al., 2017)

Game online mempunyai jenis-jenis permainan yang berbeda, salah satunya CPOP, MMORPG, MOBA, SG, dan MMOG. Salah satunya mobile legend mengikuti jenis permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Mobile Legend adalah bentuk sebuah permainan yang sudah hadir

9

dan langsung menjadi game favorit yang bergenre MOBA (multiplayer Online Battle Arena) yang sudah mengalahkan game bentuk format yang persis seperti Arena Of Valor dan League of Legend (Arif & Aditya, 2022). Mobile Legend dirilis tahun 2014 yang dibuat oleh Justin Yuan pada perusahaan Moonton. Mobile Legend salah satunya menjadi game favorit dan menjadi viral dengan banyaknya minat yang bermain game mobile legend diseluruh Asia dan menjadi game MOBA yang banyak diminati dalam versi android (Tribunnews.com, 2018) (Arif & Aditya, 2022). Game mobile legends sangat populer yang banyak diminati oleh para kalangan remaja-remaja, merupakan bentuk visualnya lebih bagus daripada game lainnya. Popularitas yang diambil kata “populer” yang memiliki Bahasa latin yaitu “populus” yang mempunyai arti rakyat banyak atau khalayak yang sangat luas. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari populer adalah disukai banyak orang, dikagumi banyak orang.

Pada bulan desember 2017, bahwa pendapat dari Fendy Tan mengatakan dalam aplikasi game online mobile legend sudah diunduh melalui playstore populasi Indonesia 35 juta dan ada 8 juta pengguna yang mengunduh aplikasi mobile legend dalam aplikasi playstore harian di Indonesia. Para pemain mobile legend ditargetkan dalam mendapatkan sebuah bentuk hasil mendapatkan fitur yang sudah dirilis oleh perusahaan Moonton (Tarsani & Putra, 2016).

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang sudah dipersiapkan oleh sebuah perangkat teknologi, salah satunya bisa digunakan di *handphone dan personal computer (PC)*. Aplikasi yang digunakan dikalangan masyarakat bisa digunakan untuk bersenang-senang, bisnis, maupun untuk berkomunikasi untuk satu sama lain.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) adalah genre permainan kepada pemain satu team didalam sebuah arena, pada umumnya game MOBA memiliki pertarungan 5 vs 5 dengan menggunakan kerja sama team untuk meraih kemenangan. Menurut Ensiklopedia Pendidikan dalam buku W Gulo, *strategi adalah the art of bringing force to the battle field in favourable position*. Dalam pengertian bukunya adalah, bentuk dari suatu strategi adalah suatu seni, seni merupakan membawa bentuk pasukan ke dalam medan tempur yang mempunyai posisi yang paling baik (Wijaya & Paramita, 2019)

Dalam permainan mobile legend mempunyai fitur yang digunakan oleh pengguna mobile legend untuk mengekspresikan perasaan. Ekspresi merupakan untuk mengetahui ungkapan melalui perasaan. Ekspresi wajah salah satunya bentuk dalam berkomunikasi untuk mengetahui menunjukkan emosi marah, gembira, dan sedih. Salah satunya fitur mobile legend adalah bentuk stiker battle emoticon dalam permainan mobile legend . Dalam game online mobile legends mempunyai beragam ragam stiker emoticon yang mengekspresikan sebuah wajah nangis, bahagia, marah.

2

Berdasarkan hasil survey pada penelitian Startle reflex modulation by affective face “Emoji” pictographs (Aluja et al., 2020) menjelaskan bahwa adanya factor - faktor yang menyebabkan seseorang menggunakan emoji diantaranya adalah dapat memberikan penekanan terhadap isi pesan dan membuat penyampaian lebih akurat, namun belum dapat dipastikan setiap butir emoji memiliki fungsi atau manfaat yang sama (Komunikasi & Komunikasi, 2021)

Dengan menggunakan sebuah stiker battle emoticon, bahwa dalam bentuk stiker battle emoticon, mempunyai bentuk komunikasi-komunikasi salah satunya dalam komunikasi interpersonal untuk mengetahui bentuk ekspresional para pengguna mobile legends. Pengertian komunikasi interpersonal adalah bentuk proses komunikasi melalui 2 orang ataupun lebih, yang pernah dinyatakan oleh R. Wayne Pace (1979) bila “interpersonal communication is communication involving two or more people in a face to face setting”. Dalam sifat, komunikasi Interpersonal bisa dibagi atas 2 berbagai, ialah Komunikasi Diadik (Dyadic Communication) serta Komunikasi Kelompok Kecil (Small Group Communication). Komunikasi Diadik yakni proses komunikasi yang berlangsung 2 orang dalam suasana tatap muka (Rezeki et al., 2021).

Penelitian berfokus pada pemanfaatan battle emoticon stiker dalam permainan mobile legends dalam komunikasi interpersonal permainan mobile legends dan mengetahui isi makna dalam stiker battle emoticon dalam mobile legends. Di fitur “Stiker Battle Emoticon” harus mengetahui bagaimana ekspresi dari pengguna mobile legends lagi sedang sedih, senang, maupun Bahagia.

2

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Kirk & Miller, Pengertian dari penelitian kualitatif merupakan bentuk sebuah tradisi dari sebuah ilmu pengetahuan sosial yang secara dasar dalam bergantung oleh pengamatan yang sudah diteliti pada manusia dengan baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahan (Rodiah & Triyana, 2019).

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif adalah bentuk dari deskripsi untuk menggambarkan sebuah fenomena-fenomena yang terjadi, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan bentuk sebuah perilaku, kualitas, terkait dalam antar kegiatan (Destiani Putri Utami¹), Dwi Melliani²), Fermim Niman Maolana³) & Hidayat⁵), 2021). Penelitian pendekatan dekriptif kualitatif menngumpulkan data melalui sebuah cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka dari itu data yang diperoleh dapat melalui menganalisis dengan menggunakan cara mengetahui identifikasi-identifikasi pola atau tema yang muncul data itu, sehingga analisis data pendekatan deksriptif maka diperoleh melalui lebih mempunyai sifat subjektif dan bergantung terhadap interpretasi peneliti (Sugiyono, 2018). Kelebihan dari metode penelitian kualitatif deksriptif ini bisa mendapatkan sebuah hasil data yang sangat relevan, kekurangan dari metode kualitatif deskriptif adalah analisis data yang kurang dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Dengan itu mengidentifikasi sebuah masalah melalui melihat suatu peristiwa-peristiwa dalam permainan game online mobile legends mengetahui manfaat-manfaat battle emoticon stiker dalam komunikasi interpersonal permainan mobile legends. Pengumpulan data melalui sebuah observasi yang mengamati sebuah gambar-gambar berisi tentang battle emoticon permainan mobile legends dan menjelaskan manfaat-manfaat dalam komunikasi interpersonal battle emoticon permainan mobile legends.

Pengumpulan data diambil dengan relevan, yang menggunakan sebuah dokumentasi berupa gambar-gambar permainan mobile legends yang mendukung observasi penelitian. Data dianalisis dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, yang menjelaskan secara fakta-fakta yang terkait dalam permasalahan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam seiring waktu perkembangan dalam internet cukup pesat, dengan perkembangan internet manusia sangat membutuhkan yang bernama kata “komunikasi” dengan adanya komunikasi, manusia mengirimkan sebuah pesan terhadap komunikan. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi dalam mana makna yang distimulasikan serupa atau sama dengan yang dimaksudkan komunikator, komunikasi efektif adalah makna bersama (Mulyana, 1996:8). Manusia sangat membutuhkan komunikasi salah satunya untuk menyampaikan pesan terhadap komunikan, salah satunya dalam penggemar yang bermain permainan mobile legends sangat penting dalam berkomunikasi pesan untuk mengetahui pesan-pesan makna dalam permainan mobile legends. Dalam permainan mobile legends mempunyai fitur-fitur yang mengandung pesan komunikasi interpersonal untuk memancing mengekspresikan lawan team maupun team sendiri, salah satunya fitur yang bernama “Stiker Battle Emoticon”

Permainan mobile legend *battlefield* berlangsung pemain terdiri dari 10 orang yang terkumpul dan permainan mobile legend mempunyai mode utama yaitu mode classic, mode brawl, dan mode ranked. Mode classic merupakan sebuah mode yang untuk biasanya digunakan para pengguna pemain mobile legend yang untuk para pemula-pemula untuk belajar dan bisa belajar setiap karakter yang baru dimainkan, sedangkan mode ranked yaitu biasanya digunakan setiap memenangkan dalam permainan akan menaikan sebuah peringkat, setiap peringkat mempunyai kesulitan yang berbeda-beda kalau menaikan sebuah peringkat, salah satunya dari 8 peringkat salah satunya dari warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mytic, dan mytical glory. Warrior merupakan peringkat yang terendah dan yang tertinggi peringkat mytical glory dalam mobile legend, sedangkan mode brawl yaitu mode yang mempunyai waktu yang singkat dan mempunyai pilihan karakter yang sudah ditentukan. Mobile Legend mempunyai ukuran yang cukup berat dengan kapasitas 7,42 gb, dengan harus menggunakan handphone yang mempunyai kapasitas ram 4gb. Permainan mobile legend bisa dimainkan melalui handphone android dan iphone. Cara mendownload game mobile legend harus melalui aplikasi salah satunya melalui playstore lalu mengetik di playstore “mobile legend” dan sesudah download aplikasi mobile legend lalu dibuka game mobile legend, habis sudah sampai lobby screen mobile legend lalu disuruh para pengguna untuk mendownload sebuah data-data yang cukup sangat besar. Saat memainkan game online

mobile legend, para pemain harus mengaitkan sebuah akun dalam bermain game online salah satunya harus mengaitkan melalui sebuah akun facebook, akun moonton, akun tiktok untuk bertujuan bermain tidak hilang. Dalam permainan game mobile legend mempunyai sebuah fitur yang sudah dirancang untuk para pengguna yang bermain mobile legend harus memahami dengan simbol-simbol yang sudah diterapkan oleh moonton, salah satunya untuk mengetahui bahwa satu sama lain dalam pengguna game online mobile legend harus paham pada simbol-simbol yang terdapat permainan *battlefield* berlangsung pada permainan mobile legend. Pembahasan yang dibahas dalam penelitian untuk mengetahui makna dari simbol-simbol dalam permainan mobile legend melalui sebuah observasi. Salah satunya harus memahami dan mengetahui manfaat dalam stiker battle emoticon dalam komunikasi interpersonal permainan mobile legends, lalu menjelaskan dalam fitur-fitur “Stiker battle emoticon” ada kandungan makna dalam komunikasi interpersonal dan menjelaskan satu persatu dalam “Stiker battle emoticon”, menggunakan sebuah observasi gambar.

. Metode Observasi menurut Arikunto (2013) adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur terstandar.

Gambar 1 : Stiker Battle Emtocion”Carry Me to the End”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 1 : Battle Emoticon yang bernama “Carry Me to the end” mempunyai arti, membawaku sampai akhir. Stiker mempunyai muka bentuk cinta mempunyai manfaat dalam pengguna para pemain mobile legends, stiker battle emoticon “Carry Me to the end” sering digunakan para pengguna untuk memikat perasaan senang, maupun suka kepada pemain mobile legends. Stiker ini sering dipakai oleh para pengguna mobile legends yang punya berpasangan, lalu bisa menggunakan untuk PDKT singkatan dari “pendekatan” kepada para pemain-pemain mobile legends

‘

Gambar 2 : Stiker Battle Emoticon “LOL “

Sumber : Mobile Legends

Gambar 2 : Battle Emoticon yang bernama “LOL” kepanjangan dari Laughing out loud, dalam Bahasa Indonesia artinya berate lagi tertawa terbahak-bahak. Stiker dalam battle Emoticon “LOL” yang bentuk wajah orang lagi tertawa, mempunyai manfaat dalam para pemain-pemain mobile legends, salah satunya battle emoticon “LOL” digunakan untuk memancing perasaan kesal, maupun senang melihat para pengguna mobile legends, salah satunya biasanya sering digunakan para pengguna mobile legends, dengan stiker battle emoticon “LOL” biasanya untuk memancing perasaan emosional terhadap musuh team lawan.

Gambar 3 : Stiker Battle Emoticon “Heartbreaking”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 3 : Stiker yang mempunyai wajah menangis yang bernama “Heartbreaking” mempunyai arti yaitu menyayat hati, dalam para pengguna mobile legends stiker ini mempunyai manfaat dalam permainan mobile legends, salah satunya bisa untuk mengekspresikan kepada para pemain mobile legends lagi sedih. Stiker battle emoticon “heartbreaking” sering biasanya digunakan untuk para pemain mobile legends wanita-wanita yang lagi sedih.

Gambar 4 : Stiker Battle Emoticon : Come & Hit Me!

Sumber : Mobile Legends

Gambar 4 : Stiker Battle emoticon “ Come & Hit Me! “ mempunyai arti dalam Bahasa Indonesia, datang dan pukul aku. Stiker wajah yang mempunyai ekspresi menjulur lidah, mempunyai manfaat dalam komunikasi interpersonal dalam para pemain mobile legends, stiker ini sering dipakai untuk memancing sebuah ekspresional emosi terhadap para pengguna musuh lawan dan memancing perasaan kesal.

Gambar 5 : Stiker Battle Emoticon “ Jess & Sisca

Sumber : Mobile Legends

Gambar 5 : Stiker Battle Emoticon bernama “ Jess & Sisca” menjelaskan tentang stiker battle emoticon ini, Jess & Sisca adalah actor selebgram yang terkenal dan dikenal para pemain mobile legends dengan kesultanan jess & sisca. Jess no limit adalah actor selebgram yang mempunyai nama asli “ Tobias Justin” lahir pada tahun 5 Februari 1996” Jess no limit terkenal dalam kalangan permainan mobile legends, salah satunya actor yang memperkenalkan permainan mobile legends sampai terkenal sampai saat ini, sedangkan Siscal school adalah selebritas yang dikenal sebagai selebgram tiktok, yang mempunyai nama asli “ Fransisca Fortunata” Lahir pada tahun, 23 agustus 2000. Konten dari sisca kohl berupa mukbang, endorsement skincare, dan vlogger. Mobile legends membuat stiker berupa “ Jess & Sisca” salah satunya untuk memperkenalkan dua actor selebgram yang sedang menjalin hubungan jatuh cinta, dan bentuk suara emoticon”Full Power & Mari kita coba”. Manfaat menggunakan battle emoticon “ Jess & Sisca” dalam para pemain mobile legends, biasanya digunakan untuk bucin kepada pasangan yang bermain mobile legends.

Gambar 6 : Stiker Battle Emoticon “ Got-U”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 6 : Bentuk fitur stiker battle emoticon “ Got-u” mempunyai arti dalam Bahasa Indonesia “ Kena kau” yang bentuk gambar stiker battle emoticon berbentuk sebuah hewan dinasaurus yang menguap, Stiker ini bisa membuat ekspresi para pengguna musuh pemain satu team kesal dalam menggunakan stiker ini terus menerus.

Manfaat menggunakan stiker “Got-U “ memancing perasaan musuh lawan dalam komunikasi interpersonal bisa mempengaruhi bentuk emosi lawan.

Gambar 7 : Stiker Battle Emoticon “ I Appreciate you”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 7 : Stiker battle emoticon “ I appreciate you “ yang bentuk stikernya bentuk wajah yang memakai kecapata, yang berbunyi suara “ hehe not bad” artinya hehe lumayan mempunyai manfaat dalam komunikasi interpersonal. Stiker battle emoticon ini mempunyai manfaat biasanya digunakan dalam para pengguna pemain satu team sudah meratakan team lawan musuh, tetapi juga stiker ini biasanya digunakan kalau salah satu anggota team selamat dari yang sudah diincar para team musuh.

Gambar 8 : Stiker Battle Emoticon “ Come&Fight”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 8 : Stiker yang mempunyai wajah dan mempunyai ekspresi kesal, mengenggam tangan, yang bernama “ Come&Fight” artinya datang & bertarung, mempunyai bentuk komunikasi interpersonal dalam para pengguna mobile legends, salah satunya stiker ini biasanya digunakan kalau para team, anggota sudah kesal

terhadap para team musuh. Stiker ini digunakan setiap para team lawan musuh mati, dan bentuk sebuah ungkapan ekspresi kalau sedang kesal, emosi.

Gambar 9 : Stiker battle emoticon “RRQ LEMON”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 9 : Gambar yang diatas yang mempunyai stiker bernama “ RRQ Lemon”, yang sudah dibuat oleh *mobile legends* untuk menarik perhatian para kalangan-kalangan yang bermain *mobile legends*. Alasan *mobile legends* membuat stiker Rrq Lemon. Salah satunya RRQ Lemon adalah pro player dari permainan *mobile legends* yang memiliki julukan “Sang Alien” berkat yang menggunakan sebuah hero meta maupun non meta saat pada turnamen atas pujian itu dari komunitas-komunitas permainan *mobile legends* atas *skill* yang dapat peroleh dari lemon. Julukan “Sang alien” diperoleh dapat dari team evos legends yang dapat dari “DONKEY” yang dulunya pro player. RRQ Lemon mempunyai nama asli adalah “ Muhammad Ihsan” tempat tanggal lahir di Banda Aceh 30 Desember pada tahun 1998. Para pengguna *mobile legends* biasanya memakai stiker ini sering digunakan dalam turnamen pada *pro player*. *Pro Player* merupakan orang memiliki pekerjaan memiliki profesi atau karir dalam dunia *game online*.

Gambar 10 : Stiker Battle Emoticon “ECHO PH”

Sumber : Mobile Legends

Gambar 10 : Stiker Battle Emoticon yang mempunyai wajah yang unik dan ada tulisan “SHEESH!””, Stiker battle emoticon ini asal dari “ECHO PH” yang berasal dari Filiphina. “ECHO PH” merupakan pro player yang dari luar negeri untuk mengikuti turnamen-turnamen pada asia di game *mobile legends*. Fitur stiker battle emoticon yang bernama “ECHO PH” baru-baru dirilis oleh *mobile legends* pada tahun 2020. Stiker ini mempunyai manfaat dalam kalangan-kalangan yang bermain *mobile legends*, salah satunya memiliki suara yang unik, dan mempunyai bentuk yang lucu sehingga membuat para pengguna *mobile legends* senang bermain *mobile legends*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini dalam berkomunikasi tidak hanya melalui tatap muka saja, tetapi bisa melalui bentuk ekspresi wajah, komunikasi sangatlah penting untuk bisa mengetahui sebuah bentuk ekspresi dari para pemain-pemain mobile legends, dan dari semua hasil dan pembahasan dari semua gambar yang sudah dijelaskan, dalam permainan mobile legends bentuk fitur battle emoticon mempunyai manfaat-manfaat dan makna stiker dalam komunikasi interpersonal, dari semua gambar yang sudah diteliti makna-makna stiker sangatlah banyak. Salah satunya makna stikernya bentuk berupa sedih, senang, maupun bahagia dan manfaat dalam fitur stiker battle emoticon ini bisa mengetahui para-pengguna mobile legends bisa mengetahui pro player dan mengetahui pemain dari team luar.

dalam permainan berlangsung mobile legends untuk mengetahui ekspresi perasaan lawan team maupun satu team, dalam kedepannya para-pengguna pemain mobile legends bahwa yang sudah disediakan fitur-fitur permainan mobile legends pasti mempunyai fungsi dan manfaat untuk berkomunikasi para pengguna mobile legends.

Makna stikernya mana??'

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). *Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang*. 1(1), 33-49.
- Cahyani, R. T., Destiwati, R., Komunikasi, F., & Telkom, U. (2021). *INTERAKSI SIMBOLIK ANTAR GAMERS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E ' SPORT (KAJIAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL) SYMBOLIC INTERACTIONS AMONG GAMERS IN THE COMMUNITY OF CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E-SPORT (A STUDY OF INTERPERSONAL . IV(Ii), 46-60.*
- Destiani Putri Utamil), Dwi Melliani2), Fermim Niman Maolana3), F. M. &, & Hidayat5), A. (2021). *IKLIM ORGANISASI KELURAHAN DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI*. 1(12), 6.
- Hamano, A., Yamada, A., Takada, T., & Takeuchi, M. (2017). *ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2*. 1, 1-

2.

Komunikasi, J. I., & Komunikasi, F. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN EMOJI TERHADAP PERSEPSI KOMUNIKAN ATAS The Effect of Using Emoji on Communicants ' Perception of Negative Feedback on WhatsApp*. *IV(Ii)*, 244-251.

Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, *8(2)*, 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>

Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, *9(1)*, 20-41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>

Rezeki, M., Rawali, S., Ramadhani, M. M., Studi, P., Komunikasi, I., Lambung, U., & Banjarmasin, M. (2021). *MOTIVASI DAN PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS : BANG BANG*. *3*, 148-158.

Rodiah, S., & Triyana, V. A. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IX MTS pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Gender. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, *3(1)*, 1-8.

Rosalino Triyantama, A., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, *7(1)*, 53-70.

Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2(2)*, 41-47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>

Tarsani, & Putra, R. H. E. P. (2016). *Perilaku komunikasi interpersonal pemain game online*. 51-65.

- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	5%
2	www.jurnal-umbuton.ac.id Internet Source	2%
3	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	2%
4	www.jurnal.uts.ac.id Internet Source	1%
5	isip.usni.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	ejournal.ihdn.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
9	journal.rc-communication.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On