

Jurnal Alifian

by Alifian Muhammad

Submission date: 29-May-2023 04:02PM (UTC+0700)

Submission ID: 2104447058

File name: AlifianMRF_revisi_2.docx (252.81K)

Word count: 3550

Character count: 22328

8

Komunikasi Antar Gamers Pada Kelompok Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Mobile Legends WWE Squad)

Alifian Muhammad Rahmawan Firdaus¹⁾, Nur Maghfirah Aesthetika²⁾

¹⁾Program S-1 Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fira@umsida.ac.id¹⁾,

Abstract. *This research raises the issue of communication in the online mobile legends game. The purpose of this study is to find out how group communication in the online game mobile legends bang bang can run well and generate good feedback between fellow players. This study uses a qualitative research method with a case study approach. The researcher used the interview method with five mobile legends bang bang informants. Researchers use Laswell's theory which contains several elements, namely who, says what, through which media, to whom, and what effect. WWE Company can communicate online with its members with the facilities provided by mobile legends bang bang development, namely chat and voice note features. So that the WWE Company can communicate online without having to meet in person. Thanks to the online game mobile legends, the WWE Company can form a community and get to know each other in the real world. And the results of this study are that in communication between gamers in a group it creates very good communication between fellow players even though there is noise that occurs in the game. The informants are more dominant in using the chat feature and the symbols on the mobile legends bang bang feature because it is more effective when in battle. After the game ended, the informant communicated using the voice chat feature to discuss the results of the match and the obstacles that had occurred in the matches that had been played. The WWE Company is not just a group for playing online games. The WWE Company has become a forum for informants to share stories about their personal lives. Starting from online games and only communicating through online games, the informants formed a community to make a forum for mobile legends bang bang games. As a result, several professional players were formed.*

Keywords – *communication between gamers, game online, mobile legends*

Abstrak. Penelitian ini membahas tentang komunikasi yang ada didalam game online mobile legends. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok didalam game online mobile legends bang bang dapat berjalan dengan baik dan saling menimbulkan umpan baik yang baik antar sesama playe. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti menggunakan metode wawancara dengan lima informan pemain mobile legends bang bang. Peneliti menggunakan teori Laswell yang memuat beberapa unsur yakni siapa, mengatakan apa, melalui media mana, kepada siapa, dan efeknya bagaimana. WWE Company dapat berkomunikasi secara online dengan para anggotanya dengan fasilitas yang telah disediakan oleh development mobile legends bang bang yaitu fitur chatting dan voice note. Sehingga WWE Company dapat melakukan komunikasi secara online tanpa harus bertemu secara langsung. Berkat game online mobile legends WWE Company bisa membentuk komunitas dan bisa mengenal satu sama lain didunia nyata. Dan hasil dari penelitian ini adalah dalam komunikasi antar gamers dalam suatu kelompok menimbulkan komunikasi yang sangat baik antar sesama playernya meskipun di dalamnya terdapat noise yang terjadi di dalam game tersebut. Para informan lebih dominan menggunakan fitur chat serta simbol-simbol pada fitur mobile legends bang bang karena lebih efektif ketika didalam pertarungan. Setelah permainan berakhir informan berkomunikasi menggunakan fitur voice chat guna berdiskusi hasil pertandingan dan kendala-kendala yang terjadi didalam pertandingan yang sudah dimainkan. WWE Company bukan sekedar kelompok untuk bermain game online. WWE Company sudah menjadi wadah para informan untuk bertukar cerita tentang kehidupan pribadi. Berawal dari permainan online dan hanya berkomunikasi melalui game online para informan membentuk sebuah komunitas untuk menjadikan sebuah wadah dalam permainan mobile legends bang bang. Alhasil terbentuklah beberapa player professional tersebut.

Kata Kunci - *Komunikasi antar gamers, game online, mobile legends*

I. PENDAHULUAN

Pada umumnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari campur tangan atau kontribusi manusia lainnya serta memiliki keinginan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dari masa ke masa perkembangan manusia membuktikan bahwasannya manusia memiliki kebutuhan yang semakin meningkat seiring dengan interaksinya dengan kelompok atau dengan kata lain kebutuhan komunikasi suatu manusia meningkat ketika dalam kelompok, baik itu merupakan perusahaan, insidri maupun organisasi yang lain. Komunikasi ialah titik pusat dari adanya suatu hubungan, berupa suatu tindakan yang didasarkan atas norma serta nilai sosial yang ada serta diterapkan dalam suatu masyarakat tertentu maupun lingkungan yang lainnya.

Komunikasi ialah salah satu aktivitas yang sering terjadi ketika bermasyarakat. Komunikasi memiliki peran yang amat penting di kehidupan bersosial serta bermasyarakat. Jika tidak ada komunikasi, maka dari itu akan memungkinkan terjadinya kericuhan yang disebabkan oleh kesalahpahaman ketika memberi serta menerima pesan maupun informasi. Komunikasi menjadi peran utama terjadinya hubungan yang harmonis ataupun tidak harmonis yang ada dalam suatu kelompok masyarakat. Komunikasi yang terjadi di lingkungan sosial biasanya terjadi antara sesama pribadi ataupun antara perorangan serta kelompok lainnya. Hubungan komunikasi tersebut mempunyai kedudukan yang sangat penting didalam suatu hubungan sosial bermasyarakat. Setiap terjadinya suatu komunikasi antara kedua belah pihak akan menimbulkan suatu umpan balik serta dapat menimbulkan kerja sama yang baik.

Komunikasi ialah suatu kegiatan dasar yang dilakukan manusia, adanya komunikasi antar manusia bisa saling terhubung antara satu dengan yang lainnya didalam kehidupan sehari-hari dalam rumah tangga, di pasar, pekerjaan, ataupun dalam suatu lingkungan masyarakat ataupun dimana manusia itu berada. Komunikasi dapat dihindari lagi oleh manusia begitupun dalam suatu organisasi maupun lembaga, dengan terbentuknya suatu komunikasi yang baik dalam suatu organisasi dapat menyebabkan organisasi tersebut berjalan dengan lancar sesuai dengan yang akan diharapkan serta akan memiliki keberhasilan yang luar biasa serta beitupun sebaliknya, apabila komunikasi tak lancar dan tidak baik menyebabkan terdapat keburukan dalam suatu pekerjaan, terlebih lagi akan menimbulkan ketidak teraturan suatu struktur organisasi (Liliweri, 2015).

Menurut Stuart (1983) dalam buku Nurudin, komunikasi berawal dari kata *communico* yang berarti (berbagi). Selanjutnya, dikembangkan dalam bahasa latin *communis* yang memiliki arti (membuat kebersamaan antara dua orang atau lebih). Sehingga, komunikasi seharusnya mengandung; (1) Berbagi, (2) kebersamaan ataupun pemahaman, (3) pesan. Maka dari itu, akar kata dari proses komunikasi dapat terjadi apabila memiliki pesan yang dibagikan kepada pihak lain, pesan tersebut memiliki tujuan guna mencapai kebersamaan dalam suatu pemahaman (Nurudin, 2017)

Menurut Laswell dalam buku Efeendy, komunikasi merupakan suatu proses penyampaian suatu pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran atau media yang mengakibatkan efek tertentu. Di dalam suatu proses komunikasi, dapat terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya serta penyampaian pesan tersebut memiliki tujuan tertentu (Effendy, 2004)

Model Laswell memuat beberapa unsur diantaranya *Who* (siapa), *Says What* (mengatakan apa), *In Which Channel* (melalui media mana) *To Whom* (kepada siapa), *With what Effect* (efeknya bagaimana)

Komunikasi ini sangat fokus terhadap suatu sistem komunikasi yang dilakukan dalam permainan game online mobile legends bang bang. Dimana komunikasi yang menggunakan fitur chatting serta voice chat yang telah disediakan oleh mobile legends bang bang.

Pada tahun 2000-an, Internet mulai digunakan sebagai media dalam bermain game online. Kehadiran game online di Indonesia muncul pada bulan Maret 2001 yang merupakan game pertama yang dikenal sebagai game sederhana yaitu Nexia Gatme, walaupun ada berbagai macam ragam game online lainnya, seperti olahraga, action, RPG (role playing game). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, Game Online juga mengalami perkembangan yang pesat pula (Alvanov, 2004). Dapat dilihat dari munculnya bermacam-macam jenis permainan online seperti Counter Strike, Point Blank, Three Kingdom online, DOTA 2 Online, Atlantica Online serta Mobile Legends.

Salah satu komunitas yang dibentuk pada tahun 2016, Warga-Warga Enambelas atau WWE Company yang memiliki 5 (lima) member dan mempunyai peran masing-masing disetiap membrnya. Selain untuk mengisi waktu luang, WWE Company sering mengikuti event tournament Mobile Legends. Komunikasi yang digunakan adalah komunikasi secara online, sehingga seringkali terjadi kesalah pahaman komunikasi antar kelompok ketika bermain mobile legend. hal ini disebabkan karena sinyal dan kondisi smartphone dari setiap member sehingga strategi yang sudah direncanakan terkadang tidak sesuai ekspetasi para member WWE Company.

Game online semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, sejak adanya smartphone dimana developer game online membuat game yang bisa digunakan pada smartphone. Game yang biasanya dimainkan single

player saat ini bisa juga digunakan *multiplayer*. Desain visual, grafis, fitur pada *game online* yang semakin menarik dan seperti nyata menjadi alasan kenapa banyak orang yang memainkannya. *Game online* banyak dimainkan oleh seluruh usia bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari *E-Sport* (bermain *game online*) ini.

MLBB atau Mobile Legends Bang Bang, yaitu sebuah custom map, yang selanjutnya disukai banyak orang. MLBB ialah permainan tim, 5 lawan 5, setiap pemain mengendalikan 1 hero/karakter. Game MLBB merupakan permainan dengan jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). MOBA ialah suatu jenis permainan yang mengarah terhadap kerja sama yang mengikutsertakan dua tim atau kelompok yang akan bertanding, setiap tim atau kelompok masing-masing memiliki anggota lima pemain yang harus saling melenyapkan tower serta benteng utama lawan guna memimpin *classmen* dalam pertandingan. Game MLBB merupakan salah satu dari sekian banyaknya Game Online yang dapat memvalidasi bahwasannya game ini telah menjadi media ataupun sarana manusia untuk berkomunikasi.

Para pemain game online mobile legends dapat berkomunikasi melalui fitur text pada chatting dan menggunakan suara dalam fitur voice chat. Dengan adanya fitur chatting dan voice chat pemain bisa menyampaikan serta mendengar informasi dari pemain lainnya tanpa mengganggu jalannya permainan. Fitur voice chat dapat membuat pengguna game online berinteraksi agar strategi game dalam sebuah misi bisa berjalan dengan baik. Namun didalam komunikasi ini memiliki kelemahan atau gangguan untuk berkomunikasi. Kendala teknis seperti gangguan sinyal yang buruk dan kecepatan sebuah internet.

II. METODE

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang menggunakan metode penelitian Analisis Komunikasi Kelompok. Teknik dalam memperoleh informan, yaitu *key person*. *Key person* digunakan ketika peneliti sudah atau telah memahami informasi sejak awal terkait objek penelitian dan informan penelitian, jadi peneliti sudah dapat menentukan langsung sejak awal siapa dan dimana harus menemukan informan. Lokasi dalam penelitian ini berlokasi di basecamp WWE Company yang bertempat di Kopikimi, Puri Indah Cemengkalang, Sidoarjo.

Peneliti memilih beberapa informan yang dapat merepresentasikan pendapatnya terkait media komunikasi tersebut, informan juga telah memainkan game online Mobile Legends sekitar 6 tahun. Para informan dikumpulkan dalam suatu ruang. Peneliti memilih golongan yang aktif bermain mobile legends selama 5 tahun dan mampu menyampaikan pendapat, asumsi, kelebihan, maupun kekurangan suatu komunikasi kelompok saat bermain game online mobile legends. Peneliti juga mendahulukan informan yang gemar bermain game online mobile legends sejak lama.

Responden yang berjumlah lima orang tersebut memiliki peran dan tugas yang berbeda. Taufiqurrahman atau didalam *game online* bernama Hong memiliki peran sebagai *Marksman*. Karakter *Marksman* didalam *game online mobile legends bang bang* memiliki peran sebagai penjaga tower di *gold lane* serta penembak jarak jauh dan karakter yang sangat mematikan ketika *late game* atau pertandingan dengan durasi yang lama karena *damage* yang dimilikinya. Berti Yohan atau didalam game online mobile legends bang bang memiliki nama Quista. Ia bermain di sektor tengah peta pada pertandingan sebagai Assasin atau jungler. Karakter assasin atau jungler pada game online mobile legends memiliki *damage* yang tinggi sehingga berbahaya bagi lawan. Tugas assasin atau jungler didalam game online mobile legends yaitu sebagai pembunuh karena memiliki *damage* hero yang diterima lawan sangat tinggi. Ikhlal Fajar atau didalam game online mobile legends memiliki nama MEE ini beposisi di *explane* sebagai fighter. Karakter hero fighter didalam game online mobile legends bang bang sebagai initiator atau pembuka pertarungan antar team. Selain memiliki burst *damage* yang tinggi, fighter juga memiliki darah yang tebal sehingga mampu untuk membuka serangan team dan pertarungan antar team. Afdeva Muhammad atau didalam game online mobile legends bang bang bernama Prodigy memiliki peran sebagai Support yang bertugas di sektor tengah peta menemani assasin atau jungler. Karakter hero Support pada game online mobile legends bang bang memiliki burst *damage* magic yang tinggi, tugas dari support pada pertandingan *game online mobile legends bang bang* adalah membantu *para* hero lainnya *untuk* membunuh lawan. Assegaf Ba'alwi atau didalam game memiliki nama Artemis memiliki peran sebagai *Tank*. Karakter *Tank* didalam *game online mobile legends bang bang* adalah hero dengan kapasitas darah yang tebal dan banyak namun *damage* yang diberikan pada hero tank hampir tidak pengaruh untuk lawan. Tugas tank didalam game online mobile legends bang bang yaitu membuka peta atau maps ketika pertarungan dan melindungi rekan satu teamnya terutama hero Marksman, Support hingga Jungler.

Peneliti menerapkan teknik pengolahan data serta analisis menurut Sugiyo, 2011. Dalam wujud reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data yang diaplikasikan oleh peneliti ialah teknik triangulasi. Guna menguji apakah data yang disajikan telah valid ataupun tidak, maka dari itu dibutuhkan teknik keabsahan data.

III. Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Banyak orang yang berminat dengan permainan *Game Online* tersebut. Selain guna mendapatkan para pemenang juga memiliki tujuan mencari teman bagi para pecinta *Game online*. Berawal dari bermain secara *online* bersama banyak teman ataupun dari ajakan teman guna bermain *Game Online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang dapat menimbulkan para pemain *game* menjadi semakin berminat dalam menikmati dunia *game* dengan suasana serta ajakan yang berbeda yang awalnya bermain dengan cara *offline* ataupun tantangan bersama musuh yang dapat diatur oleh sistem yang monoton dapat berubah jadi permainan yang sangat interaktif serta sangat menarik untuk terus dimainkan.

MLBB atau *Mobile Legends Bang Bang*, yaitu sebuah *custom map*, yang selanjutnya diminati oleh banyak orang. *MLBB* merupakan permainan *squad*, 5 lawan 5, setiap orang memainkan 1 *hero*/karakter. *Game MLBB* ialah suatu permainan dengan jenis *Multilplayer Online Battle Arena (MOBA)*. *MOBA* merupakan suatu jenis permainan yang mengarah pada kerja sama yang mengikutsertakan dua kelompok guna saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling merubuhkan *tower* serta benteng utama lawan guna memenangkan pertandingan. *Game MLBB* merupakan salah satu dari banyaknya *Game Online* yang bisa membuktikan bahwasannya *game* ini telah jadi media ataupun sarana manusia dalam melakukan komunikasi. Setiap pemain diharuskan untuk bermain dalam tim. Dalam satu pertandingan, terdapat 2 tim yang berperang merebutkan daerah kekuasaan yaitu dengan cara merusak *base* tim lawan. Satu Tim memiliki anggota 5 pemain serta biasanya memiliki peran masing-masing dalam tim tersebut. Dimulai dari pembagian peran dalam tim, posisi pemain dalam strategi tim, saling memberi informasi mengenai posisi lawan, perintah-perintah untuk menyerang, serta *back ups*.

Mobile Legends memberikan keseruan serta ketertarikan yang sama dengan *Game Moba* pada umumnya. Di dalam *Mobile Legends* terdapat 7 divisi *rank* ataupun *tier rank* yang bisa kita capai. *Tier rank* ialah macam-macam tingkatan ataupun level dalam *game Mobile Legends*. *Tier-tier* rank tersebut ialah *Warior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, hingga Mythic*.

Terdapat hal yang paling penting yang harus diperhatikan oleh masing-masing pemain *Mobile legends* ialah mempelajari tipe ataupun role dari masing-masing *hero*. Adapun enam tepatnya tipe *hero* yang dimiliki dalam *Mobile legends* yakni *Fighter, Assassin, Mage, Marksman, Support* serta *Tank*.

Masing-masing dari setiap tipe *hero* ini mempunyai peran masing-masing dalam setiap pertandingan dengan skill ataupun kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap tim membutuhkan kombinasi tipe *hero* yang seimbang guna menimbulkan suatu komposisi tim yang kuat serta berpeluang besar memenangkan pertandingan.

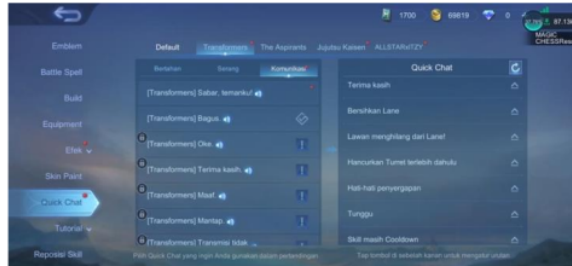
Setiap anggota memiliki peran masing-masing. Ahong sebagai marksman berperan sebagai penembak jarak jauh, berti sebagai assasin berperan sebagai pembunuh lawan dan menghancurkan tower, Asgap sebagai tank berperan sebagai melindungi team dan inisiator team untuk melakukan pertarungan, afdeva sebagai support berperan untuk mengganggu lawan dengan skill dan burst damage yang dimilikinya, dan yang terakhir ikhbal sebagai fighter berperan untuk mengatur formasi dan pemecah formasi lawan.

Menurut para anggota *WWE Company* berpendapat bahwasannya komunikasi kelompok didalam *game online mobile legends bang bang* sangat efektif dan penting untuk mencapai tujuan dan menjalankan strategi didalam permainan *mobile legends bang bang*.

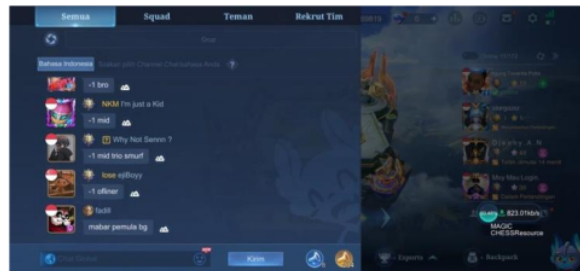
B. Pembahasan

Guna menunjukkan perasaan serta suasana hati dari para *gamers* biasanya dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi serta perasaan frustrasi diakibatkan kalah dalam permainan tersebut, pemain akan bertindak curang, teman satu tim yang tak bisa bekerjasama dengan baik menyebabkan emosi pemain keluar selanjutnya hal itu yang menyebabkan pemain menggunakan kata-kata kasar ataupun kotor yang diucapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan terhadap pemain lainya dalam bentuk komunikasi *transaksional*. Bukan hanya itu, pemain yang mendapatkan perkataan ataupun pesan yang bernada agresif tersebut menyebabkan pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang dapat menimbulkan motif guna berperilaku agresif

dalam menggunakan fasilitas *Voice Chat*. Tidak hanya itu gamers termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul serta menendang saat dalam keadaan *kesal* serta marah pada saat memainkan *game online* tersebut



Gambar 1. Tampilan fitur Quick chat yang telah tersedia didalam game online mobile legends bang bang.



Gambar 2. Tampilan fitur quick chat didalam pertandingan game online mobile legends untuk menginformasi menyerang lord.



Gambar 3. Tampilan fitur chatting didalam game online mobile legends bang bang.

Pada pembahasan ini, informan menyebutkan komunikasi kelompok yang sudah tersedia didalam game tersebut sangat berguna didalam permainan. Karena ketika didalam pertandingan dibutuhkan komunikasi untuk menyusun strategi pertandingan dalam bertahan atau menyerang untuk memenangkan pertandingan. Didalam arena pertandingan memiliki tiga jalur dalam sebuah peta atau maps mobile legends bang bang yang biasanya dikatakan gold lane, exp lane, dan mid lane. Gold lane biasanya terdapat marksman yang menjaganya, exp lane terdapat fighter

yang menjaganya, dan midlane tedapat tank serta support yang menjaganya. Dan terdapat minion yang dirancang oleh development untuk membantu berjaga disetiap jalur atau peta mobile legends bang bang. Para infoman juga mengatakan fitur chatting serta voice note sangat bermanfaat untuk dalam berkomunikasi suatu tim didalam pertandingan mobile legends bang bang. Dengan adanya fitur tersebut para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya tanpa harus berada disatu tempat dan bertatap muka.

Informan mengatakan komunikasi kelompok yang terjadi didalam game online sangat rutin dan bejalan dengan lancar dan hasil komunikasi kelompok antar gamers menimbulkan hasil kepuasan yang terjadi antar sesama gamers sehingga menimbulkan feedback yang baik meskipun sering terdapat noise namun komunikasi kelompok tetap bisa terlaksanakan dengan baik. Para informan lebih dominan menggunakan fitur chat serta simbol-simbol pada fitur mobile legends bang bang karena lebih efektif ketika didalam pertarungan. Setelah permainan berakhir informan berkomunikasi menggunakan fitur voice chat guna berdiskusi hasil pertandingan dan kendala-kendala yang terjadi didalam pertandingan yang sudah dimainkan.

WWE Company bukan sekedar kelompok untuk bermain game online. WWE Company sudah menjadi wadah para informan untuk bertukar cerita tentang kehidupan pribadi. Berawal dari permainan online dan hanya berkomunikasi melalui game online para informan membentuk sebuah komunitas untuk bermain mobile legends bang bang yang bernama WWE Company. Dikarenakan sering terjadinya komunikasi antar pemain terbentuknya sebuah hubungan pertemanan sehingga WWE Company saling mengenal didunia nyata. Setiap seminggu sekali mereka mengadakan kopdar diwarkop Kopikimi yang berlokasi diperumahan Puri Indah, Cemengkalang, Sidoarjo guna mempererat tali silaturahmi dan keharmonisan komunitas tersebut.

IV. Kesimpulan

Komunikasi ialah suatu kegiatan atau per⁹atan dasar manusia, terdapatnya komunikasi manusia bisa saling terhubung antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tangga, di pasar, pekerjaan, di dalam suatu lingkungan masyarakat ataupun dimana manusia itu berada. Komunikasi tak bisa dihindari lagi bagi manusia begitu juga didalam suatu organisasi atau lembaga, dengan terdapatnya komunikasi yang baik organisasi akan berjalan lebih lancar sesuai yang akan diharapkan.

Dengan terdapatnya kemajuan teknologi yang sangat pesat menyeba⁵an sebagian besar orang untuk melakukan komunikasi dimana dan kapan saja. Komunikasi didalam permainan game online mobile legends bang bang sangat berpengaruh dalam keefektifan komunikasi antar individu bahkan kelompok baik didalam dan diluar game. Para pemain mobile legends bang bang menganggap dengan adanya fitur chatting dan voice note yang sudah disediakan oleh development mobile legends bisa membantu kelancaran dalam komunikasi saat memainkan game online mobile legends bang bang. Meskipun sering terjadi misskomunikasi saat bermain game online komunikasi kelompok tetap berjalan dengan lancar.

WWE Company merupakan kelompok yang berasal dari dunia maya dengan objek game online mobile legends bang bang hingga saling mengenal didunia nyata karena intens bermain dan berkomunikasi didalam game online mobile legends bang bang.

V. DAFTAR PUSTAKA

⁶ Aestetika,, N. M. (2021). Buku Ajar Komunikasi Interpersonal . Umsida Press, 1-106. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-13-3>;

Abriani, A. I. 2018. *Perilaku Pengguna Game Online Mobile Legends (studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. Kendari: Universitas Halu Oleo. ¹

Alvanov. 2004. *Koran Kompas*. Dipetik 2004, dari <http://thegadget.wordpress.com>

Iskandar. 2008. *Metode Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press. ¹

Jalaludin. 2014. *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Komunikasi antarpersonal*. 2015. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Liliweri, A. 2015. *Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: PI. Adhitya Adrebina Agung.
- Miles, M. B. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyana, D. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2017. *ILMU KOMUNIKASI ILMIAH DAN POPULER*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Nyoman, D. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwianda, M. B. 2018. *KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS DALAM INTERAKSI SOSIAL*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA.
- Shelly Furqon. 2020. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. BENGKULU. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Eka Kurnia. 2019. *Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi di Universitas Negeri Makassar)*. MAKASSAR. Universitas Negeri Makassar.
- Lelatul Qadri. 2019. *Pola Komunikasi Game Online (Mobile Legends) (Studi kasus siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbawa)*. SUMBAWA. UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA.
- Yonatan Trianto. 2019. *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan*. SURABAYA. SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

Jurnal Alifian

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	4%
2	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
3	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Tidar Student Paper	1%
5	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
6	kpd.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Gunadarma Student Paper	1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
9	edoc.pub Internet Source	1%

10	core.ac.uk Internet Source	<1 %
11	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
12	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.upnjatim.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On