

Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends

Ricky Widyananda Putra

Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan

rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

Submitted: 12 Mei 2023, Revised: 02 Juni 2023, Accepted: 15 Juni 2023

ABSTRACT

With the development of the human mindset and technology in the current period, in communicating not only with conventional media, but at this time in communicating can use other forms of alternative media. One of the media used in communicating is game media. With the presence of online games that use the internet network to play games, it has changed, not only as a mere entertainment medium but has changed to form a "network society" for the players. The online game media that is often used or played by the general public, especially in Indonesia, is the mobile legends game. Communication patterns that are carried out in game media by using virtual features are called virtual communication. This is related to the phenomenon of virtual communication patterns that are currently happening around us. Seeing this phenomenon, here the researchers found the form of problems that exist related to virtual communication, namely how to communicate patterns through virtual features that exist in online mobile legends games for players, especially the creative box community. Researchers conducted using a virtual ethnographic theory approach. This virtual ethnographic approach refers to objects in cyberspace and objects that are described and analyzed in such a way. Researchers use a constructivist paradigm with a qualitative approach methodology. The results obtained in this study are one of the communication patterns that occur in game media by using virtual features in communicating.

Keywords: *Communication, Online Games, Virtual Ethnography, Virtual Features*

ABSTRAK

Dengan berkembangnya pola pikir manusia dan teknologi pada periode sekarang ini, dalam berkomunikasi bukan hanya dengan media konvensional saja, tapi pada saat ini dalam berkomunikasi bisa menggunakan bentuk media alternatif lainnya. Salah satu media yang digunakan dalam berkomunikasi ialah media *game*. Dengan hadirnya *game online* yang menggunakan jaringan internet dalam memainkan *game*, telah mengalami perubahan, bukan hanya sebagai media hiburan semata tetapi sudah berubah membentuk "masyarakat jaringan" bagi para pemainnya. Media *game online* yang sering digunakan atau dimainkan oleh masyarakat umum khususnya di Indonesia ialah *game mobile legends*. Pola-pola berkomunikasi yang dilakukan dalam media *game* dengan menggunakan fitur virtual, disebut dengan komunikasi virtual. Hal ini berkaitan dengan fenomena pola komunikasi virtual yang saat ini sedang terjadi disekitar kita. Melihat fenomena tersebut, disini peneliti menemukan bentuk permasalahan yang hadir terkait dengan komunikasi virtual yakni bagaimana pola komunikasi melalui fitur virtual yang ada pada *game online mobile legends* bagi para pemain khususnya komunitas kotak kreatif. Peneliti yang dilakukan menggunakan pendekatan teori etnografi virtual. Pendekatan etnografi virtual ini, mengacu pada objek-objek di dunia maya dan objek yang dideskripsikan serta dianalisis sedemikian rupa. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis dengan metodologi pendekatan kualitatif. Hasil yang didapat dalam penelitian ini ialah salah satu pola komunikasi yang terjadi dalam media *game* dengan menggunakan fitur virtual dalam berkomunikasi.

Kata kunci: *Etnografi Virtual, Fitur Virtual, Game Online, Komunikasi*

LATAR BELAKANG

Sebelum hadirnya permainan digital, masyarakat lebih mengenal permainan tradisional. Pada zamannya permainan tradisional, dimainkan sebagai sarana hiburan untuk masyarakat khususnya anak-anak. Dengan perkembangan zaman, saat ini dan perubahan budaya dari waktu ke waktu, bentuk permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan. Hal ini terjadi karena hadirnya bentuk media permainan baru yang menggunakan pendekatan teknologi dan inovasi. Permainan jenis baru ini bukan saja dimainkan oleh anak-anak, orang dewasa pun ikut memainkannya. Hadirnya unsur permainan ini, membuat para pemain saling tergantung antara individu yang satu dengan yang lain, hidup saling melengkapi. Bentuk permainan baru yang melibatkan teknologi komunikasi, pada gilirannya kini menjadi alternatif media atau alat komunikasi antar individu.

Media alternatif yang dimaksud, salah satunya adalah *game*. Awal keberadaan *game* memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemain dan sebagai media hiburan semata. Dengan hadirnya media *game*, khususnya *game online* yang menggunakan jaringan internet dengan tujuan bagi pemain *game* akan mengalami perubahan dari sisi sosial, bukan hanya sebagai media hiburan semata tetapi sudah berubah bentuk menjadi “masyarakat jaringan” (*network society*) bagi para pemainnya (Thabathaba’i & Putra, 2021).

Kemudian dengan perkembangan zaman dan majunya teknologi pada periode saat ini, media yang digunakan juga mengalami transformasi perubahan dan lebih dikenal dengan bentuk modernisasi. Hal ini juga terjadi dalam media *video game*, sebagai salah satu contohnya ialah perkembangan gawai (telephone genggam) yang awalnya hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat saja tanpa ada “jaringan internet” dan hanya memiliki fungsi untuk komunikasi secara pribadi, tapi pada periode berikutnya gawai memiliki multifungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi semata secara pribadi tapi bisa digunakan sebagai media hiburan, salah satu media hiburan saat ini dalam gawai ialah *video game*. Hal ini bisa dilakukan dengan hadirnya jaringan internet didalam gawai yang kita miliki, sehingga saat ini kita bisa memainkan *game* yang ada pada gawai. *Game* yang dimainkan bukan hanya sebagai media hiburan semata tetapi juga dapat melakukan bentuk komunikasi antar pemain. *Game* yang dimainkan dalam gawai kebanyakan merupakan bentuk *game online* yang dimainkan secara bersama-sama.

Kalau berbicara mengenai *game online*, media *game online* ini memiliki beberapa jenis yang dikenal masyarakat. Jenis-jenis *game online* tersebut ialah bentuk *first person shooter*, bentuk *game* ini melihat dari sudut pandang pemain sebagai fokus utama. Jenis *game* ini dimainkan oleh banyak pemain sehingga membangun ikatan yang kuat diantara pemainnya. Kemudian jenis *game online* lainnya ialah *real time strategy*, model permainan ini berfokus pada strategi yang digunakan oleh para pemain untuk menyelesaikan permainannya dan bentuk kerjasama antar pemain secara *online* yang terwakili dalam jenis *game* ini. Kemudian jenis *game online* lainnya ialah simulasi *game*, bentuk permainan ini membuat suatu pengalaman “didunia nyata” dihadirkan dalam bentuk simulasi virtual. Dimana *game* jenis ini lebih menawarkan bentuk pengalaman sosial dalam berinteraksi dengan pemain lainnya dalam “dunia virtual” (Misky & Widyananda Putra, 2022).

Saat ini, seiring dengan kemajuan teknologi pada gawai atau lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. Dengan fitur yang canggih dan terkadang mirip dengan fitur

komputer, ada berbagai jenis sistem operasi *smartphone* atau ponsel pintar seperti *Android*, *Windows*, *Apple iOS* dan lain-lain. Sistem operasi *smartphone* memodifikasi kinerja ponsel ini dan menyediakan fungsi aplikasi seperti *game*. *Online game* merupakan permainan yang dimainkan pada perangkat bergerak termasuk telepon genggam, telepon pintar atau tablet. Koneksi internet yang ditawarkan oleh masing-masing *provider* mendorong pembuat atau produsen *game* untuk mempertimbangkan pendistribusian *game* mereka. *Game* yang dijual dan dipublikasi pada *smartphone* ini, biasanya tersedia pada platform *google play* ataupun *app store*. *Media game* merupakan salah satu produk yang sering dimainkan oleh para pengguna *smartphone*, selain membunuh kebosanan, para pengguna *smartphone* biasanya memasang *game* di perangkat mereka sebagai hobi dan tempat bersosialisasi dengan pemain lainnya.

Arus perkembangan *game online* pada saat ini telah mengalami kemajuan pesat, seiring dengan berkembangnya *game* di Indonesia, kini *game* membuka peluang bagi para pemain (*gamer*) untuk bermain *game* dengan serius, karena era *E-sports* hadir untuk mengajak masyarakat bermain sebagai pemain profesional. *E-sports* merupakan turnamen dimana para pemain bersaing melalui permainan dengan jaringan dan membentuk aktivitas baru terkait dengan “masyarakat jaringan” (Kurniawan et al., 2023). *E-Sports* dapat dipahami sebagai permainan video dalam bentuk kompetisi *online* di tingkat profesional. *E-sports* di Indonesia semakin berkembang dan pada tahun 2013 telah berdiri organisasi bernama IeSPA (Persatuan E-Sports Indonesia) (Bima Dirgantara et al., 2023).

Perkembangan *game online* pada periode saat ini, memiliki implikasi pada faktor sosial, hal ini bisa dilihat dari fenomena yang ada, dimana dalam memainkan *game online* para pemain bermain secara bersama tanpa kehadiran para pemain tersebut di lokasi yang sama. Unsur ini menjadikan bentuk partisipasi pemain dalam jaringan sosial, sehingga memperkuat ikatan sosial antar pemain walaupun jarak dan waktu memisahkan para pemain tersebut. Ini juga yang membentuk kelompok atau komunitas antar pemain, sehingga para pemain memiliki ikatan yang kuat dalam membangun kelompok atau komunitasnya.

Bentuk interaksi sosial yang dihadirkan dalam *game online* merupakan salah satu ciri budaya media baru saat ini. Budaya inilah yang mendorong perkembangan *game online*, karena ada rasa keinginan bermain bersama sebagai satu komunitas. Bentuk budaya *online* ini telah tertanamkan dalam pikiran para pemain, bukan hanya memainkan permainannya saja tetapi juga bersosialisasi dengan anggota atau individu diluar anggota mereka. Dengan kata lain *game online* telah menunjukkan mobilitas fisik dan imajiner dalam dunia *game*. Pertumbuhan fenomena *game online* ini tidak akan mungkin terjadi tanpa penerimaan konsumen dan pengenalan teknologi baru (Purnamasari et al., 2023). Salah satu *game online* yang banyak dimainkan masyarakat Indonesia ialah *game mobile legends*. *Mobile legends* merupakan salah satu *game seluler* paling populer di dunia. Pasalnya, *game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* buatan studio game Moonton ini dimainkan oleh puluhan juta orang di seluruh dunia setiap bulannya. Berdasarkan data jumlah pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia diperkirakan mencapai 80,76 juta orang pada Desember 2022 (Kristiyanto et al., 2022).

Game Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang digemari di Indonesia, salah satu komunitas yang memainkan *game* ini ialah komunitas kotak kreatif. Komunitas ini merupakan komunitas *game developer* sekaligus komunitas yang melakukan “*tester*”

game-game baru yang hadir pada saat ini, sebagai acuan mereka memproduksi *game* sejenis. Komunitas merupakan sekelompok orang yang memiliki tujuan bersama dan saling berinteraksi untuk mengenal dan melihat satu sama lain sebagai bagian dari suatu kelompok (Kristiyanto et al., 2022).

Bentuk interaksi dalam kelompok mengarah pada perilaku komunikatif, perilaku komunikatif pada dasarnya berorientasi pada tujuan dalam arti perilaku manusia sebagian besar dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai tujuan sedangkan perilaku komunikatif dalam kelompok adalah tindakan (Putra, 2022). Perubahan yang terjadi pada berbagai saluran komunikasi turut membentuk eksistensi masyarakat itu sendiri, dan penggunaan teknologi atau sarana komunikasi lainnya sudah menjadi kebutuhan pokok untuk berkomunikasi, karena pada dasarnya setiap orang tertarik untuk membangun hubungan dengan orang lain dengan bantuan dari media yang relevan (Annisia & Putra, 2019).

Ketika sebuah turnamen atau pertandingan *game online*, berkomunikasi merupakan hal penting yang harus tetap terjaga. Pola-pola yang terjadi dalam *game online* sangat memungkinkan para pemain melakukan interaksi (berkomunikasi) yang terbentuk pada media *game*, hal ini biasa dikenal dengan komunikasi virtual.

Pemahaman terkait dengan komunikasi virtual sendiri ialah bentuk interaksi sosial yang lahir dengan hadirnya jaringan internet, dimana membuat para pemain *game* melakukan bentuk komunikasi atau berbicara dengan pemain lain dalam rentan waktu yang lama.

Sehingga membentuk suatu perasaan dan pikiran yang saling terhubung dalam dunia virtual atau maya (Rustandi & AS, 2023). Bentuk komunikasi virtual menawarkan daya tarik lebih dibandingkan bentuk komunikasi yang menggunakan jaringan telepon. Kemampuan untuk menyediakan komunikasi lebih kompleks dan juga memungkinkan lebih banyak timbal balik antar individu didalamnya. Kompleksitas seperti itu tidak akan lahir pada bentuk medium yang menggunakan transmisi elektronik (jaringan analog), tetapi dengan hadirnya jaringan yang terkoneksi keseluruhan platform (jaringan internet) sehingga dapat menimbulkan suatu keunikan timbal balik atau yang disebut dengan *realisme intersubjektif* (Marbun, 2023). Secara sederhana gambaran komunitas virtual sebagai akibat dari dunia maya dapat merujuk pada bentuk individu yang berkelompok dan tidak terikat dengan dimensi ruang dan waktu (Najib & Rois Abidin, 2023).

Terkait dengan pemaparan diatas, peneliti meminjam pendekatan etnografi yang khusus membahas terkait dengan bentuk virtual (etnografi virtual). Hal ini peneliti lakukan karena ingin mendeskripsikan, menganalisis serta menjabarkan bentuk-bentuk pola komunikatif sosial dari sekumpulan individu di dalam dunia maya atau virtual. Pendekatan yang peneliti gunakan ini, mengacu pada objek-objek di dunia maya dan objek yang dideskripsikan serta dianalisis sedemikian rupa, sehingga peneliti dapat merasakan secara langsung berinteraksi dengan subjek serta objek penelitian. Budaya di dalam dunia virtual atau *cyberspace* merupakan prasyarat penting dalam mendalami penelitian etnografi virtual, sehingga peneliti dapat menarik pendapat dari sudut pandang pihak lain (Widiastuti et al., 2023).

Etnografi virtual ini, akan beririsan dengan Etnografis komunikasi, yang merupakan suatu sarana dalam melakukan komunikasi yang menimbulkan perbedaan bahasa serta budaya dalam kelompok (Pertiwi & Jamalulail, 2023). Dengan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini ingin menjelaskan bagaimana terbentuknya pola komunikasi yang terjadi pada komunitas kotak kreatif melalui fitur-

fitur virtual dalam *game Mobile Legends* dengan pendekatan etnografi virtual. Adapun tujuan penelitian ini, untuk menjelaskan fungsi fitur virtual dalam *game online* sebagai praktik komunikasi dalam media *game*, sehingga menjadi alternatif dalam cara berkomunikasi dalam dunia virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma *konstruktivisme*. Pemahaman terkait dengan *konstruktivisme* ialah melihat bahwa bentuk realitas itu nyata, akan tetapi memiliki makna yang berbeda-beda pada setiap individu. Realitas sosial yang diamati oleh satu orang tidak dapat digeneralisasikan untuk semua. Metodologi penelitian dalam kajian ini menggunakan kualitatif. Metode kualitatif ialah pendekatan ilmiah mengenai fenomena pengalaman yang diteliti seperti perilaku, persepsi, dan motivasi secara keseluruhan yang di alami (Misky & Widyananda Putra, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus pada pembahasan pola komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *game Mobile Legends* terkait dengan cara mereka berkomunikasi menggunakan fitur virtual dalam dunia *game*. Pengertian dari komunikasi virtual sendiri merupakan bentuk kelompok sosial yang terbentuk dalam dunia jaringan (internet), dimana setiap individu didalamnya memiliki permasalahan dalam kehidupan “nyata” dan terkadang akan dibahas secara virtual dengan keterlibatan bentuk rasa dan pikiran para pengguna terhadap hubungan yang membentuk didalam dunia virtual atau ruang siber (Rustandi & AS, 2023).

Bentuk dari komunikasi “jaringan” (internet) ini, memberikan suatu pembeda dari bentuk komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi konvensional. Hal ini terjadi dikarenakan, bentuk komunikasi jaringan dalam menyampaikan suatu informasi memiliki daya tampung yang lebih “banyak” dari pada dengan menggunakan media komunikasi konvensional. Sehingga keunikan bentuk kebersamaan ini, menghadirkan pola saling memahami antara satu individu dengan individu lainnya. Hal ini memiliki perpaduan antara “ruang siber” dengan budaya virtual (Pertiwi & Jamalulail, 2023).

Berdasarkan pemaparan terkait dengan komunikasi virtual, maka peneliti akan mengkhususkan bentuk komunikasi virtual yang dilakukan oleh komunitas kotak kreatif melalui fitur-fitur virtual dalam dunia *game*. Pola komunikasi virtual ini dilakukan dalam media *game online* yang menjadi fokus kajian peneliti untuk menemukan bentuk komunikasi virtual yang efektif dalam permainan *game online* dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan. Komunitas bisa juga disebut dengan Kelompok, pengertian dari kelompok ialah sekumpulan individu yang terjalin dalam waktu tertentu dan memiliki kesamaan tujuan antara satu dengan lainnya, sehingga saling kenal antara satu dengan yang lainnya dan setiap individu yang ada didalamnya merasa bagian dari suatu kelompok ataupun komunitas (Purnamasari et al., 2023). Terkait dengan komunitas (kelompok) biasanya akan melahirkan bentuk pola perilaku komunikasi, yang didasari oleh bentuk interaksi perilaku individu dengan bentuk motivasi dalam memperoleh tujuan dari komunitas atau kelompok tersebut, sehingga menghadirkan bentuk perilaku berkomunikasi dalam kelompok (Putra, 2022). Transformasi yang terbentuk dalam proses cara berkomunikasi akan melahirkan bentuk pola kebutuhan manusia akan penggunaan teknologi atau media komunikasi lainnya sehingga menjadi kebutuhan pokok bagi para pelaku komunikasi. Ini dikarenakan pada dasarnya setiap individu memiliki kepentingan

dalam melakukan hubungan dengan individu lainnya dengan perantara media atau medium untuk berkomunikasi (Widiastuti et al., 2023).

Dengan pemahaman terkait kelompok (komunitas) ini, peneliti melihat kelompok atau komunitas akan terbentuk dari rasa kebersamaan dan kebutuhan bersosialisasi dengan individu-individu lain yang memiliki pengalaman secara emosional ataupun realita sehingga terbentuk kedekatan dengan individu lainnya. Terkait hal ini fokus kelompok atau komunitas yang peneliti pilih ialah komunitas kotak kreatif yang terbentuk dari rasa kebersamaan para individunya mengenai memproduksi dan melakukan “tes” pada media *game*. Komunitas ini juga telah memiliki berbagai prestasi, salah satunya menjadi bagian dalam pameran produk *game* tingkat nasional yang dilakukan pada acara *game prime 2019*. Hal tersebut yang membuat peneliti menentukan komunitas ini sebagai subjek penelitian, untuk mengkaji lebih dalam lagi terkait dengan pola komunikasi dengan menggunakan fitur virtual didalam media *game online*.

Sedangkan metode penelitian menggunakan etnografi virtual, dimana peneliti ingin mendeskripsikan, menganalisis, dan memaparkan bentuk pola komunikatif dalam kelompok sosial di dalam dunia virtual (Putra, 2022). Bentuk etnografi virtual berbeda dengan pembahasan etnografi pada umumnya yang terkait dengan budaya yang memiliki artefaknya sendiri, bentuk etnografi virtual ini terwujud dari lingkungan virtual yang dilakukan oleh para pengguna “jaringan” (internet) (Rachmawati, 2023). Terkait dengan hal tersebut, salah satu perwujudan dari penerapan etnografi virtual bisa terjadi dalam media *game online*. Kemudian dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dua model yakni bentuk observasi dan wawancara terstruktur

Observasi peneliti gunakan untuk mengetahui secara pasti apa yang sedang peneliti amat. Kemudian untuk wawancara terstruktur peneliti gunakan sebagai pedoman wawancara, sebagai gambaran umum pertanyaan demi pertanyaan dan banyak mendengarkan apa yang dituturkan informan. Sedangkan dalam memilih subjek penelitian atau informan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni penentuan informan berdasarkan tujuan tertentu, sehingga informan dapat memberikan informasi secara detail. Teknik ini mengambil sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya subjek dianggap lebih memahami apa yang diharapkan peneliti (Prasetyo et al., 2023). Subjek merupakan para pemain aktif *game Mobile Legends* dari komunitas kotak kreatif, mereka terdiri dari 5 orang informan, yakni: 1. Erika, 2. Rana, 3. Thaba, 4. Wahyu dan 5. Irfan. Untuk objek penelitian yang digunakan ialah *game Mobile Legends*, pertimbangan memilih *game* ini sebagai objek penelitian karena banyak pengguna yang memainkan *game* ini, seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang.

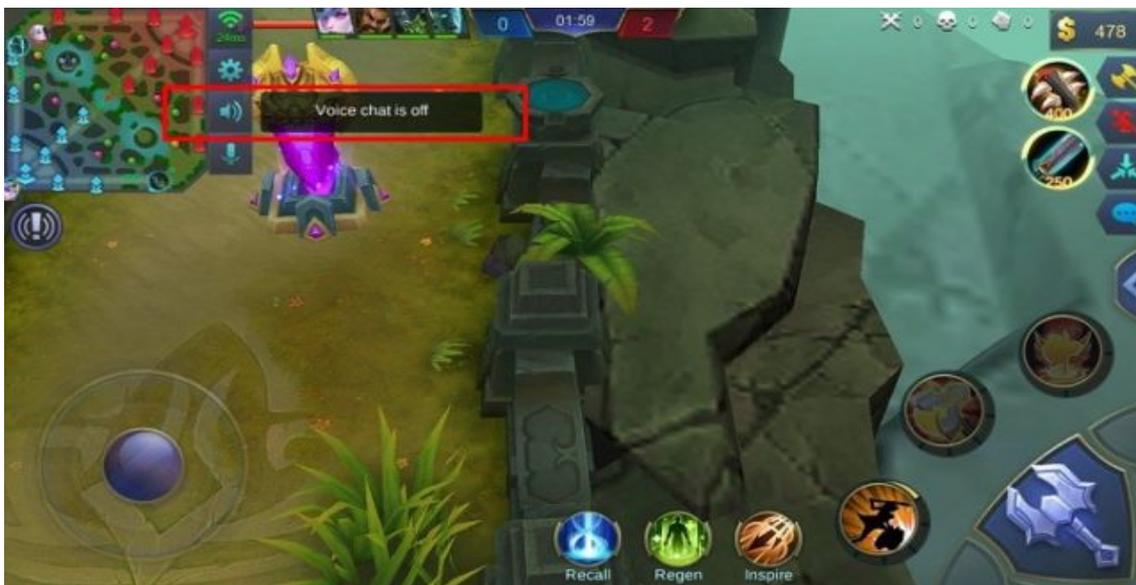
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan hasil yang terkait dengan komunikasi dalam menggunakan fitur virtual pada *media game Mobile Legends* yang dimainkan oleh komunitas kotak kreatif. Dalam bermain *game Mobile Legends* ini, mereka memiliki waktu permainan dengan minimal dua permainan dimainkan dan durasi setiap permainan adalah setengah jam. Sebelum bermain, para pemain dari komunitas kotak kreatif selalu berkumpul terlebih dahulu di ruang *online* yang ada pada *game Mobile Legends* tersebut, tempat pertemuan di mana mereka bisa mengobrol secara virtual dengan para “member” (anggota) sebelum memulai permainan. Agar komunikasi yang dilakukan berjalan dengan lancar, dalam *game Mobile Legends* memiliki empat fungsi untuk melakukan

komunikasi virtual. Fungsi-fungsi ini digunakan oleh para pemain dari komunitas kotak kreatif. Adapun fungsi yang digunakan sebagai alat melakukan komunikasi virtual seperti pemaparan berikut ini:

Voice Chat

Alat *voice chat* ini, memungkinkan setiap pemain untuk berkomunikasi secara verbal dengan “*real time*”. Fitur *voice chat* ini bisa memakai alat tambahan seperti *microphone*, bentuk dan jenis *microphone* yang digunakan tergantung dari masing-masing pemain. berdasarkan hasil observasi dan pengamatan didapatkan bahwa Informan 1 (Erika), 2 (Rana), 3 (Thaba) dan 5 (Irfan) menggunakan *handphone* sebagai mikrofon untuk berkomunikasi tanpa alat tambahan. Sedangkan informan 4 (Wahyu) menggunakan *earphone* dengan kabel yang terhubung pada *handphone* sebagai alat berkomunikasi. Informan 4 (Wahyu) memiliki pemahaman dan pengalaman dalam memainkan *game online multiplayer* ini, akan lebih nyaman apabila panggilan *voice chat* dengan menggunakan alat tambahan. Karena bagi informan 4 hal ini akan lebih fokus dalam bermain dan tidak terjadi “gangguan” suara dari luar. Sehingga komunikasi yang dilakukan akan lebih efektif diantara para pemain.



Gambar 1. Fitur Komunikasi *Voice Chat* Pada *Game Mobile Legend*

Berbeda dengan informan 3 (Thaba) ia memiliki pemahaman bahwa tanpa menggunakan alat bantu untuk berkomunikasi, dalam memainkan *game* jenis *multiplayer* ini akan terasa lebih “seru” dan “hidup” Di sini informan 3 merasakan suatu sensasi bermain yang larut didalam permainan, sehingga tanpa alat bantu pun ia dapat melakukan komunikasi yang baik dan bisa bertindak sesuai instuisi atau arahan dari pemain lain untuk menyelesaikan *game* tersebut. Sedangkan informan 1 (Erika), informan 2 (Rana) dan informan 5 (Irfan), mereka bertiga terkadang menggunakan alat bantu komunikasi ketika sedang memainkan *game Mobile Legends* ini. Mereka akan menggunakan alat bantu apabila kondisi disekitar mereka tidak memungkinkan menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi, karena suara yang dihasilkan *handphone* akan mengganggu individu yang ada disekitar mereka. Karena sifatnya suara yang dihasilkan oleh *handphone* menggunakan bentuk audio luar (speker), sehingga individu yang ada disekitar mereka akan mendengar diskusi yang sedang dilakukan.

Dengan melihat hasil pemahaman dan pengalaman para informan, peneliti mendapatkan hasil terkait dengan komunikasi virtual yang dilakukan pada fitur *voice chat* ini. Dimana penggunaan alat bantu tersebut, terkadang diperlukan agar memudahkan proses berkomunikasi sehingga terbentuk kerjasama yang baik dan saling berkerja sama untuk dapat menyelesaikan permainan. Oleh karena itu diperlukan komunikasi yang lancar untuk melakukan komunikasi antar pemain, namun jika *handphone* atau *earphone* tidak digunakan dengan benar maka kualitas suara akan menurun sehingga membuat komunikasi menjadi sulit dan akan terjadi gangguan pada saat bermain.

Ping

Fitur *Ping* dalam *Mobile Legends* dilakukan dengan cara yang sangat mudah. Penggunaan fitur ini dengan menekan tombol *ping* di bawah *mini-map*. Saat tombol *ping* ditekan, peta mini akan meluas dan dapat menempatkan *ping* di mana saja. *Ping* dapat memberikan informasi yang akurat. Misalnya, saat membunyikan menara tim atau memberi sinyal pertahanan menara. Para pemain dari komunitas kotak kreatif terkadang mereka menggunakan fitur *ping* ini sebagai model komunikasi virtual dalam melakukan komunikasi. Seperti informan 2 (Rana) dan informan 5 (Irfan), mereka menggunakan fitur ini sebagai bentuk komunikasi yang “singkat” dalam berinteraksi dengan pemain lainnya. Tanpa menggunakan kata-kata fitur *ping* ini dapat menghadirkan bentuk pola komunikasi virtual dengan menggunakan “kode” sederhana, jadi dalam berkomunikasi dengan menggunakan media *game* khususnya *game online Mobile Legends*, kata-kata atau kalimat secara verbal atau teks bisa tergantikan dengan bentuk pola komunikasi “kode”.

Seperti dengan kehidupan nyata atau realitas (tidak virtual), kita mengenal dengan sandi *morse* bentuk *ping* ini merupakan tranformasi atau perubahan dari sandi *morse* yang hadir pada tingkatan periode saat ini. Dengan bentuk pola komunikasi sederhana seperti ini, peneliti mendapatkan hasil dari fitur *ping* ini, bahwa dalam melakukan komunikasi dalam dunia *game online*, tidaklah harus dengan banyak kata dan kalimat dengan menggunakan “kode” pun bentuk komunikasi yang dilakukan cukuplah efektif dan dapat dipahami antar anggota komunitas kotak kreatif.



Gambar 2. Fitur *Ping* Pada *Game Mobile Legend*

Auto Chat

Fungsi *auto chat* ini berbentuk simbol-simbol yang hadir dalam *game Mobile Legends* sebagai sarana model komunikasi virtual dalam medium *game*. Fitur *auto chat* dibagi menjadi tiga kategori: pertama pertahanan, kedua pelanggaran, dan ketiga komunikasi. Bagian Pertahankan merupakan simbol komunikasi untuk melakukan pertahanan dalam *game*. Sementara itu, bagian *Attack* ialah bentuk simbol komunikasi yang berorientasi pada serangan dalam *game*. Terakhir bagian komunikasi, merupakan simbol komunikasi dasar untuk menyapa pemain lain. Dari ke lima informan mereka menggunakan fitur *auto chat* ini sebagai bentuk model komunikasi virtual yang digunakan. Seperti informan 1 (Erika) ia menggunakan fitur ini untuk memuji pemain lain apabila berhasil menyelesaikan misi permainan. Sedangkan informan 3 (Thaba) menggunakan fitur ini, apabila dia sedang fokus memainkan *game* tersebut untuk meminta bantuan pemain lain.

Dalam fitur *auto chat* ini peneliti melihat bentuk pola komunikasi non verbal yang dihadirkan dalam dunia virtual yakni *game*. Di mana bentuk komunikasi non verbal ini yang berupa simbol-simbol sudah sering kita gunakan juga pada kehidupan nyata di beberapa puluh-puluh tahun yang lalu, seperti bentuk simbol yang ada pada tulisan-tulisan di Mesir kuno. Dengan melihat bentuk transformasi ini, bisa dipahami bahwa bentuk komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol dalam media *game online* dapat menghadirkan bentuk komunikasi virtual antar para pemain.



Gambar 3. Fitur *Auto Chat* Pada *Game Mobile Legend*

Chat Manual

Chat manual merupakan fitur paling umum, juga paling sulit. Bentuk fitur ini digunakan dengan cara mengakses obrolan dan mengklik ikon balon ucapan di *chat manual*. Percakapan manual ini akan dilakukan dalam layar penuh dan suaranya akan dibisukan. Pada dasarnya fitur ini terkadang menyulitkan pemain, dari ke lima informan mereka seluruhnya berpendapat bahwa fitur komunikasi ini menyulitkan pemain, karena saat mereka sedang fokus bermain tetapi mereka harus fokus juga mengetikkan teks untuk

melakukan bentuk komunikasi. Di sini peneliti memahami bahwa bentuk komunikasi virtual dengan *chat manual* dalam media *game*, kurang berfungsi efektif dikarenakan terjadinya gangguan saat memainkan *game* dalam melakukan komunikasi dengan pemain lainnya.



Gambar 4 Fitur *Chat Manual* Pada *Game Mobile Legend*

Komunikasi Virtual Pada *Game Online Mobile Legend*

Fungsi alat komunikasi yang terdapat pada *game Mobile Legends* dan dijelaskan pada hasil penelitian diatas merupakan bentuk fitur dalam membantu proses komunikasi dalam media *game online* bagi para pemain khususnya di komunitas kotak kreatif, fungsi-fungsi ini memiliki kegunaan yang berbeda antara satu dengan lainnya. Fitur-fitur yang dihadirkan dalam *game Mobile Legends* memiliki karakteristik yang berbeda pula, hal ini terkait dengan proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain. Ketika pemain memanfaatkan fitur *voice chat*, maka dalam fitur ini terkadang menggunakan perangkat alat tambahan agar komunikasi yang dilakukan lebih “intens” dan akan maksimal ketika melakukan dialog bersama antar pemain. Selain itu untuk mendengar dengan jelas dan berkomunikasi dengan lancar selama permainan dan juga mengurangi kebisingan saat melakukan komunikasi antar pemain. Fitur *voice chat* membantu para pemain dalam mengimplementasikan pertarungannya, dikarenakan setiap pemain dari komunitas kotak kreatif mempunyai sifat dan karakter yang berbeda, misalnya informan 1 menjadi pemain utama yang akan berada di garda terdepan dalam menyerang lawan. Sedangkan informan 3 akan bertanggung jawab mengamankan informan 1, kemudian informan 2 bertanggung jawab mengamankan informan 3 dan 4.

Penjelasan di atas adalah strategi permainan untuk mendapatkan memenangkan permainan. Strategi ini sangat sulit diterapkan bila tidak menggunakan obrolan suara. Fungsi ini diaktifkan saat pemain menekan tombol dengan ikon mikrofon di layar. Fitur ini menawarkan dua jenis pilihan mikrofon, yang pertama adalah mikrofon khusus untuk tim, artinya fitur ini hanya berbicara dan merekam audio untuk tim itu sendiri. Selain itu, jenis mikrofon kedua adalah untuk "Semua", yang berarti bahwa ketika pemain berdekatan dengan tim lain dan tim lain juga menggunakan fungsi semua, maka pemain akan mendengar semua nada obrolan yang dikirimkan. Kemudian fitur *ping* digunakan

untuk berkomunikasi secara efektif, para pemain *game Mobile Legends* dari komunitas kotak kreatif sering menggunakan fitur ini untuk melakukan model komunikasi secara virtual, ke lima informan, mereka menggunakan fitur ini sebagai bentuk komunikasi yang “singkat” dalam berinteraksi dengan pemain lainnya. Tanpa menggunakan kata-kata fitur ping ini dapat menghadirkan bentuk pola komunikasi virtual dengan menggunakan kode sederhana, jadi dalam berkomunikasi dengan menggunakan medium game teks bisa tergantikan dengan bentuk pola komunikasi kode.

Fitur *auto chat* dalam *game Mobile Legends* digunakan pada saat bermain sebagai bentuk komunikasi dengan menggunakan simbol di ranah media virtual yakni dengan *game online*. Dalam fitur *auto chat* ini merupakan bentuk pola komunikasi non verbal, di mana bentuk komunikasi non verbal berupa simbol-simbol. Dengan melihat bentuk transformasi ini, bisa dipahami bahwa bentuk komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol dalam media *game online* dapat menghadirkan bentuk komunikasi virtual antar para pemain. Terakhir ialah fitur *chat manual*, fitur ini sangat jarang digunakan oleh para pemain *game Mobile Legends* termasuk pemain dari komunitas kotak kreatif, karena akan mempersulit strategi. Informasi yang ingin disampaikan tidak akan langsung tersampaikan, hal ini terjadi karena dalam penulisan di layar ponsel huruf yang disajikan memiliki tampilan terlalu kecil, membuat para pemain tidak akan menyadarinya informasi yang disampaikan, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat terbaca dengan baik. Fitur ini tidak efektif dikarenakan, ketika pemain akan menuliskan informasi maka tampilan yang tersaji terlalu kecil dan cepat.

SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa peran teknologi pada saat ini dalam perkembangannya telah memungkinkan menghadirkan bentuk pengalaman yang belum pernah dibayangkan pada periode sebelumnya. Bentuk media baru dan terjadinya konvergensi media, bukan hanya mentransfer media lama kedalam media baru dengan terhubung oleh jaringan internet, tetapi bentuk jaringan telah menjadi bagian dari media baru sebagai perkembangan teknologi informasi dalam melakukan komunikasi. Pada saat yang sama, keberadaan teknologi komunikasi baru mengubah cara orang berkomunikasi. Dengan terbentuknya pola komunikasi virtual yang merupakan bagian dari interaksi sosial dalam diri manusia untuk saling melengkapi satu dengan lainnya. Saat ini bentuk komunikasi yang dilakukan tidak terikat dengan ruang dan waktu, kita dapat melakukan komunikasi dengan bantuan teknologi jaringan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Bentuk komunikasi dengan bantuan fitur virtual dalam dunia *game*, lebih dipahami dalam melakukan bentuk komunikasi. Hal ini berimplikasi pada penerapan bentuk komunikasi virtual yang diterapkan pada beberapa perkembangan teknologi. Salah satu yang menggunakan bentuk fitur virtual dalam berkomunikasi ialah produk *game online*. Dengan hadir *game online* ini memiliki dampak yang signifikan terhadap efektifitas pola berkomunikasi antar para pemain (individu).

Pemain *game online* khususnya *Mobile Legends* percaya bahwa fitur virtual yang disediakan dapat memudahkan mereka berkomunikasi saat bermain *game*. Konsep dasar ini terjadi dalam dunia virtual yang beririsan dengan komunitas virtual. Bentuk dari komunikasi virtual yang terjadi dalam *game Mobile Legends* didasarkan pada fungsi yang mendukung antara bentuk interaksi yang dilakukan pemain dengan komunikasi yang terbangun antar pemain khususnya dalam ketersediaan fitur virtual untuk berkomunikasi.

Hal ini menjadi masukan bagi para pengembang *game* kedepannya bahwa fitur komunikasi yang dihadirkan pada media *game* dapat mengubah budaya dalam masyarakat terkait dengan proses berkomunikasi. Dengan adanya bentuk komunikasi virtual pada saat ini, menjadikan komunikasi virtual sebagai salah satu jenis komunikasi baru yang dapat dilakukan dalam melakukan tindakan interaksi antar individu ataupun kelompok dalam dunia virtual. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini, bisa menjadi salah satu hal yang dapat mengembangkan kajian pengembangan *game* terkait dengan wacana komunikasi yang dihadirkan dalam media *game*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada para informan dari komunitas kotak kreatif yang telah meluangkan waktunya dan memberikan informasi dalam melengkapi hasil penelitian ini. Sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annissa, J., & Putra, R. W. (2019). *ANALISA SEMIOTIKA TERHADAP PEMBENTUKAN CITRA DIRI JOKO WIDODO MELALUI MEDIA SOSIAL YOUTUBE* (Vol. 7, Issue 1).
- Bima Dirgantara, H., Lesmana Marselino, T., Ery Kurniawati, Y., Ilmu Komputer Dan Desain, F., & Teknologi dan Bisnis Kalbis Jalan Pulomas Selatan Kav, I. (2023). Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game. In *Jurnal Sains dan Teknologi* (Vol. 10, Issue 1).
- Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2022). ANALISIS E-SPORT SEBAGAI CABANG OLAHRAGA BARU. In *Universitas Muhammadiyah Tangerang* (Vol. 4). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/senamu/index>
- Kurniawan, A. A., Syaffruddin Kuryanto, M., & Ermawati, D. (2023). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Marbun, I. A. N. A. (2023). The Embracing workplace flexibility: will virtual meeting technology remain successful during post Covid-19 pandemic? *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 7(1), 249–268. <https://doi.org/10.25139/jsk.v7i1.5033>
- Misky, F., & Widyananda Putra, R. (2022). *KARTALA VISUAL STUDIES ESTETIKA VIRTUAL DALAM GAME 3D “DREADEYE VR” (PENDEKATAN MDA FRAMEWORK)*.
- Najib, N., & Rois Abidin, M. (2023). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KOMUNITAS VIRTUAL KARATE KYOKUSHIN DENGAN METODE DESIGN SPRINT. *Jurnal Barik*, 4(3), 57–63. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Pertiwi, R., & Jamalulail, J. (2023). PERCAKAPAN DALAM RUANG SIBER PADA PERMAINAN DAKON ONLINE. *EKSPRESI DAN PERSEPSI: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 6(1), 76. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i1.4328>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Purnamasari, Y., Clara, Y., Yesisca, Lady, Immanuel, F., & Isnaini, M. (2023). *Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation* (Vol. 15, Issue 01). <http://jikom.uima.ac.id/>
- Putra, R. W. (2022). *Analisis Sosiokultural Dalam Transformasi Budaya Game Online Sociocultural Analysis Online Game Culture Transformation*. <https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/>
- Putra, R. W. (2022). *International Journal of Visual and Performing Arts Manga matrix’s approach to creating Indonesian ghost game visual characters on Dreadeye VR*. 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v4i1.655>

- Rachmawati. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS PADA KELOMPOK TOP. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL), 1*.
- Rustandi, R., & AS, E. (2023). Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *AL-IBANAH*, 8(1), 71–76. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v8i1.163>
- Thabathaba'i, A., & Putra, R. W. (2021). *Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch*.
- Widiastuti, A., Bajari, A., & Mirawati, I. (2023). Studi Etnografi Virtual: Konstruksi Identitas Virtual Anggota Subkultur Humor Mencela Diri Di Tiktok. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4754/http>