



**VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL
PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS**

**Bella Febriyana Ananda¹, Zainal Abidin Achmad², Syifa Syarifah Alamiyah³,
Ahimsa Adi Wibowo⁴, Latif Ahmad Fauzan⁵**

¹⁻⁵ Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

¹bellananda321@gmail.com, ²z.abidinachmad@upnjatim.ac.id,

³syifa_syarifah.ilkom@upnjatim.ac.id, ⁴ahimsa.adi.ilkom@upnjatim.ac.id,

⁵latif.ahmad.ilkom@upnjatim.ac.id

Article Info

Article history:

Received 17 Desember 2021

Accepted 5 Februari 2022

Published 1 April 2022

Keyword:

*Komunikasi Virtual,
Mobile Legends, Ragam
Bahasa, Etnografi Virtual*

Abstract

The Mobile Legends game application has virtual communication features, including Voice Chat, Chatbox, and Quick Chat. This study aims to observe variations of virtual communication used by the Moba Analog Team when playing the game. This study uses a qualitative method with a virtual ethnographic approach. The results show that virtual communication produces a variety of distinctive languages or odes) that is understood and interpreted by members of the Moba Analog Team. A variety of languages with unique codes has been produced due to the virtual conversations intensity and the need for tactics to run the game. Moba Analog Team members play games together almost every night. Virtual communication features facilitate communication between members when acting as a player in the Mobile Legends game. The virtual conversation while playing the games is not merely talking about playing tactics, but it extends to wider topics such as lectures, friendship, family, viral issues on social media, and politics.

Aplikasi game Mobile Legends memiliki fitur-fitur komunikasi virtual antara lain Voice Chat, Chatbox, dan Quick Chat. Fokus penelitian ini adalah variasi komunikasi virtual kelompok pemain game online mobile legends. Penelitian ini bertujuan untuk mencermati variasi komunikasi virtual oleh Moba Analog Team ketika memainkan game Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau kode khas yang dipahami dan dimaknai bersama anggota Moba Analog Team. Ragam bahasa dengan kode khas tersebut lahir karena intensitas perbincangan virtual yang terjadi dalam kurun waktu tertentu dan kebutuhan taktik menjalankan game. Anggota Moba Analog Team hampir setiap malam hari main game bareng. Ketersediaan fitur komunikasi virtual memudahkan komunikasi antar anggota ketika berperan sebagai player dalam game Mobile Legends. Komunikasi virtual berupa perbincangan saat memainkan game, tidak sekadar bertema taktik bermain, tetapi meluas hingga tema perkuliahan, pertemanan, keluarga, isu viral di media sosial, dan sosial politik.

Copyright © 2022 Jurnal Ilmu Komunikasi. All rights reserved.

Editorial Office:

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Jl. Ahmad Yani 117 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Email: jurnalilkom@uinsby.ac.id

Pendahuluan

Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual.¹ Sistem komunikasi virtual menyediakan lingkungan komunikasi tatap muka virtual di mana dua pembicara jarak jauh dapat saling berbagi interaksi tanpa tatap muka secara langsung.² Sebagaimana game *online* lainnya, *Mobile Legends* juga memiliki fitur komunikasi virtual seperti Voice Chat, Auto Chat, dan Manual Chat.³

Pada saat menjalankan game *Mobile Legends*, terdapat banyak ragam bahasa yang memiliki keunikan. Uniknyanya adalah penggunaan istilah-istilah yang sebenarnya dimaksudkan sebagai kode tertentu sebagai ciri khas tim. Kode-kode yang digunakan dalam berkomunikasi, merupakan arahan dan petunjuk bagi seluruh anggota tim saat permainan berlangsung. Ragam bahasa atau kode-kode tersebut juga digunakan oleh setiap anggota tim atau para pemain untuk berkomunikasi dan menyusun strategi. Konten komunikasi virtual dalam game online sebagai upaya membangun interaksi, antara lain berupa: rancangan menyusun strategi (menyerang dan bertahan), informasi tentang kondisi lawan kepada anggota tim, percakapan obrolan sederhana, motivasi dan penyemangat tim, kadang berisikan candaan dan hinaan. Komunikasi virtual dalam game online berbeda dengan komunikasi langsung atau

komunikasi tatap muka. Komunikasi tatap muka lebih mudah dipahami karena komunikator dapat mengecek makna bahasa dan memahami alat pendukung komunikasi, seperti interaksi gerak tubuh dan ekspresi wajah.⁴ Sedangkan komunikasi virtual ketika berlangsungnya permainan menjadi sangat menarik, karena setiap pemain menggunakan kata-kata atau istilah-istilah yang memiliki arti khusus yang hanya dapat dipahami oleh anggota timnya. Hal tersebut yang membuat peneliti melakukan penelitian ini untuk melihat bagaimana tim dalam permainan tersebut menggunakan pemaknaan bahasa dalam percakapannya untuk mencapai tujuan tim dalam permainan tersebut. Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game *Moba Analog Team* yang memainkan *Mobile Legends* serta bertujuan untuk mengetahui variasi komunikasi virtual kelompok-kelompok game *Mobile Legends* lainnya dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut.

Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Salah satu hal yang juga mengikuti perkembangan teknologi adalah dunia permainan (*game*). Kehadiran internet mengubah game tradisional menjadi game online. Menurut hasil riset dari Asosiasi

¹ Alvie Rosalino Triyantama and Edi Santoso, "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, no. 1 (2019): 53–70.

² Tomio Watanabe, Masamichi Ogikubo, and Yutaka Ishii, "Visualization of Respiration in the Embodied Virtual Communication System and Its

Evaluation," *International Journal of Human-Computer Interaction* 17, no. 1 (2004): 89–102.

³ Caroline Vinci Wijaya and Sinta Paramita, "Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game *Mobile Legends*)," 3 (2019): 261–267.

⁴ Nia Angraini and Dyah Rachmawati Sugiyanto, "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game," *Communications* 3, no. 1 (2021): 1–17.

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2019 hingga kuartal kedua 2020 mengatakan bahwa jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta atau sekitar 73,7 persen dari total populasi di Indonesia.⁵ Berdasarkan riset APJII, bermain game online menjadi salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan dan berkembang sebagai E-Sport.

E-Sports sebagai cabang olahraga baru yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pengertian E-Sports merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton.⁶ E-Sports dianggap sebagai olahraga yang serius karena cabang olahraga ini merupakan kompetisi antar tim yang berusaha memenangkan pertandingan secara kompetitif yang tentunya juga memiliki aturan profesional.⁷ E-Sports saat ini tidak hanya sekedar bermain game, tetapi juga merupakan olahraga profesional yang dapat memberikan keuntungan tersendiri di bidang finansial dan pengalaman lain yang berkaitan dengan dunia game.⁸

Mobile Legends menjadi salah satu adaptasi games versi mobile yang paling populer pada tahun 2016 hingga sekarang. Mobile Legends merupakan game MOBA yang dapat dimainkan di Smartphone. MOBA sendiri merupakan sigkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* atau

sebuah game yang dimainkan dengan beberapa pemain secara online serta bertema pertarungan di dalam arena. Permainan Mobile Legends dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua tim. Permainan akan dimulai dengan setiap pemain memilih satu hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain.

Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli serta hero yang sedang 'dipinjamkan' secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Tujuan utama dari permainan Mobile Legends sendiri yaitu untuk menghancurkan base lawan. Terdapat tiga lane utama dalam map, yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*. Masing-masing *lane* tersebut dijaga oleh *turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Permainan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

Sejak dirilisnya game Mobile Legends pada tahun 2016, game ini telah memperoleh banyak penghargaan. Salah satunya pada acara Indonesia Gaming Awards tanggal 13 Desember 2019, Mobile Legends berhasil menyabet dua kategori penghargaan sekaligus yaitu *Most Favorite Game of the Year* dan *Most Favorite Tournament of the Year* melalui Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL).⁹

⁵ Bintoro Agung, "Survei APJII: Penetrasi Internet Di Indonesia Capai 73,7 Persen," <https://dailysocial.id/post/survei-apjii-penetrasi-internet-indonesia-2020>

⁶ Guo Freeman and Donghee Yvette Wahn, "ESports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions," *Proceedings of the 2017 CHI conference extended abstracts on human factors in computing systems*, (2017): 1601-1608.

⁷ Faidillah Kurniawan, "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports

Phenomenon," *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)* 15, no. 2 (2019): 61-66.

⁸ Miftahul Huda, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legend Versi 1.4 14.4454 Dengan Menggunakan Game-Design Factor Questionnaire," *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika* 8, no. 1 (2020): 25-34.

⁹ Amalia Septiyani, "Gokil! Mobile Legends Raih 2 Penghargaan Di Indonesia Gaming Awards," diakses dari: <https://games.grid.id/read/151956476/gokil->

Pada tahun 2019, Mobile Legends sukses membuat turnamen dunia yaitu Mobile Legends M1 World Championship 2019 yang digelar di Malaysia.¹⁰ Turnamen tersebut berhasil membuat komunitas E-Sport di Indonesia berkembang sangat pesat. Mulai dari tim E-Sport amatir hingga tim E-Sports besar seperti Evos E-Sports dan RRQ yang mengikuti turnamen tersebut dengan harapan dapat menjadi juara serta mewakili Indonesia di turnamen Mobile Legends M1 World Championship 2019.

Salah satu tim E-Sports Mobile Legends yang berasal dari Indonesia yaitu Evos Esports berhasil menjuarai Mobile Legends M1 World Championship 2019 dan mewakili negara Indonesia di Malaysia. Kemenangan Evos E-Sports menginspirasi para pemain Mobile Legends untuk membuat komunitas serta tim E-Sports sebagai representasi untuk menjadi pemain profesional dan mengikuti kompetisi resmi Mobile Legends. Menurut Hasyim Muhammad, perbedaan antara pemain professional dan pemain biasa adalah mereka memiliki kontrak dengan tim dan harus melatih dan mendapatkan bayaran secara rutin, sedangkan pemain biasa hanya bermain game untuk hiburan atau hobi.¹¹ Maraknya game Mobile Legends saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa pemain biasa yang berasal dari tim E-Sports amatir bisa memainkan kemampuannya dan menjadi pemain profesional.

Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga memiliki kecenderungan untuk berkomunitas. Demikian pula di dunia maya atau internet manusiapun ingin bersama orang lain membentuk sebuah komunitas untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (cyber community). Di dalam game online pun, terbentuk komunitas-komunitas yang dibentuk oleh para pemain (gamers).

Moba Analog Team adalah tim yang dibentuk karena memiliki hobi dan kegemaran yang sama. Kelompok game ini dibentuk pada tahun 2019. Pada awalnya pertemanan dalam Moba Analog Team dimulai karena mereka merupakan teman di bangku SMA yang kemudian melakukan main bareng (mabar) games Mobile Legends. Setelah beberapa kali bermain bersama, akhirnya para pemain Moba Analog Team membuat grup di Whatsapp agar lebih mudah untuk mengetahui informasi tentang main bareng (mabar).

Tentunya sebuah tim untuk memenangkan pertandingan di dalam sebuah turnamen atau sebuah match harus melakukan komunikasi. Adanya variasi komunikasi virtual yang dilaksanakan oleh kelompok game Moba Analog Team di dalam game online Mobile Legends: Bang-Bang membuat peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Penulis ingin mengkaji bagaimana variasi komunikasi

mobile-legends-raih-2-penghargaan-di-indonesia-gaming-awards?page=all

¹⁰ Esportsnesia, "M1 World Championship: Turnamen Tingkat Dunia Pertama Mobile Legends," diakses dari:

<https://esportsnesia.com/aktual/berita/m1-world-championship/>

¹¹ Satria, "Mengenal Dunia E-Sport Di Indonesia," diakses dari: <https://www.ugm.ac.id/id/berita/17809-mengenal-dunia-e-sport-di-indonesia>

virtual yang dilakukan kelompok game Moba Analog Team di Mobile Legends: Bang-Bang.

Hal ini menarik untuk diteliti karena selain mengkaji bagaimana variasi komunikasi virtual yang dilakukan kelompok game Moba Analog Team di Mobile Legends: Bang-Bang, penulis juga ingin mengetahui apa saja ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim dengan komunikasi virtual menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam game Mobile Legends: Bang-Bang. Peneliti juga akan mendapatkan pemahaman tentang alasan anggota tim menciptakan variasi komunikasi dan kode tertentu ketika melakukan match dalam sebuah turnamen.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menganalisis dan mengkaji bagaimana variasi komunikasi virtual kelompok game Moba Analog Team di game Mobile Legends: Bang-Bang dengan metode Etnografi Virtual. Dengan menggunakan metode etnografi virtual, peneliti dapat menganalisis budaya yang ada dalam sebuah kelompok secara mendalam. Peneliti juga merupakan bagian dari subjek yang diteliti dengan melakukan serta mengikuti kegiatan sebagai anggota kelompok game Moba Analog Team serta pemain dari game Mobile Legends: Bang-Bang. Teknik yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data yaitu observasi pada kelompok game Moba Analog Team dan wawancara dengan informan yang merupakan anggota dari kelompok game

Moba Analog Team serta pemain aktif dari game Mobile Legends: Bang-Bang.

Ragam Bahasa dalam Komunikasi

Variasi bahasa merupakan keragaman bahasa yang ditimbulkan oleh adanya aktivitas interaksi sosial yang dilakukan oleh kelompok atau masyarakat yang sangat beragam dan dikarenakan oleh para penuturnya yang tidak homogeni. Variasi bahasa adalah bentuk-bentuk bagian atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola-pola yang mirip pola umum bahasa induknya. Variasi bahasa atau ragam bahasa memiliki dua pandangan. Pertama, variasi atau ragam bahasa dapat dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa.

Sehingga variasi bahasa itu terjadi sebagai dampak dari adanya keragaman sosial serta keragaman fungsi bahasa. Jika penutur bahasa itu merupakan kelompok yang homogen baik etnis, status sosial, maupun lapangan pekerjaannya, variasi atau keragaman itu tidak ada, artinya bahasa itu jadi seragam. Kedua, variasi bahasa atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Variasi bahasa dibedakan dalam kriteria (a) latar belakang geografi dan sosial penutur, (b) medium yang digunakan, dan (c) pembicaraan pokok. Pada variasi dari segi penutur dibagi menjadi empat jenis, yaitu dialek, idiolek, kronolek, dan sosiolek. Selain ragam sosial dan fungsi bahasa sebagai akibat terjadinya ragam bahasa, faktor sosial juga mendukung terjadinya variasi bahasa.¹²

¹² Abdul Chaer and Leonie Agustina, *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*, (PT Rineka Cipta, 2004).

Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial di dalam internet di mana setiap orang membawa sebuah persoalan dalam kehidupan nyata untuk berdiskusi secara virtual untuk waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pikiran pengguna dalam suatu hubungan yang dibentuk di dunia maya.¹³

Bentuk komunikasi virtual pada abad ini banyak digandrungi oleh orang-orang serta bisa ditemukan kapan saja dan di mana saja. Penggunaan internet merupakan salah satu bentuk komunikasi virtual. Internet adalah media komunikasi yang efektif dan efisien melalui penyediaan fasilitas dan layanan diantaranya web, chat, serta media sosial.

Komunikasi virtual adalah fakta yang dipahami sebagai realitas sering disalahartikan sebagai "alam maya" sedangkan keberadaan sistem elektronik itu sendiri merupakan wujud nyata dari komunikasi virtual yang sebenarnya dilakukan melalui representasi informasi digital yang bersifat diskrit.¹⁴ Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Disini terlihat adanya peralihan gaya atau kebiasaan manusia dalam berkomunikasi atau menyampaikan informasi dengan sesamanya.

Saat ini manusia tidak perlu lagi berkomunikasi pada waktu, tempat yang sama. Melalui komunikasi virtual, hambatan-hambatan yang ada terdahulu seperti jarak, waktu, biaya, serta kesulitan lainnya dapat teratasi dengan baik. Hal ini dikarenakan internet sebagai media komunikasi virtual tidak terbatas ruangnya sehingga masyarakat luas dapat menyampaikan informasi kemana saja, dan ke siapa saja. Dalam komunikasi virtual, memungkinkan seseorang berinteraksi tetapi sebenarnya mereka tidak berada secara wujud di tempat itu.

Mediamorfosis didefinisikan sebagai transformasi media komunikasi yang difokuskan pada perkembangan teknologi. Media baru tidak hanya dianggap sebagai media baru yang muncul di dalam media komunikasi. Media baru muncul dari media lama yang telah berinovasi atau sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan teknologi saat ini.¹⁵ Mediamorfosis merupakan suatu transformasi media komunikasi yang biasanya timbul dari hal-hal yang kompleks keterkaitan antara kebutuhan yang dirasakan, persaingan dan tekanan politik, dan hubungan antara masyarakat serta inovasi teknologi.¹⁶

Mediamorfosis terjadi akibat interplay yang kompleks dari kebutuhan-kebutuhan yang dibayangkan, tekanan-

¹³ Dede Widian Prayugo, "Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda," *eJurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman* 6, no. 1 (2018): 143–157.

¹⁴ Sari Apriyanti, Robby Aditya Putra, and Anrial Anrial, "Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka," *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam* (2021): 167.

¹⁵ Zainal Abidin Achmad, "Review Buku: Mediamorphosis: Understanding New Media by

Roger Fidler. In A. Kriswibowo & E. R. Nawangsari (Eds.), *Potret Masyarakat Dan Kebijakan Pemerintah Dalam Menghadapi Tantangan Pandemi Covid-19* (Pp. 71–77)," *Prodi Administrasi Negara UPN Veteran Jawa Timur*. (2020).

¹⁶ Zainal Abidin Achmad and Rachmah Ida, "The Shifting Role of the Listeners in the Mediamorphosis Process of Culture Radio: A Case Study of Jodhipati 106.1 FM," *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik* 32, no. 3 (2019): 240–250.

tekanan kompetitif dan politis, serta inovasi-inovasi sosial dan teknologis.¹⁷ Mediamorfosis digunakan untuk memahami semua bentuk sebagai bagian dari sebuah sistem yang saling terkait, dan mencatat berbagai kesamaan dan hubungan yang ada antara bentuk-bentuk yang muncul di masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.¹⁸

Mediamorfosis dibagi menjadi tiga konsep yaitu pertama koevolusi, perubahan bentuk media komunikasi merupakan siklus dalam sebuah sistem. Sifat dasar media selalu tetap menjadi bagian dalam sistem meski mengalami perubahan. Kedua yaitu konvergensi, penyatuan berbagai macam teknologi dan bentuk media yang hadir secara bersamaan. Arahnya pada bentuk media campuran dan menghasilkan transformasi atas masing-masing entitas yang bertemu dan penciptaan entitas baru. Ketiga yaitu kompleksitas, situasi dan kondisi yang memaksa terjadinya perubahan. Suatu keadaan yang memunculkan gagasan-gagasan baru yang mentransformasikan dan menghidupkan sistem-sistem.¹⁹

Komunitas virtual merupakan komunitas yang tidak bergantung pada sebuah tempat secara fisik serta tidak mengharuskan untuk kontak secara tatap muka atau *face to face*.²⁰ Virtual

community merupakan kumpulan orang yang berpartisipasi secara bersama, pikiran yang sama, daya tarik yang membangun ruang sosial di dalam lingkungan digital sehingga membentuk satu ikatan dan budaya.²¹ Menurut Bagozzi dan Dholakia, mengartikan komunitas virtual sebagai ruang sosial melalui perantara lingkungan digital yang memungkinkan sekelompok orang membentuk dan memelihara hal-hal tertentu melalui proses komunikasi yang berkelanjutan.²² Keceragaman minat menjadikan faktor pendorong bagi individu untuk membentuk kelompok virtual yang memiliki tujuan untuk mengembangkan informasi, pengetahuan dan mobilitas bersama.²³

Network society atau yang biasa dikenal dengan masyarakat jaringan adalah masyarakat yang struktur sosialnya dibuat di sekitar jaringan yang diaktifkan oleh informasi yang diproses secara digital dan berbasis mikroelektronika dan teknologi komunikasi.²⁴ Teori masyarakat jaringan dari Manuel Castells menjelaskan bahwa teknologi komunikasi yang saling berhubungan memiliki dampak yang besar pada dunia kehidupan kontemporer yang terus berubah. Banyak aspek kehidupan manusia bergantung pada jaringan, sebagaimana kehidupan mereka di dalam jaringan. Jadi yang menguasai jaringan

¹⁷ Roger Fiddler, *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*, (Yogya: 2003).

¹⁸ Zainal Abidin Achmad., "Integrasi Program Dakwah Dan Budaya: Studi Etnografi Virtual Mediamorfosis Radio Nada FM Sumenep Madura," *Jurnal Komunikasi Islam* 09, no. 2 (2019): 238–263.

¹⁹ Fiddler, *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*.

²⁰ Siti Machmiyah et al., *From Citizen to Netizen* (Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2017).

²¹ Wa Ode Nurhaliza and Nurul Fauziah, "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual

Community," *KOMUNIDA: Media Komunikasi dan Dakwah* 10, no. 01 (2020): 18–38.

²² Honglei Li, "Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Virtual Community Studies: A Literature Review, Synthesis and Research Agenda Recommended Citation Li, Honglei, "Virtual Community Studies: A Literature Review Virtual Community Studies: A," *Synthesis and Research Agenda* (2004).

²³ Nurhaliza and Fauziah, "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community."

²⁴ Manuel Castells, "Communications Power," *Oxford University Press* (2009).

akan memiliki kekuatan.²⁵ Masyarakat saat ini mulai berubah dan telah menjadi "masyarakat virtual" di ruang publik melalui media komunikasi dengan kecanggihan yang kompleks di internet. Misalnya dalam pertukaran pendapat yang biasanya orang melakukan secara langsung atau tatap muka, sekarang dapat dilakukan secara tidak langsung yang dapat menghemat lebih banyak waktu dan memberikan biaya yang lebih rendah dalam proses komunikasi.²⁶ Dalam masyarakat jaringan, wacana dihasilkan, disebarkan, diperebutkan, diinternalisasi, dan akhirnya diwujudkan dalam tindakan manusia, dalam sosialisasi ranah komunikasi dibangun di sekitar jaringan lokal-global multimoda, komunikasi digital, termasuk media dan internet.²⁷

Game online

Game online merupakan permainan yang memerlukan koneksi serta jaringan internet untuk berinteraksi antara satu orang dengan yang lainnya dalam sebuah media permainan guna mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, mencari dan mendapatkan point serta meraih kemenangan dalam setiap permainannya.²⁸ Game online merupakan game yang terhubung dengan jaringan, di mana interaksi antara satu orang dan yang lain bertujuan untuk mencapai tujuan, visi, dan misi untuk mencapai nilai tertinggi di dunia maya. Game online dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam

satu tangan. Game ini lebih akurat digambarkan sebagai teknologi daripada sebagai genre atau jenis permainan. Mekanisme permainannya adalah untuk menghubungkan pemain satu sama lain.²⁹

Game online mempunyai banyak jenis, mulai dari permainan yang sederhana berbasis teks hingga permainan dengan menggunakan grafik yang kompleks dan membentuk dunia virtual yang disinggahi oleh banyak pemain sekaligus. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan game MOBA yang diluncurkan oleh Moonton, developer game berbasis di China. Permainan ini dirilis pada tahun 2016, game ini dapat dimainkan secara gratis baik menggunakan Android maupun IOS.

Sejak awal peluncurannya, MLBB memang dibuat khusus untuk perangkat mobile sehingga bisa dimainkan oleh semua orang. Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada di kategori populer dan sempat menjadi peringkat pertama di Play Store. Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. Permainan ini berisi dua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sembari mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai top,

²⁵ Achmad and Ida, "The Shifting Role of the Listeners in the Mediamorphosis Process of Culture Radio: A Case Study of Jodhipati 106.1 FM."

²⁶ Kadek Aryana Dwi Putra and Fauzan Hidayatullah, "Literasi Privasi Sebagai Upaya Mencegah Pelanggaran Di Era Masyarakat Jaringan," *Jurnal Signal* 8, no. 2 (2020): 195–202.

²⁷ Castells, "Communications Power."

²⁸ Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)" (2018).

²⁹ Kimberly S Young and Cristiano Nabuco De Abreu, "Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment" (John Wiley & Sons, 2010).

middle dan bottom yang menghubungkan basis-basis.

Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental. Selain itu juga dalam Mobile Legend Bang Bang terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi, adalah sebagai berikut: *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mighty Legend*.

Mobile Legends: Bang Bang dimainkan oleh 10 orang yang kemudian dibagi menjadi dua tim, satu berwarna biru dan yang lain berwarna merah. Kedua markas tim terpisah, markas tim pemain akan berada di pojok kiri bawah sementara markas tim lawan akan berada di pojok kanan atas. Ada tiga mode permainan yang dapat dipilih pemain. Yang pertama dan kedua adalah *classic* dan *ranked* yang mana terdapat tiga jalur untuk menuju markas lawan yang disebut *lanes*. Sementara mode yang ketiga yaitu *brawl* hanya memiliki satu *lane* saja yaitu berada di tengah. Tujuan permainan ini yaitu menghancurkan base musuh. Tim pertama yang menghancurkan base musuh akan dinyatakan sebagai pemenang. Pemain akan mengendalikan satu hero dalam satu pertandingan. Pemain bisa memilih hero tersebut dari daftar hero yang dimiliki. Hero yang ada dapat dikategorikan menjadi beberapa peran atau role yaitu *marksman, tank, support, fighter, mage, dan assassin*.

Mobile Legends Bang-Bang memiliki 3 fitur untuk mendukung komunikasi selama jalannya pertandingan.

Pertama adalah Voice Chat, sebuah fitur komunikasi ini memungkinkan setiap player dalam tim dapat berkomunikasi secara real time dengan lisan. Komunikasi ini menggunakan microphone, namun jenis microphone yang digunakan tergantung dari microphone apa yang digunakan setiap player. Player dapat menggunakan microphone yang berada langsung pada handphone mereka atau menggunakan alat lain seperti headphone atau earphone. Alat-alat tersebut dibutuhkan untuk mempermudah proses komunikasi yang terjalin karena games Mobile Legends: Bang-Bang sangat membutuhkan kerjasama tim sehingga komunikasi yang lancar sangat dibutuhkan, namun apabila headphone atau earphone yang digunakan kurang baik akan menghasilkan kualitas suara yang kurang baik, sehingga menghambat komunikasi (noise).

Kedua adalah Chatbox, sebuah fasilitas untuk berkomunikasi dengan menggunakan tulisan (diketik). Chatbox biasa digunakan apabila player tidak menggunakan voice chat. Kekurangan dari fitur ini adalah terlalu lambatnya dalam menyampaikan pesan serta pesan yang muncul di layar handphone terkadang tidak terbaca oleh player lain, karena hanya beberapa detik muncul dilayar dan langsung menghilang dari layar.

Ketiga adalah Quick chat, sebuah merupakan fitur untuk berkomunikasi cepat dengan kalimat-kalimat yang telah tersimpan (*default*), sehingga player hanya perlu menekan tombol quick chat lalu memilih kalimat atau kata yang ingin dipilih. Ketika kalimat dan kata yang dipilih di tekan akan tampil di layar smartphone. Beberapa contoh quick chat yang sering digunakan yaitu "Serang

Lord.” Kata tersebut akan langsung muncul dilayar dan berada di tengah atas layar saat permainan berlangsung

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Etnografi melalui internet menjadi metode penelitian kualitatif dengan menggunakan adaptasi beberapa fitur dalam etnografi tradisional yang digunakan untuk mempelajari budaya serta penerapan budaya yang hadir dalam komunikasi berbasis teks melalui media komputer.^{30,31}

Strategi dalam riset ini menggunakan partisipan karena peneliti merupakan salah satu anggota dari Moba Analog Team. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengungkap variasi komunikasi virtual dalam Moba Analog Team. Termasuk proses, alasan, dan manfaat dari keberadaan variasi komunikasi virtual tersebut.

Studi ini menentukan lima orang informan dari anggota Moba Analog Team, yang terdiri dari @Xing (mahasiswa), @GORENGAN_PANAS (mahasiswa), @Same_Soul (pelajar SLTA), @Doom (mahasiswa), dan @PAK_ASEP (mahasiswa). Kelima informan memiliki keahlian berbeda dalam Moba Analog Team dengan kebiasaan berbeda dalam menggunakan istilah dalam permainan Mobile Legends.

Unit analisis dalam studi ini adalah teks multimodal, karena merujuk pada

cara orang berkomunikasi menggunakan kebiasaan yang berbeda pada saat bersamaan.³² Teks multimodal terdiri dari teks (di ruang chat), percakapan verbal, foto (screen shot), video permainan Moba Analog Team. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, dokumentasi, dan partisipan.

Keseluruhan data selanjutnya dianalisis dengan pemilahan berdasarkan kategori jenis data. Jenis data dipisah sesuai masalah yang akan diungkap, yaitu jenis, proses, alasan, dan manfaat variasi komunikasi virtual. Selanjutnya dianalisis deskriptif untuk mendapatkan simpulan.

Hasil dan Pembahasan

Moba Analog Team adalah salah satu kelompok dalam game online Mobile Legends. Nama Moba Analog Team sendiri diambil dari game Mobile Legends yang merupakan jenis game online moba analog dan tidak memiliki arti khusus (wawancara @Xing, 20 Agustus 2021). Kelompok game ini terbentuk pada tahun 2016, atas gagasan beberapa pemain yang sering bermain game online Mobile Legends bersama (Wawancara @GORENGAN_PANAS, 15 Agustus 2021).

Karena sering main bareng (mabar) sejak bersekolah di SMA Negeri 6 Surabaya dan berlanjut hingga kuliah, akhirnya mereka serius membentuk sebuah kelompok game online untuk mempertahankan pertemanan, berbagi informasi pendidikan, berbagi

³⁰ Christine Hine, *Virtual Ethnography* (London: Sage Publications Ltd., 2000), 31.

³¹ Zainal Abidin Achmad and Rachmah Ida, “Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian,” *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (2018): 134.

³² G Kress and T Van Leeuwen, “Front Pages:(The Critical) Analysis of Newspaper Layout. Approaches to Media Discourse, 186.,” *Approaches to media discourse* (1998).

pengetahuan atau pemahaman tentang game online, dan bermain game bersama-sama (Wawancara, @PAK_ASEP, 18 Agustus 2021).

Para anggota menjadikan Moba Analog Team tidak sebatas teman bermain game, melainkan selayaknya sebuah keluarga. Perbincangan mereka tidak sebatas membahas seputar informasi atau pengetahuan seputar game Mobile Legends. Mereka secara terbuka dapat berbagi tentang permasalahan pribadi dan keluarga, berdiskusi tentang prospek kerja dan lowongan kerja, permasalahan perkuliahan, pertandingan olahraga seperti sepakbola dan basket, bahkan tidak jarang mereka berbincang tentang berita-berita hukum dan politik yang ada di media massa (Wawancara, @Doom, 22 Agustus 2021).

Sarana interaksi dan komunikasi antar sesama anggota, serta untuk menyampaikan informasi dan berita antara anggota Moba Analog Team menggunakan WhatsApp Grup (WAG) "Moba Analog Buos." Alasan pemilihan WAG adalah popularitas WAG dan kemudahan penggunaan, semua anggota memiliki nomer telepon seluler dengan aplikasi WhatsApp (Wawancara, @Same_Soul, 21 Agustus 2021).

Selayaknya ikatan keluarga, anggota Moba Analog Team sering melakukan kegiatan-kegiatan selain bermain game bersama. Kegiatan favorit mereka adalah *nongkrong* atau *ngopi* bareng, bepergian naik motor ke tempat-tempat wisata seputaran Jawa Timur, dan mengikuti berbagai turnamen Mobile Legends (wawancara, @Doom, 22 Agustus 2021).

Pada saat ini, sebagian besar player dari game online, yang awalnya menilai bermain game untuk hobi, sekarang percaya bahwa bermain game pun dapat

menghasilkan uang. Game online tidak sekadar menghasilkan player professional, namun mampu menghasilkan uang dari unggahan konten di YouTube. Unggahannya berupa rekaman permainan tim, memamerkan skill permainan yang handal, trik memilih hero, tips mengatasi serangan lawan. Pameran skill dengan unggahan video di Youtube adalah cara termudah agar dapat direkrut oleh tim E-Sports untuk menjadi player game professional.

Motivasi pembentukan Moba Analog Team tidak seperti konstruksi pemikiran masyarakat umum yang melihat sebuah tim game online sebagai batu loncatan beberapa player yang ingin mendapatkan uang dengan mengejar status sebagai game player professional. Sekumpulan orang yang bermain game sebagai pekerjaan utamanya kemudian hasil permainannya dibagikan ke media sosialnya sehingga mendapatkan banyak subscriber dan berujung pada perolehan uang.

Moba Analog Team dibentuk untuk membangun kelompok player. Tim ini secara serius berlatih hampir setiap malam, berdiskusi banyak hal, mencoba berbagai strategi dan taktik dan merekam semua aktivitas permainan mereka untuk diunggah di media sosial. Tujuan kelompok ini adalah memamerkan hobi. Meskipun tidak berstatus sebagai pro player, mereka mampu membentuk tim E-Sport dan mengikuti berbagai turnamen.

Komunikasi virtual antar anggota tim juga dipengaruhi oleh pilihan avatar karakter hero oleh masing-masing pemilik akun. Akun @PAK_ASEP yang menggunakan karakter hero *Ling* yaitu hero yang berperan sebagai Assassin. Hero *Ling* memiliki kuantitas darah atau tenaga rendah tetapi memiliki daya *damage*

(kekuatan penghancur) yang sangat tinggi. Pembunuh cepat dengan mobilitas cepat. Kemampuan khususnya adalah membunuh (*kill*) hero lawan yang memiliki persentase atau cadangan tenaga yang rendah. Skill terbaik dari hero *Ling* adalah melompat dan menggerakkan pedangnya selama 2.5 detik. Pada saat menggunakan skill, hero *Ling* menjadi tidak terlihat dan dapat bergerak dengan bebas. Skill ini berfungsi untuk memberikan kekuatan penghancur kepada lawan yang berada di dalam area efek, menyebabkan lawannya *knock-up* atau melambung selama 1 detik.

Akun @Xing memiliki peran hero *Mage* yaitu hero yang memiliki daya jelajah dan serangan jarak jauh. Karakter hero pilihannya adalah *Kagura*, yang memiliki keunggulan atau keahlian (*skill*) *burst damage* yaitu menyerang dari jarak jauh dengan tingkat kerusakan atau damage yang tinggi pada lawan dalam waktu singkat. Kemampuan lain hero *Kagura* adalah mengunci (*lock*) hero-hero lawan yang berada di posisi lini belakang. Biasanya hero *Kagura* bermanfaat untuk melakukan serangan pada awal match.

Tugas akun @GORENGAN_PANAS adalah memainkan hero dengan peran *fighter* atau petarung. Akun ini terbiasa memainkan karakter hero *Paquito* yang memiliki cadangan tenaga atau darah dengan tingkat ketahanan (*durability*) yang tinggi. Peran hero *Paquito* adalah melindungi dan mendampingi hero *Ling* atau hero *Kagura*. Hero *Paquito* memiliki skill *ultimate Knockout Strike* dimana ia akan meluncurkan pukulan siku ke semua lawan yang berada di depannya dan mendorong lawan ke arah yang dituju. Ayunan pukulan hero *Paquito* yang cepat dapat menyebabkan efek memperlambat gerak lawan (*slow*) pada saat bergerak mundur.

Skill ini berfungsi untuk memberikan dampak kehancuran (*physical damage*) yang besar bagi lawan. Hero *Paquito* sangat bermanfaat sebagai inisiator pertempuran (*open war*) atau memulai penyerangan pada lawan.

Akun @Doom mendapatkan kepercayaan untuk memainkan hero yang memiliki karakter petarung atau *fighter* untuk melakukan serangan-serangan dengan dampak kerusakan besar pada lawan. Karakter yang dipilih oleh @Doom adalah hero *Ruby* yang memiliki daya tahan tinggi untuk melakukan serangan dengan kekuatan perusak (*damage*) yang besar pada *late game* atau akhir match. Hero *Ruby* memiliki skill *crowd control* dan *lifesteal* sangat tinggi. *Lifesteal* adalah kemampuan menambah tenaga atau darah untuk dirinya sendiri. *Crowd control* adalah kemampuan untuk menghentikan atau membekukan gerakan semua lawan selama satu hingga dua detik pada saat berlangsungnya pertempuran atau *war*.

Sedangkan akun @Same_Soul mempunyai tugas sebagai hero *Tank* yang menjadi pelindung atau penjaga (*backup*) untuk empat player lainnya. Karakter hero yang dipilihnya adalah hero *Khufra* yang bertugas sebagai perisai bagi hero-hero lain. Hero *Khufra* selalu berada di garis depan ketika terjadi peperangan untuk menggunakan item-item *defense* (pertahanan) agar memiliki ketahanan tinggi dalam menghadapi serangan lawan.

Skill hero *Khufra* adalah mampu menyedot semua lawan di sekitarnya untuk mendekat di depannya dan menurunkan kecepatan gerak (*movement speed*) lawannya selama 1,25 detik. Akibatnya dapat memberikan penurunan ketahanan pada lawan secara cepat (*physical damage*). Terlebih jika lawan mampu dihempaskan ke tembok, akan menambah

physical damage sebesar 150 persen. Penambahan skill penghancur efek memperlambat lawan dapat meningkat menjadi efek *stun* yang berakibat pada berhentinya aktivitas lawan selama satu detik. Waktu satu detik ini sangat bermakna untuk membantu tim melakukan perlawanan (*fight*).

Strategi match Moba Analog team sangat tergantung pada kemampuan identifikasi karakter peran hero dengan klasifikasi peran yang berbeda. Penentuan pilihan (*pick*) hero menjadi salah satu kunci untuk meraih victory atau kemenangan. Strategi tersebut sulit dilakukan tanpa menggunakan fitur-fitur untuk berkomunikasi virtual.

Kelompok Moba Analog Team aktif melakukan komunikasi virtual setiap malam melalui 6 *match*. Setiap match membutuhkan rata-rata 30 menit hingga permainan berakhir. Jika menghadapi turnamen, frekuensi bermain ditambah sebanyak 10 *match* setiap malam. Kebiasaan Moba Analog Team sebelum memulai match adalah berkumpul dulu di lobby game, yaitu ruang virtual bagi anggota untuk berbicara dan berdiskusi secara online menggunakan voice chat, chat box, dan quick chat.

Moba Analog Team lebih memilih berkomunikasi dengan voice chat Karena voice chat memberi kemampuan bagi anggota tim untuk berkomunikasi secara real time dengan lisan. Perangkat dukungan bagi fitur ini adalah *headphone* atau *earphone* yang berperan mengurangi noise atau gangguan suara pada saat match berlangsung (Wawancara, @Doom, 22 Agustus 2021).

Untuk pengaktifan fitur voice chat dengan menekan icon microphone pada tampilan layar game mobile legends. Terdapat dua macam pilihan microphone

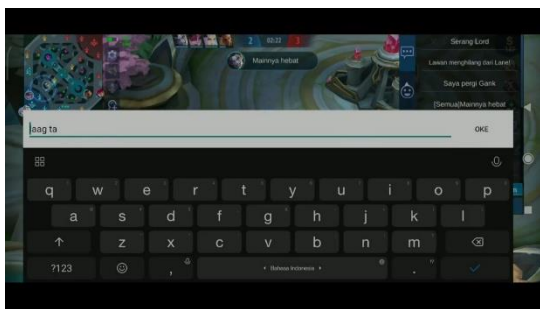
yang ditawarkan pada fitur voice chat ini, pertama microphone khusus untuk tim, dimana fitur ini akan bersuara serta menangkap suara hanya untuk tim sendiri. Kedua, microphone untuk “All” apabila player sangat dekat dengan tim lawan serta tim lawan juga menggunakan fitur All, maka player dapat mendengar apapun suara perbincangan yang dikeluarkan oleh tim sendiri dan tim lawan. Berikut adalah tampilan voice chat:



Gambar 1: Fitur Voice Chat dalam Mobile Legends

Fitur yang jarang digunakan adalah chat box karena memiliki kelemahan dalam hal keterlambatan penyampaian pesan. Tampilan chat yang muncul di layar, dapat mengganggu konsentrasi pemain. Terlebih apabila harus menjawab chat, player jarang yang mengetik pesan di tengah berlangsungnya permainan (Wawancara, @Xing, 16 Agustus 2021).

Bagi tim Moba Analog Team, Chatbox mempersulit jalannya strategi, karena player harus mengetik pesan yang akan tampil di sebelah kiri layar. Fitur ini memiliki keterbatasan jumlah karakter untuk pengetikan dengan ukuran huruf sangat kecil. Selain itu, kolom chatbox hanya muncul beberapa detik di layar, sehingga sering kali terlewat dan tidak terbaca. Fitur ini kurang efektif untuk kondisi war, karena disaat player mengetik pesan layar game akan tertutup keyboard, sehingga mengganggu konsentrasi. Berikut adalah tampilan chatbox:

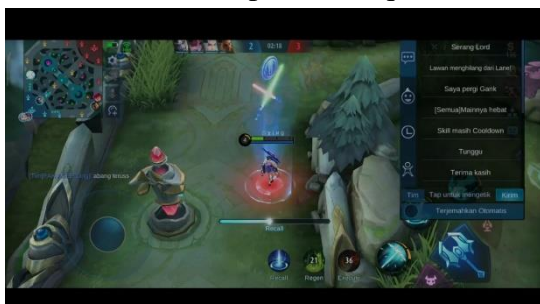


Gambar 2: Fitur Chatbox dalam Mobile Legends

Pada kondisi tertentu, misalnya karena bermain tengah malam, kelompok ini memilih menggunakan fitur quick chat. Sebuah fitur komunikasi dengan penulisan pesan singkat dan cepat karena kalimat-kalimat tertentu telah disimpan dalam *default mode*. Cukup dengan menekan tombol quick chat lalu memilih kalimat atau kata yang dipilih. Misalnya quick chat pengganti keadaan ketika “Lawan menghilang dari lane.” Kata tersebut disimpan sebagai “enemy missing” dan mengeluarkan suara yang sama (Wawancara, @Doom, 22 Agustus 2021).

Fitur ini sering digunakan untuk memprovokasi lawan yaitu dengan memuji lawan dengan “Mainnya hebat.” Seorang player cukup mengetik huruf “GG,” maka di gadget lawan akan terdengar suara “Good Games.” Kesederhanaan fitur quickchat hanya dengan menekan perintah yang diinginkan, merupakan kelebihan yang dapat dimanfaatkan Moba Analog Team.

Berikut adalah tampilan dari quick chat:



Gambar 8: Fitur Quick Chat dalam Mobile Legends

Fitur-fitur komunikasi virtual di aplikasi game Mobile Legends memiliki peran besar dalam produksi kata-kata, kode, dan kalimat tertentu yang khusus dan digunakan untuk berkomunikasi oleh Moba Analog Team. Aplikasi game online Mobile Legends memiliki kemampuan untuk menghasilkan ragam bahasa berupa kata-kata baru selayaknya media sosial.³³ Variasi komunikasi virtual yang berlangsung diantara sesama anggota Mobile Analog Team merupakan bagian dari berkembangnya budaya komunikasi virtual para pengguna game online.

Penyajian data dalam tabel 1 berikut ini merupakan hasil identifikasi terhadap sebagian kata-kata baru atau kode tertentu yang dimaknai dan digunakan secara bersama oleh sesama anggota Moba Analog Team.

Tabel 1
Kode yang digunakan Moba Analog Team

No	Kode atau Istilah	Arti kode atau istilah
1	GG atau Good Game	Kata pujian, tetapi sering digunakan sebagai bentuk sindiran player kepada player lain karena permainan buruknya
2	Gank atau Ganking	Suatu momen dimana tim menyergap serta menyerang 1 player di tim lawan
3	AFK atau Away From Keyboard	Player berada jauh dari platform bermain atau player masih berada dalam permainan tapi tidak memainkannya.
4	Ngetroll	Tindakan player yang melakukan hal-hal menyebalkan dengan tujuan menyalurkan kejahiln atau keisengan mereka
5	Poke	Skill atau serangan yang mempunyai jarak yang jauh dan aman dari serangan balik musuh

³³ Marisa Oktaviana et al., “Budaya Komunikasi Virtual Di Twitter Dan Tiktok : Perluasan Makna

Kata Estetik,” *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* 5, no. 2 (2021): 181.

6	Solo	Sendirian, aktivitas jungling, farming, atau menyerang musuh sendirian yang tidak dibantu atau mungkin jauh dari teman satu tim
7	Hyper	Sebutan bagi salah satu hero di dalam tim yang akan memegang kontrol dalam permainan, biasanya hero dalam damage besar memiliki julukan ini
8	Banned	Pemain tidak dapat mengakses game karena telah bermain curang atau hero yang memang sengaja dipilih agar tidak dapat bermain dalam mode Rank
9	Mid Lane atau Mid	Line tengah pada saat match berlangsung pada mode Classic atau Rank
10	Exp Lane	Line atas pada saat match berlangsung pada mode Classic atau Rank
11	Gold Lane	Line bawah pada saat match berlangsung pada mode Classic atau Rank
12	Nob atau Noob	Sebutan untuk pemain yang kurang jago

Tabel tersebut berisi sebagian kode yang digunakan Moba Analog Team pada saat sedang melakukan komunikasi secara virtual. Ragam bahasa yang mereka ciptakan ketika melakukan komunikasi virtual ini dipahami oleh semua anggota Moba Analog Team. Pada saat berkomunikasi hal yang sering dibahas di dalam game adalah informasi serta perintah pada saat match berlangsung untuk mengatur strategi yang mereka gunakan untuk mencapai kemenangan atau victory.

Topik yang disampaikan oleh masing-masing anggota tim terus bertambah, yaitu berawal dari topik pertama dibicarakan di lobby, selanjutnya topik kedua dan seterusnya dibicarakan di dalam match. Ketika match selesai biasanya para anggota akan kembali ke Lobby dan terus berlanjut siklus tersebut

hingga mereka memutuskan untuk mengakhiri permainan.

Sedangkan strategi untuk mengalahkan lawan yaitu tentang item atau build yang digunakan untuk mengalahkan lawan. Anggota dari Moba Analog Team juga berlatih role hero atau hero baru setiap hari jika ada waktu senggang dan dilakukan secara online dengan melihat tutorial-tutorial di Youtube. Mereka juga mempelajari strategi-strategi baru melalui tutorial yang mereka lihat.

Kesimpulan

Variasi komunikasi virtual oleh anggota Moba Analog Team menghasilkan ragam bahasa berupa kata-kata, istilah, kode tertentu yang ciri khas kelompok dan hanya dapat dipahami dan dimaknai oleh sesama anggota. Ragam Bahasa yang menjadi ciri khas komunikasi virtual Moba Analog Team ini, lahir karena intensitas perbincangan secara virtual yang berlangsung dalam kurun waktu yang lama melalui aktivitas bermain bersama (mabar).

Variasi komunikasi virtual antar anggota Moba Analog Team dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game seperti voice chat, chatbox, dan quick chat, yang memungkinkan anggota Moba Analog Team untuk berkomunikasi selayaknya berada di dalam ruangan yang sama.

Topik perbincangannya tidak selalu berbicara tentang strategi war atau perkembangan game Mobile Legends namun meluas tentang isu-isu viral di media sosial, isu politik, dan permasalahan keluarga.

Daftar Pustaka

- Achmad., Zainal Abidin. "Integrasi Program Dakwah Dan Budaya: Studi Etnografi Virtual Mediamorfosis Radio Nada FM Sumenep Madura." *Jurnal Komunikasi Islam* 09, no. 2 (2019): 238–263.
- Achmad, Zainal Abidin. "Review Buku: Mediamorphosis: Understanding New Media by Roger Fidler. In A. Kriswibowo & E. R. Nawangsari (Eds.), Potret Masyarakat Dan Kebijakan Pemerintah Dalam Menghadapi Tantangan Pandemi Covid-19 (Pp. 71–77)." *Prodi Administrasi Negara UPN Veteran Jawa Timur*, 2020.
- Achmad, Zainal Abidin, and Rachmah Ida. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian." *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (2018): 130–145.
- Achmad, Zainal Abidin, and Rachmah Ida. "The Shifting Role of the Listeners in the Mediamorphosis Process of Culture Radio: A Case Study of Jodhipati 106.1 FM." *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik* 32, no. 3 (2019): 240–250.
- Agung, Bintoro. "Survei APJII: Penetrasi Internet Di Indonesia Capai 73,7 Persen." Diakses dari: <https://dailysocial.id/post/survei-apjii-penetrasi-internet-indonesia-2020>
- Anggraini, Nia, and Dyah Rachmawati Sugiyanto. "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game." *Communications* 3, no. 1 (2021): 1–17.
- Apriyanti, Sari, Robby Aditya Putra, and Anrial Anrial. "Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka." *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam* (2021): 167.
- Castells, Manuel. "Communications Power." *Oxford University Press* (2009).
- Chaer, Abdul, and Leonie Agustina. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. PT Rineka Cipta, 2004.
- Esportsnesia. "M1 World Championship: Turnamen Tingkat Dunia Pertama Mobile Legends." Diakses dari: <https://esportsnesia.com/aktual/berita/m1-world-championship/>
- Fiddler, Roger. *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Bentang Budaya, Yogya, 2003.
- Freeman, Guo, and Donghee Yvette Wohn. "ESports as An Emerging Research Context at CHI : Diverse Perspectives on Definitions." *Proceedings of the 2017 CHI conference extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 1601-1608)* (2017).
- Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd., 2000.
- Huda, Miftahul. "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legend Versi 1.4 14.4454 Dengan Menggunakan Game-Design Factor Questionnaire." *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika* 8, no. 1 (2020): 25–34.
- Kress, G, and T Van Leeuwen. "Front Pages:(The Critical) Analysis of Newspaper Layout. Approaches to Media Discourse, 186." *Approaches to media discourse* (1998).
- Kurniawan, Faidillah. "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon." *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)* 15, no. 2 (2019): 61–66.
- Li, Honglei. "Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Virtual Community Studies: A Literature Review, Synthesis and Research Agenda Recommended Citation Li, Honglei, "Virtual Community Studies: A Literature Review Virtual Community Studies: A." *Synthesis and Research Agenda* (2004).
- Machmiyah, Siti, Rizqi Qurrota A'yuni, Vixki Zenarta Eka Putri, Adam Surya

- Dewangga, Qur'ani Puspa Dewi, Rachela Belinda Fatharani, Nur Rahmat Gunawan, et al. *From Citizen to Netizen*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2017.
- Nurhaliza, Wa Ode, and Nurul Fauziah. "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community." *KOMUNIDA: Media Komunikasi dan Dakwah* 10, no. 01 (2020): 18–38.
- Oktaviana, Marisa, Zainal Abidin Achmad, Heidy Arviani, and Kusnarto Kusnarto. "Budaya Komunikasi Virtual Di Twitter Dan Tiktok: Perluasan Makna Kata Estetik." *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* 5, no. 2 (2021): 173–186.
- Prayugo, Dede Widian. "Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda." *eJurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman* 6, no. 1 (2018): 143–157.
- Putra, Kadek Aryana Dwi, and Fauzan Hidayatullah. "Literasi Privasi Sebagai Upaya Mencegah Pelanggaran Di Era Masyarakat Jaringan." *Jurnal Signal* 8, no. 2 (2020): 195–202.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)." 2018.
- Rosalino Triyantama, Alvie, and Edi Santoso. "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, no. 1 (2019): 53–70.
- Satria. "Mengenal Dunia E-Sport Di Indonesia." Diakses dari: <https://www.ugm.ac.id/id/berita/17809-mengenal-dunia-e-sport-di-indonesia>
- Septiyani, Amalia. "Gokil! Mobile Legends Raih 2 Penghargaan Di Indonesia Gaming Awards." diakses dari: <https://games.grid.id/read/151956476/gokil-mobile-legends-raih-2-penghargaan-di-indonesia-gaming-awards?page=all>
- Watanabe, Tomio, Masamichi Ogikubo, and Yutaka Ishii. "Visualization of Respiration in the Embodied Virtual Communication System and Its Evaluation." *International Journal of Human-Computer Interaction* 17, no. 1 (2004): 89–102.
- Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita. "Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)." 3 (2019): 261–267.
- Young, Kimberly S, and Cristiano Nabuco De Abreu. "Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment." John Wiley & Sons, 2010.