

Komunikasi Virtual dalam *Game Online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*)

Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita
caroline.915150190@stu.untar.ac.id, sintap@fikom.untar.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

Abstract

This research is titled Virtual Communication in Online Games (Case Study in Mobile Legends Games). The purpose of this study is to find out how virtual communication is in the Mobile Legends game. This study uses qualitative research methods with approaches, case studies. The study used an interview method with five Mobile Legends game informants. The research data obtained is sourced from interviews, observation and literature. The theory used in the research is the basic concept of virtual communication according to Werner J. Severin and James W. Tankard namely cyberspace, virtual communities, chat rooms MUD & Bot, interactivity, hypertext and multimedia. The conclusion of this study is the occurrence of virtual communication in Mobile Legends games, namely cyberspace, virtual communities, MUD & Bot chat rooms, interactivity, and multimedia because of the interaction and communication carried out in online Mobile Legends games and using internet networks. The conclusion of this study is that virtual communication greatly influences the effectiveness of communication and with the facilities provided by Mobile Legends, players can communicate without having to come face to face.

Keywords: *Virtual Communication, Online Game, Mobile Legends, Cyberspace*

Abstrak

Penelitian ini mengangkat mengenai komunikasi virtual dalam *game online*. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang ada di dalam *game Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian menggunakan metode wawancara dengan lima informan pemain *game Mobile Legends*. Data penelitian yang diperoleh bersumber dari wawancara, observasi dan studi pustaka. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah konsep dasar komunikasi virtual menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard yakni dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, MUD&Bot, interaktivitas, *hypertext* dan multimedia. Hasilnya, terjadi komunikasi virtual dalam *game Mobile Legends* yaitu dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, MUD&Bot, interaktivitas, dan multimedia karena adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan di dalam *game Mobile Legends* secara online dan menggunakan jaringan internet. Komunikasi virtual sangat mempengaruhi efektivitas dalam berkomunikasi dan dengan adanya sarana yang disediakan oleh *Mobile Legends* pemain dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka langsung.

Kata kunci: Komunikasi Virtual, *Game Online*, *Mobile Legends*, Dunia Maya

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan setiap orang melakukan kegiatan. Kemajuan teknologi juga memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Kini informasi bisa didapat dengan menggunakan beberapa media seperti *mobile phone/handphone*, tablet, dan PC. Teknologi seperti ini juga telah menjadi kebutuhan setiap orang terlebih bagi mahasiswa. Teknologi bagi mahasiswa bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan hiburan semata seperti bermain *game online*.

Game online kini memiliki banyak jenis, beberapa *game online* yang marak pada saat ini seperti PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), AOV (*Arena Of Valor*), *Vain Glory*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game online* seperti MOBA pada saat ini sangat populer. Salah satu game MOBA yang sedang populer dan banyak digandrungi yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*. Game ini ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan akan diraih jika tim dapat merebut bangunan milik lawan/musuh. Menurut Ensiklopedia Pendidikan dalam buku W Gulo, strategi adalah *the art of bringing force to the battle field in favourable position*. Dalam pengertian ini, strategi adalah suatu seni, yaitu seni membawa pasukan ke dalam medan tempur dalam posisi yang paling menguntungkan (Gulo, 2008).

Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan *multiplayer* yang sedang banyak diminati dibanding dengan permainan *multiplayer* lainnya seperti AOV (*Arena Of Valor*) dan *Vain Glory*. *Game Mobile Legends: Bang Bang* bukan hanya permainan biasa dan hanya untuk hiburan saja. Banyak yang mengadakan kompetisi untuk *game* tersebut baik tingkat nasional maupun tingkat internasional. Banyak pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* yang berasal dari Indonesia.

Menurut Chen (2006), *game* merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan, dan berbanding terbalik dengan kehidupan nyata, kemudian imajinasi akan masuk ke dunia nyata hingga mengambil perhatian para pemain *game*.

Sedangkan menurut Adams dan Rollings (2007), *game online* adalah sebuah permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang, di mana pemain menggunakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet.

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam melakukan segala hal, terlebih untuk mencapai suatu tujuan. Komunikasi menurut Effendy (2002) berasal dari bahasa Inggris "*communication*", dan bahasa Latin "*communication*" yang berarti sama, sama di sini adalah sama makna. Artinya, tujuan dari komunikasi adalah untuk membuat persamaan antara *sender* atau pengirim pesan, dan *receiver* atau penerima pesan.

Menurut Laswell dalam Effendy, maka komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran (*channel*) yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004)

Menurut Laswell (2012), beberapa cara yang baik untuk berkomunikasi adalah *who*, siapa yang berbicara, *says what*, apa pesan yang disampaikan, *in which channel*,

apa media yang digunakan, *to whom*, kepada siapa pesan disampaikan, *with what effect*, apa efek yang didapatkan.

Komunikasi virtual ini lebih fokus pada sistem komunikasi yang dilakukan dalam memainkan *game online Mobile Legends Bang Bang*, di mana komunikasi yang dilakukan menggunakan *chatbox* dan *microphone* yang telah disediakan di dalam *game* tersebut.

Dalam dunia virtual terdapat teori yang dinamakan *hyper reality* dan *hyper personality*. Menurut Baudrillard, *hyper reality* adalah hasil dari simulasi sistematis, suatu proses di mana simbol semakin digunakan untuk menggantikan objek dan pengalaman yang sebenarnya. Ikon atau tanda berdiri sebagai penyederhanaan dan emulasi kenyataan yang lebih jelas (Baudrillard, 1988).

Sedangkan menurut Walther (1996), *hyper personality* terjadi ketika pengguna mengalami kesamaan dan sadar diri, terpisah secara fisik dan berkomunikasi melalui saluran isyarat terbatas. Empat elemen menentukan model komunikasi *hyperpersonal* menurut Walther. Pertama, peserta menciptakan kesan yang diidealkan dari penerima. Kedua, para peserta dapat memproyeksikan citra diri mereka yang ideal kepada penerima karena mereka memilih informasi apa yang akan diungkapkan. Ketiga, saluran komunikasi yang tidak sinkron memungkinkan para peserta untuk mengedit lebih banyak daripada apa yang mungkin terjadi dalam situasi tatap muka. Terakhir, umpan balik meningkatkan persepsi ideal dari kedua peserta. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi *hyperpersonal* memainkan peran kunci dalam kelompok onlinedimana peserta dapat saling membantu mengatasi masalah yang sama tanpa bertemu orang tersebut.

Werner J. Severin dan James W. Tankard (2009) menuliskan ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi: *Cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* pertama-tama diperkenalkan oleh William Gibson yang mengatakan bahwa dunia maya (*cyberspace*) adalah proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dan menggunakan komputer, berakses computer dan menggunakan jaringan internet.

Internet tidak hanya sebuah saluran komunikasi pada masa kini, tetapi juga merupakan sarana baru bagi kelompok-kelompok masyarakat. Berbagai komunitas terbentuk karena adanya kehadiran internet. Komunitas maya dapat terbentuk karena saling berkomunikasi dengan para pengguna internet dengan menggunakan teknologi yang terhubung dengan jaringan internet. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang biasanya terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibanding dengan dunia nyata.

Chat rooms atau ruang ngobrol adalah sebuah sarana yang disediakan oleh sebuah aplikasi untuk dapat berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal bahkan belum pernah bertemu sekalipun. Disamping itu juga terdapat sarana yang juga menarik yaitu *game* atau permainan interaktif *multiplayer*. Ada jenis permainan interaktif adalah *Multi-User Dimension* atau *Multi-User Domain* (MUD), yaitu permainan yang terjadi dapat berbasis teks yang sudah disediakan oleh komputer namun terbatas ketersediaannya.

Beberapa MUD yang dilengkapi dengan bot (fitur yang canggih) adalah program yang disediakan oleh komputer yang dirancang khusus untuk dapat berkomunikasi dengan pemain-pemain lainnya dengan cara yang berbeda-beda, termasuk *chat* (ngobrol).

Jika dilihat media yang satu dengan media yang lain, internet adalah sebuah media yang memiliki interaktivitas yang terbilang mumpuni, walau tidak seefektif saat kita berkomunikasi dengan bertatap muka dan bertemu secara langsung.

Hypertext adalah bahwa teks yang terbentuk dalam sebuah link yang akan mengalihkan kita ke halaman baru jika menekan link tersebut. Multimedia merupakan sebuah sistem yang disediakan oleh sebuah perangkat yang berisi perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi.

2. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Emzir, penelitian studi kasus adalah suatu penelitian kualitatif yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses dan memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok, atau situasi (Emzir, 2012).

Metode penelitian studi kasus memungkinkan penulis untuk mencari, mendapatkan dan mengetahui informasi mengenai komunikasi virtual di dalam *game* Mobile Legends. Agar penulis dapat mengumpulkan data-data yang dibutuhkan maka penulis melakukan wawancara, observasi, dan studi pustaka dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian penulis adalah lima orang pemain *game* Mobile Legends dan yang menjadi objek penelitian penulis adalah komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends.

Penulis memilih lima orang pemain Mobile Legends sebagai sumber untuk mendapatkan informasi karena penulis sering menemukan mereka bermain Mobile Legends di sebuah tempat *nongkrong* yaitu Dunkin Donut's. Narasumber yang dipilih merupakan pemain yang hampir setiap hari memainkan *game* tersebut dan menurut penulis mereka dapat dijadikan sebagai narasumber untuk melengkapi hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Penulis menggunakan teknik pengolahan dan analisis data menurut Sugiyono (2011) dalam bentuk reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik keabsahan data yang digunakan oleh penulis adalah teknik triangulasi. Untuk mengecek apakah data yang disajikan valid atau tidak, maka diperlukan teknik keabsahan data/kevalidan data.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Mobile Legends merupakan permainan yang dirancang khusus untuk *smartphone*. Dalam Mobile Legends terdapat dua tim yaitu tim sendiri dan tim musuh. Kedua tim harus berusaha untuk menghancurkan seluruh bangunan musuh dan tetap mempertahankan bangunan sendiri agar tidak dikalahkan oleh musuh. Terdapat tiga jalur dalam peta Mobile Legends yang biasa disebut *top*(atas), *middle*(tengah), *bottom*(bawah), dan biasanya jalur tersebut diikuti dengan karakter yang telah dirancang oleh komputer yang disebut dengan minion yang berguna untuk membantu mempertahankan bangunan dan melawan musuh.

Mobile Legends memiliki 8 peringkat mulai dari *warior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, *mythic*, *mythical glory*. Warior merupakan peringkat terendah dan *mythical glory* adalah peringkat tertinggi di dalam *game* Mobile Legends. Dalam penelitian unit observasi ini penulis akan menjelaskan sesuai dengan peringkat yang dimiliki oleh masing-masing informan.

Dalam *game* Mobile Legends ini, para pemain tidak hanya sekedar bermain, tetapi bisa melakukan komunikasi yang telah disediakan oleh Mobile Legends seperti *chat rooms*, *voice chat* (*speaker* dan *microphone*) untuk bisa saling berkomunikasi jarak jauh atau berkomunikasi secara virtual.

Menurut informan Dinar Wijaya yang bekerja sebagai *engineer* operator XL berpendapat bahwa komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends sangat efektif. Komunikasi virtual yang ada dalam *game* tersebut disebut efektif karena dibutuhkan komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah *game*. Dinar juga mengatakan komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends seperti *chat rooms* dan *voice chat* sangat bermanfaat untuk saling berkomunikasi dengan teman satu tim.

Komunikasi Virtual Dalam *Game Online*

Pada bagian ini, para informan mengatakan komunikasi virtual yang ada dalam *game* tersebut disebut efektif karena dibutuhkan komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah *game*. Para informan juga mengatakan komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends seperti *chat rooms* dan *voice chat* sangat bermanfaat untuk saling berkomunikasi dengan teman satu tim. Dengan adanya komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends akan menguntungkan karena dapat berkomunikasi dengan orang lain tidak hanya disatu tempat dan bertatap muka, tetapi juga dapat berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal dan berkomunikasi lewat dunia maya baik di luar pulau maupun dunia. Selain itu dengan adanya sarana komunikasi yang disediakan oleh Mobile Legends dapat memudahkan para pemain *game* untuk mengarahkan para pemain yang belum terlalu mahir untuk memainkan *game* Mobile Legends dan saling bertukar pendapat untuk meraih kemenangan.

Sesuai dengan pembahasan, komunikasi virtual yang ada di dalam *game* Mobile Legends dapat menciptakan sebuah komunitas yang disebut komunitas maya. Informan pemain *game* Mobile Legends mengatakan bahwa mereka memiliki komunitas maya. Mereka tidak pernah bertemu dengan orang yang ada di dalam komunitas tersebut. Komunikasi yang mereka lakukan hanya sebatas dunia maya saja.

Berdasarkan komunikasi yang dilakukan tentunya para pemain *game* Mobile Legends menggunakan sarana komunikasi virtual yang ada di dalam *game* Mobile Legends untuk melakukan komunikasi salah satunya adalah *chat rooms*. Rata-rata pemain lebih dominan untuk menggunakan *chat rooms* dengan alasan agar para pemain tidak merasa *canggung* karena belum pernah kenal dengan antar pemain.

Informan mengatakan interaktivitas yang terjadi sangat *intens* (rutin) dan berjalan lancar. Tidak ada perbedaan antara bertatap muka maupun berinteraksi melalui komunikasi virtual, karena yang terpenting adalah komunikasi dalam *game* tersebut. Para informan menyatakan bahwa dengan adanya teknologi seperti ini sangat mempermudah setiap orang untuk berinteraksi. Sehubungan dengan Mobile Legends adalah *game online* yang mengharuskan para pemain terhubung dengan jaringan internet, maka sarana komunikasi untuk melakukan komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legends tergolong efektif.

Multimedia merupakan sebuah sistem yang disediakan oleh sebuah perangkat yang berisi perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi.

Game Mobile Legends adalah *game* simulasi dan animasi maka fungsi dari multimedia dalam *game* Mobile Legends sangat penting. Hal pertama yang harus dilakukan agar dapat melakukan komunikasi secara virtual dalam *game online* adalah dengan mengatur *sound* (suara), di mana ketika melakukan komunikasi yang terpenting adalah kita harus bisa saling mendengar dan menanggapi apa yang

dikatakan oleh orang tersebut. Kedua, dalam Mobile Legends juga bisa mengatur grafik agar animasi dalam *game* tersebut tidak menghambat para pemainnya. Dalam *game* Mobile Legends juga terdapat fitur *live streaming* (siaran langsung) dimana setiap orang bisa melihat atau menyaksikan pemain yang sedang bermain pada saat itu dan penonton bisa mengirimkan pesan kepada pemain.

4. Simpulan

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat sebagian besar orang untuk melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja. Komunikasi virtual sangat mempengaruhi keefektifan komunikasi antar individu maupun kelompok baik di luar *game* maupun di dalam *game*.

Para pemain *game* Mobile Legends menganggap dengan adanya komunikasi virtual yang disediakan oleh Mobile Legends dapat membantu kelancaran berkomunikasi saat memainkan *game* Mobile Legends.

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi adalah kebutuhan manusia untuk saling melengkapi. Pada jaman sekarang, kita tidak hanya bisa berkomunikasi secara bertatap muka melainkan kita bisa berkomunikasi melalui dunia maya. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat komunikasi tidak hanya melalui telepon ataupun berkirim pesan. Di dalam *game* juga menyediakan media untuk berkomunikasi.

Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual adalah dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, MUD & Bot, interaktivitas, *hypertext*, dan multimedia. Dari keenam konsep dasar tersebut hanya ada lima konsep yang berkaitan dengan komunikasi virtual di dalam *game* Mobile Legends.

Komunikasi virtual yang terjadi di dalam *game* Mobile Legends terjadi karena adanya sarana-sarana yang menunjang komunikasi dan interaksi. Selain itu penyampaian pesan, saran, dan *feedback* biasanya dilakukan melalui media yang disediakan oleh Mobile Legends seperti *chat rooms* dan *voice chat*,

Penulis menyimpulkan bahwa terjadinya komunikasi virtual pada *game* Mobile Legends yaitu pada aspek dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, interktivitas, dan multimedia karena dibutuhkannya komunikasi dan interaksi untuk saling memberikan *feedback* dalam memainkan *game online*.

5. Ucapan Terima Kasih

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara dan narasumber yang telah memberikan informasi dalam melengkapi hasil penelitian dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

6. Daftar Pustaka

- Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit: Grasindo

- Halim, J., & Widayatmoko, W. (2015). *Representasi Kampanye Politik Dalam Game (Analisis Semiotik Dalam Game Jokowi Go! Dan Game Prabowo The Asian Tiger)*. *Jurnal Komunikasi*, 7(1), 98-107.
- Leanora, Theresiana, & Yugih Setyanto. (2018). *Strategi Komunikasi Pemasaran Yang Dilakukan Guten Morgen Coffee Lab and Shop Untuk Menarik Konsumen*. *Jurnal Prologia*, 2(2), 392-399
- Moleong, Lexy J. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2017). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terpaan di Dalam Media Massa*, Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Valentina, Elvi, & Wulan Purnama Sari. (2018). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang*. *Jurnal Koneksi*, 2(2), 300-306.
- Walther, J. B. (1996). *Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction*. *Communication Research*, 23(1),3-43.