

## **POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PENGGUNAAN *E-SPORT GAMES* (STUDI KASUS : MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA)**

Muhammad Al Fayyad <sup>1\*</sup>, Solihah Titin Sumanti <sup>2</sup>

<sup>1\*2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,  
Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

*Email:* muhammad0105192018@uinsu.ac.id <sup>1\*</sup>, solihahtitinsumanti@uinsu.ac.id <sup>2</sup>

### **Histori Artikel:**

*Dikirim* 19 Juni 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 27 Juni 2023; *Diterima* 5 Juli 2023; *Diterbitkan* 10 September 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

### **Abstrak**

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui Pola Komunikasi Virtual game Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. Metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual. Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara kepada 5 narasumber dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan pola komunikasi virtual game Mobile Legends menggunakan media Whatsapp dan media percakapan game untuk mengajak mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU untuk bermain, berdiskusi, dan memberikan perintah dan arahan pada saat permainan berlangsung menggunakan media percakapan Mobile Legends dengan menggunakan bahasa sehari-hari, gaul dan informal serta menggunakan stiker atau emoticon yang tersedia pada kedua media tersebut. Tetapi sedikit yang menggunakan komunikasi langsung atau tatap muka. Respon atau umpan balik didapat seperti mengungkapkan ekspresi marah bila kalah dalam permainan dan menggunakan kata tidak sopan, senang atau bahagia pada saat memenangkan permainan, masing-masing player dapat memberi arahan dan perintah pada saat permainan berlangsung sehingga mereka mengikuti arahan tersebut demi memenangkan permainan. Jaringan pola komunikasi yang digunakan mereka yaitu jaringan semua saluran, karena siapa saja dapat berkomunikasi dengan lainnya dalam bermain.

**Kata Kunci:** Komunikasi; E-Sport; Games; Mobile Legends.

### **Abstract**

This research purpose to know the Virtual Communication Patterns of the game Mobile Legends in the University of Communication Studies of UINSU. The research uses descriptive qualitative research methods with a virtual ethnographic approach. Data collection using interviews to 5 sources and library studies. The results of the research showed that the virtual communication pattern of the Mobile Legends game uses Whatsapp media and game conversation media to invite UINSU Communication Sciences students to play, discuss, and give commands and instructions while the game is taking place using Mobile Legend conversation media using everyday, gaul and informal language as well as using stickers or emoticons available on both media. But few use direct or face-to-face communication. Reactions or feedback obtained such as expressing anger when losing in a game and using words unpolite, happy or happy at the time of winning the game, each player can give instructions and orders at the moment of the game subsug so that they follow the instructions in order to win the game. The communication pattern they use is a network of all channels, because anyone can communicate with others in the game.

**Keyword:** Communication; E-Sport; Games; Mobile Legends.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan internet pada masa kini telah mengalami perkembangan yang signifikan, dibuktikan dengan hadirnya beragam teknologi-teknologi yang memanfaatkan internet sebagai bagian penting dalam sistem teknologi tersebut. Berkas teknologi yang menjadikan internet sebagai bagian utama dalam sistemnya, membuat segala aktivitas kehidupan sehari-hari menggunakan teknologi berbasis internet [1]. Berkembangnya teknologi yang bersistem internet saat ini-pun juga memberikan kemudahan pada masyarakat untuk dapat mengakses internet [2]. Dengan adanya internet, segala aktivitas kehidupan sehari-hari di berbagai bidang dapat terpenuhi tanpa ada batas ruang dan waktu [3]. Sehingga internet menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat milenial saat ini [4]. Terutama Indonesia dengan mendapatkan peringkat 6 sebagai negara pengguna internet terbanyak dalam ruang lingkup dunia [5].

Banyak aspek kehidupan yang dapat terpenuhi dengan adanya internet dan teknologi yang mendukungnya sehingga merepresentasikan hal tersebut dengan istilah *online* (aktivitas yang dilakukan secara tidak langsung/jarak jauh dengan menggunakan media) dan *offline* (aktivitas yang dilakukan secara langsung/tatap muka) [6], salah satunya dalam hiburan yaitu game *online*. Secara umum, game *online* termasuk teknologi yang memanfaatkan internet untuk dapat dimainkan dan terhubung dengan individu-individu lain yang memainkan permainan yang sama, sehingga dapat melakukan interaksi secara maya [7]. Dengan kata lain, individu yang memainkan game *online* memungkinkan untuk dapat melakukan interaksi dengan pemain lainnya secara *online* atau dikenal dengan istilah virtual. Dapat disimpulkan bahwa, proses komunikasi dapat terjadi pada teknologi seperti game *online* yang diistilahkan komunikasi virtual.

Komunikasi merupakan bagian penting kehidupan sebagai makhluk sosial karena. Dengan berkomunikasi, individu dapat menyampaikan konsep pemikirannya kepada orang lain sehingga dengan proses penyampaian konsep tersebut individu dapat memenuhi kebutuhan hidupnya [8]. Terutama dalam teknologi komunikasi, dengan hadirnya internet dan teknologi komunikasi yang semakin maju, memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan interaksi dan sosialisasi dengan banyak orang tanpa ada batas ruang dan waktu dengan efektif dan efisien [9]. Teknologi komunikasi yang dikenal banyak orang di kalangan dunia yaitu media sosial [10]. Begitu juga dengan game *online* yang dapat diistilahkan sebagai teknologi komunikasi atau media komunikasi yang dapat melakukan proses interaksi baik secara perorangan maupun kelompok pada satu game dengan pembahasan yang berkaitan dengan game tersebut, meski juga memungkinkan adanya pembahasan selain game, namun pada prinsipnya proses komunikasi secara *online* atau virtual terjadi pada game *online*.

Ada banyak game *online* yang tersebar di berbagai macam *platform* dan dapat dimainkan oleh banyak orang melalui *smartphone*, laptop/PC, dan alat lainnya. Salah satu game *online* yang terkenal di kalangan remaja yang dapat dimainkan melalui *smartphone* yaitu game *Mobile Legends*. Game dengan sistem *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dimainkan oleh 5 orang dengan melawan 5 orang lainnya dengan memakai karakter tertentu dengan tujuan untuk mengalahkan lawannya (Winarti, 2021). Game ini sangat populer di kalangan remaja dan dijadikan sebagai tempat untuk berinteraksi antar pemain game tersebut.

Mahasiswa UIN Sumatera Utara tentunya juga memainkan game populer *Mobile Legends* dan menjadikannya sebagai sarana hiburan. Mereka cenderung memainkannya bersama teman-temannya dan terkadang mendapatkan teman baru dari jurusan atau fakultas yang berbeda melalui game tersebut. Hal ini tentu membentuk pola komunikasi antar mahasiswa UINSU pada saat bermain *Mobile Legends*, dan secara alamiah terjadi bentuk komunikasi yang sudah terpolakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti terkait fenomena populernya game *online* seperti *Mobile Legends*, peneliti ingin melakukan penelitian terkait pola komunikasi virtual pada game *Mobile Legends* pada kalangan remaja di Mahasiswa UINSU yang dimana menjadi tempat peneliti untuk melakukan komunikasi, dengan melakukan penelitian terkait pola komunikasi virtual yang dilakukan oleh Mahasiswa UINSU dalam melakukan komunikasi virtual di game *Mobile Legends*.

Pola memiliki sinonim kata dengan model, contoh, pedoman dan rancangan, sehingga pola dalam komunikasi memiliki arti bentuk komunikasi yang dapat dilihat pada aspek nominal pelaku komunikasi [11]. Pola juga dapat berarti sesuatu bentuk yang dapat menghasilkan sesuatu [12]. Sehingga pola komunikasi dapat diartikan sebagai manifestasi perilaku manusia dalam berkomunikasi [13]. Pola komunikasi diistilahkan sebagai pola komunikasi antara individu dengan individu atau masyarakat lainnya [14]. Adanya bentuk tersebut untuk dapat menyampaikan pesan komunikasi secara tepat sehingga pesan tersebut dapat dipahami [12].

Pola komunikasi digunakan untuk mempertahankan ikatan suatu komunitas yang selalu digunakan pada komunitas untuk melakukan pertemuan, komunikasi maupun kerjasama atau timbal balik [15]. Pola komunikasi memiliki empat macam, yaitu, pola komunikasi primer, sekunder, linear, dan sirkular; 1). Pola komunikasi primer atau dikenal dengan nama *One Way Communication* adalah proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan melalui perangkat verbal dan non-verbal, 2), Pola komunikasi sekunder yaitu proses komunikasi yang dilakukan dengan memakai perangkat media sebagai pihak kedua [16], yang menjembatani antara komunikator dengan komunikan, 3). Pola komunikasi linear adalah proses komunikasi yang dilakukan berhadapan langsung dengan orang lain, dan 4). Pola komunikasi sirkular adalah proses komunikasi yang disertai umpan balik atau feedback dari respon [16], antara komunikator dan komunikan [17].

Menurut Townsends [18], ada lima jenis jaringan atau pola komunikasi, antara lain:

- 1) Roda Jaringan, pemimpin bertindak sebagai pusat komunikasi, memungkinkan dia untuk berkomunikasi secara bebas dengan anggota lainnya. Namun, anggota hanya dapat berkomunikasi dengan pemimpin.
- 2) Jaringan berantai, hanya bisa berkomunikasi dengan yang ada di sebelahnya.
- 3) Jaringan Y, jaringan ini mirip dengan jaringan berantai, anggota grup hanya dapat berkomunikasi dengan satu anggota grup lainnya, tetapi hanya satu anggota yang dapat berkomunikasi dengan dua orang.
- 4) *Round Network*, setiap anggota dapat berkomunikasi dengan dua anggota di sebelahnya.
- 5) Semua saluran, setiap anggota dapat berkomunikasi dengan setiap anggota lainnya.

Komunikasi virtual adalah komunikasi yang menggunakan ruang dunia maya atau ruang virtual [19], dengan prinsip interaktif, ruang lingkup yang luas, terkini, dan komunikasi dua arah dengan memanfaatkan jaringan internet dengan [20]. Ruang virtual pada konsep ini memiliki ruang dimensi waktu, tempat, relasi dan nilai-nilai [21]. Konsep dasar komunikasi virtual meliputi dunia maya, komunitas maya, *chat rooms*, interaktivitas, hypertext dan multimedia. Jenis komunikasi virtual antara lain, email, email-list, *chatting*, *website*, dan media sosial. Ada empat karakteristik komunitas virtual seperti interaksi, pembentukan pribadi, peningkatan pengetahuan, kognisi situasional, kognisi terdistribusi, komunitas lokal dan nonlokal, serta teori aktifitas. Sementara menurut Jang, empat karakteristik utama komunitas virtual, yaitu interaksi, kemudahan penggunaan, keandalan informasi, dan penghargaan bagi anggota aktif [22].

Game online adalah permainan yang menggunakan perangkat jaringan online untuk memainkan permainan tersebut [20]. Mobile Legends merupakan game online yang dapat dimainkan di Android dan iOS. Game ini memiliki konsep 5vs5 dan durasi permainan 20-30 menit. Setiap pemain bisa memilih karakter atau menjadi hero dari hero yang berbeda. Hero dapat diklasifikasikan menjadi 6 role, yaitu: 1). Sniper (tipe hero dengan jarak jauh dan daya serang tinggi tapi minim pertahanan), 2). Assassin (tipe hero dengan kekuatan serangan dan kecepatan tinggi), 3). Mage (tipe hero dengan serangan magic dengan berbagai efek), 4). Support (jenis hero yang mendukung hero lain), 5). Fighter (tipe hero yang seimbang dalam menyerang dan bertahan) dan 6). Tank (tipe hero dengan pertahanan tinggi tapi daya serang rendah). Pemain menggerakkan pahlawannya untuk menang dan bekerja sama dengan pemain tim untuk mengalahkan tim lawan [23].

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada jurnal ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bersifat kualitatif, artinya penelitian ini bersifat menjelaskan suatu fenomena secara jelas, sistematis dan terstruktur. Menurut Creswell (dalam Dwi Zulhifitri dan Ofi Hidayat 2022) penelitian kualitatif adalah instrumen untuk menelusuri dan memahami indikasi-indikasi yang dipahami oleh peneliti terhadap persoalan sosial atau kemanusiaan [24]. Menurut Mukhtar (dalam Gracia, Mingkid, dan Harilama 2020) penelitian dengan instrumen deskriptif-kualitatif digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori dari suatu penelitian pada saat tertentu [25]. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual. Etnografi virtual adalah metode untuk melihat fenomena sosial dan/atau budaya pengguna di dunia maya. Pendekatan etnografi virtual mengacu pada objek-objek yang ada di dunia maya [18]. Data dikumpulkan menggunakan teknik studi pustaka dan wawancara. Berikutnya, data dianalisis menggunakan teknik reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Agar data dapat terjamin keabsahannya, maka digunakan triangulasi teknik, sumber dan waktu sehingga data dapat ditarik kesimpulannya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Ada empat jenis model komunikasi yaitu 1). Model komunikasi primer, 2). Model komunikasi sekunder, 3). Model komunikasi linier dan 4). Model komunikasi sirkular (Alivia et al., 2023). Peneliti menemukan empat model komunikasi berbeda yang dipraktikkan mahasiswa Jurusan Komunikasi UNISU dalam konteks komunikasi virtual. Model komunikasi virtual atau biasa disebut melalui jaringan internet merupakan perantara utama yang menghubungkan komunikator dengan komunikator. Komunikasi virtual adalah cara penyampaian berita melalui media yang penyebarannya dilakukan melalui internet, dimana metode penyajiannya bersifat luas, update, interaktif dan komunikasi dua arah. Komunikasi virtual sendiri merupakan salah satu inovasi yang dikembangkan dalam media baru. Dengan demikian, melalui komunikasi virtual, pengguna dapat bertukar umpan balik tentang pengamatan mereka. Komunikasi virtual sendiri merupakan salah satu inovasi yang dikembangkan dalam media baru. Jadi, melalui komunikasi virtual, pengguna dapat memberikan umpan balik atas pengamatan mereka.

Nasrullah (dalam Lukito et al., 2022) mengatakan bahwa karakteristik komunikasi melalui internet berbeda dengan komunikasi tradisional [14]. Salah satu fungsinya adalah Network (Jaringan). Jaringan ini tidak dimaksudkan hanya sebagai perangkat keras yang menghubungkan komputer dan perangkat lain, tetapi dapat menghubungkan orang. Interaktivitas adalah sebuah konsep yang membedakan antara media baru digital dan media tradisional yang menggunakan teknologi media baru analog, seperti jaringan Internet, yang pada dasarnya bekerja secara *back-to-back*. Komunikasi di media siber lebih bergantung pada teks atau bacaan daripada membaca dalam arti literal atau pada simbol, ikon atau indikator lain yang mewakili makna isi pesan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, media yang digunakan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi UINSU dalam memainkan game mobile legends adalah media sosial yang bernama Whatsapp dan media percakapan Mobile Legends. Whatsapp digunakan untuk mengajak teman-teman mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU untuk bermain bersama game Mobile Legends atau dikenal dengan istilah Mabar (Main bareng). Selain itu digunakan sebagai saran diskusi perencanaan dan strategi permainan sebelum permainan dimulai. Hal tersebut dituturkan oleh M. Azruddin Nasution, Sylva Zahra, Ajril Fadli, Miranda Gultom, dan Iqbal Isro'i sebagai mahasiswa-mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. Dalam proses komunikasi di media Whatsapp, mereka membentuk pola komunikasi primer yang terdiri dari verbal dan non-verbal, bahasa verbal yang digunakan menggunakan bahasa sehari-hari, bahasa gaul atau bahasa informal, sementara penggunaan non-verbal menggunakan stiker dan emoticon yang disediakan oleh aplikasi Whatsapp. Media Percakapan yang disediakan game Mobile Legends sendiri digunakan untuk memberikan arahan, perintah, dan pengungkapan ekspresi pada saat permainan berlangsung. Kolom percakapan yang disediakan Mobile

Legends berbentuk verbal dan non verbal. Layaknya Whatsapp, media atau kolom percakapan menggunakan bahasa sehari-hari atau informal dan terkadang menggunakan bahasa toxic atau kata-kata yang tidak baik dan sopan bila suasana permainan tidak sesuai yang diharapkan. Sementara penggunaan non-verbal menggunakan stiker dan emoticon yang disediakan media kolom percakapan game. Hal tersebut juga dituturkan oleh ke 5 orang tersebut.

Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU juga melakukan komunikasi secara tatap muka untuk dapat bermain Mobile Legends, namun berdasarkan hasil wawancara, hampir semuanya menggunakan media sosial Whatssapp dan media percakapan Mobile Legends. Dengan kata lain, hanya sedikit yang menggunakan media tatap muka atau secara langsung untuk dapat bermain Mobile Legends, dan juga terdapat mahasiswa yang menggunakan media sosial dan tatap muka. Mereka hanya menggunakan media tatap muka pada saat momentum bertemu di kampus, café, atau tempat yang digunakan untuk berkumpul bersama. Namun, lebih dominan menggunakan media sosial karena tidak selalu melakukan pertemuan atau nongkrong bareng di tempat tertentu.

Dalam hal komunikasi sirkular yang menekankan pada umpan balik atau feedback yang didapat dalam proses komunikasi virtual atau game berlangsung, memiliki beragam respon yang secara umum peneliti temukan, seperti pengungkapan ekspresi kesal dan marah bila kalah dalam permainan, senang atau bahagia pada saat memenangkan permainan, masing-masing player dapat memberi arahan dan perintah pada saat permainan berlangsung sehingga mereka mengikuti arahan tersebut demi memenangkan permainan.

Tujuan utama dari mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU bermain game Mobile Legends yaitu untuk bersenang-senang, refreshing, menghilangkan rasa bosan, dan untuk mendapatkan rank yang tinggi dalam permainan. Tujuan mereka bermain bersama dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU lainnya juga bertujuan untuk refreshing, dan meningkatkan kemungkinan menang yang besar karena dalam satu tim diisi oleh teman-teman yang sudah saling mengenal dan dapat berkomunikasi pada saat permainan berlangsung baik melalui kolom percakapan game, Whatssapp dan pertemuan langsung.

Pada hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada 5 narasumber seperti Azrudin, Sylva, Ajril, Miranda, dan Iqbal. Mereka menuturkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU tidak memiliki semacam grup khusus yang membahas game Mobile Legends baik di WA atau komunitas tertentu ataupun tidak memiliki susunan organisasi seperti ketua, wakil dan lainnya. Meskipun ada diantara mereka mengatakan memiliki grup yang membahas Mobile Legends, grup tersebut tidak aktif lagi dan tidak diketahui penyebabnya. Sehingga pada saat berkumpul secara tatap muka, menggunakan Whatsapp dan media percakapan game, siapa saja dapat mengajak bermain, berdiskusi, menyusun rencana atau strategi dan memberikan arahan atau perintah pada saat bermain game Mobile Legends. Sehingga Jaringan pola komunikasi yang digunakan mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU yaitu Jaringan Semua Saluran.

#### **4. Kesimpulan**

Pola komunikasi virtual mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU dalam memainkan game Mobile Legends yaitu menggunakan media Whatsapp dan media percakapan game Mobile Legends dengan menggunakan bahasa sehari-hari, gaul dan informal serta menggunakan stiker atau emoticon yang tersedia pada kedua media tersebut. Mereka juga menggunakan media tatap muka sebagai momentum untuk bermain game Mobile Legends bersama tanpa menggunakan Whatsapp karena situasinya yang memungkinkan untuk berkomunikasi secara langsung. Mendapatkan respon atau umpan balik yang beragam seperti mengungkapkan ekspresi kesal bila kalah dalam permainan, pengungkapan ekspresi kesal dan marah bila kalah dalam permainan, senang atau bahagia pada saat memenangkan permainan, masing-masing player dapat memberi arahan dan perintah pada saat permainan berlangsung sehingga mereka mengikuti arahan tersebut demi memenangkan permainan. Jaringan pola komunikasi yang digunakan mereka yaitu jaringan semua saluran.

Penelitian ini menemukan hasil penelitian yang bersifat umum atau hanya menjelaskan masing-masing keempat pola komunikasi mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU dalam bermain game Mobile Legends secara umum. Sehingga penelitian memiliki cakupan yang luas dan umum namun tidak bersifat khusus atau mendalam pada masing-masing keempat pola komunikasi tersebut. Untuk itu, penelitian kedepannya diharapkan mampu meneliti bentuk pola komunikasi mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU secara mendalam pada masing-masing keempat pola komunikasi. Masing-masing penelitian selanjutnya dapat berfokus pada satu bentuk pola komunikasi secara mendalam, sehingga penelitian pola komunikasi mahasiswa UINSU dalam bermain Mobile Legends semakin maju dan berkembang. Juga dapat mengkaji dengan sudut pandang lain seperti trash-talking, atau toxic pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU pada saat bermain game Mobile Legends, serta sudut pandang lainnya.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Siwi, A., Utami, F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan RSiwi, A., Utami, F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja. 18(2), 257–262. *emaja. CAKRAWALA Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18(2), 257–262. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala%0APengaruh>
- [2] Rahayu, S., & Simbol, A. (2022). FLEXING SEBAGAI KOMUNIKASI SIMBOLIK PADA JUDUL KONTEN “ AH OFFIC IAL YOUTUBE CHANNEL ” Indonesia diisi oleh generasi Milenial atau generasi paling dekat dengan internet . yang banyak diminati untuk diakses saat ini sejak keberadaanya tahun 2005 . Melansir. *ARKANA: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 1(2), 71–80.
- [3] Winatha, R. G., & Sukaatmadja, I. P. G. (2014). Pengaruh Sifat Materialisme Dan Kecanduan Internet Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Secara Online. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 3(3), 751–769.
- [4] Kusuma, D. F., & Sugandi, M. S. (2019). Strategi Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1.12963>
- [5] Wulandari, K. (2018). Pengaruh Kecanduan Internet Dan Materialisme Terhadap Perilaku Pembelian Kompulsif Online. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 7(2), 1021. DOI: <https://doi.org/10.24843/ejmunud.2018.v7.i02.p17>
- [6] Patricia, L., & Adella, S. (2017). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kehidupan Siswa Kelas XI IPS SMAK IPEKA Sunter Tahun Pelajaran 2016-2017. In *Karya Ilmiah*. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repository.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- [7] Ferlitasari, R. (2018). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. In *Jurnal Manajemen Dakwah*. <http://repository.radenintan.ac.id/4221/1/SKRIPSI.pdf>
- [8] Mannan, A. (2019). Etika Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Kepada Dosen Melalui Smartphone. *Jurnal Aqidah*, 5(1), 22.

- [9] Hanana, A., Elian, N., & Marta, R. (2017). Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Menciptakan Masyarakat Sadar Wisata Di Kawasan Wisata Pantai Padang, Kota Padang. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 6(1), 34–46. DOI: <https://doi.org/10.22202/mamangan.v6i1.1886>
- [10] Syafna, A., Maria, A., & Redjeki, S. (2021). Strategi Komunikasi Pemasaran Online Shop “ Youth \_ Millennial ” dalam Meningkatkan Kesadaran Merek dan Penjualan. *Journal of Servite*, 3(2), 99–125.
- [11] Yudha, W. (2015). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan*.
- [12] Manurung, R., & Sumanti, S. T. (2022). Pola Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Memotivasi Belajar Santri Pesantren Modern Darul Arafah Raya di Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 6(1), 910–921. DOI: <https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.20866>
- [13] Romadhoni, F., Si, S. S. M., Sarwo, B., Kom, S. I., & M, M. (2017). POLA KOMUNIKASI DI KALANGAN PECANDU GAME LET ' S GET RICH DI KOMUNITAS XLITE TENGGARONG. *EJournal Ilmu KOMunikasi*, 5(1), 235–247.
- [14] Lukito, A. R., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 ( Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord ). *Jurnal HERITAGE*, 10(1), 16–26.
- [15] Petra, U. K., Wiguna, F., Priowidodo, G., & Hadi, I. P. (2021). Pola Komunikasi Komunitas Virtual Pelayan GUPDI jemaat Pasar Legi Surakarta di Media Sosial Whatsapp Abstrak Pendahuluan. *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), 1–11.
- [16] Alivia, S. F., Agustin, D. A. C., & Padmi, M. F. M. (2023). Pola Komunikasi Virtual dalam Program KMMI Kampus Merdeka. *PROMEDIA*, 8(2), 280–294.
- [17] Anggraeni, L., & Ramdani, A. H. (2021). POLA KOMUNIKASI CIVITAS AKADEMIK DALAM RUANG VIRTUAL DI MASA ACADEMIC CIVIL COMMUNICATION PATTERNS IN VIRTUAL SPACES IN THE TIME. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(2), 156–170.
- [18] B, C. N. N., Destiwati, R., Ilmu, S., Komunikasi, F., & Telkom, U. (2018). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “ HAMURinspiring ” Di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 34–50.
- [19] Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. . (2016). Pola Komunikasi Kelompok Game Online ( Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game “Clash Of Clans” Komunitas 1-Ron). *E-Proceeding of Management*, 3(1), 753–760.
- [20] Winarti. (2021). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends Hereny Squad*.
- [21] Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile ( Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport ). *Koneksi*, 6(1), 29–35.
- [22] Petra, U. K., Maylya, M., Priowidodo, G., Tjahyana, L. J., Ilmu, P., Kristen, U., & Surabaya, P. (2018). Pola-pola Komunikasi dalam Komunitas Virtual Pengemudi Transportasi Online. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 2–10.

- [23] Almutazam, F., & Irman, I. (2022). Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah. *KINEMA: Jurnal Komunikasi Dan ...*, 1(2), 101–112. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/kinema/article/view/8385%0Ahttps://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/kinema/article/download/8385/3140>
- [24] Dwi Zulhifitri, & Ofi Hidayat. (2022). Persamaan Hak Asasi Manusia Dan Rasisme Pada Kelompok Minoritas (Analisis Framing Dalam Film the Greatest Showman). *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 3(2), 140–147. DOI: <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1520>
- [25] Gracia, C., Mingkid, E., & Harilama, S. H. (2020). A Semiotic Analysis of Gender Discrimination and Patriarchal Culture in Kim Ji Young , Born 1982 Movie. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/30697>.