



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 3153-3163

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur *Quick Chat* Game Online Mobile Legends: Bang Bang

Nurjayanti^{1✉}, Harmin Hatta²

Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar

Email: nurjayanti@unm.ac.id^{1✉}

Abstrak

Era digital saat ini mendorong perubahan pada berbagai lini dalam kehidupan masyarakat, termasuk perubahan tradisi. Dari yang sebelumnya masyarakat akrab dengan permainan tradisional, dengan masuknya era digital kini digantikan dengan permainan modern seperti game. Salah satunya ialah dengan hadirnya game online Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends merupakan salah satu game online yang sangat digemari oleh masyarakat. Data statistik Google Play Store, game tersebut telah diunduh sebanyak 500 juta lebih pengguna di seluruh dunia. Berdasarkan kategori game, Mobile Legends merupakan game strategi yang secara spesifik dikenal dengan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu game yang melibatkan kerjasama tim untuk meraih kemenangan. Untuk itu, game ini dilengkapi dengan 3 jenis fitur komunikasi, yaitu *voice chat*, *chat box*, dan *quick chat*, di mana dalam penelitian ini fokus menganalisis fitur komunikasi tambahan pada fitur *quick chat* yang dikenal dengan fitur OK untuk melihat proses komunikasi dua arah (*two way communication*) yang terjadi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur yang dipadukan dengan metode partisipatif, di mana peneliti terlibat menjadi pemain game Mobile Legends dan secara aktif menggunakan fitur komunikasi game yang dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur OK senang digunakan oleh para pemain Mobile Legends. Sejalan dengan hal tersebut, fitur OK ini memberi kemudahan bagi antarpemain dalam memberikan tanggapan secara cepat. Penggunaan fitur OK juga membangun hubungan yang positif antaranggota tim di tengah maraknya kekerasan verbal (*verbal abuse*) yang dilakukan para pemain game ini.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends: Bang Bang, Multiplayer Online Battle Arena, Komunikasi Dua Arah, Komunikasi Virtual*

Abstract

The current digital era is encouraging changes in various lines of people's lives, including changes in traditions. Previously, people were familiar with traditional games, with the advent of the digital era they have now been replaced with modern games such as games. One of them is the presence of the online game Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends is an online game that is very popular with the public. According to Google Play Store statistics, this game has been downloaded by more than 500 million users worldwide. Based on the game category, Mobile Legends is a strategy game specifically known as a MOBA game (Multiplayer Online Battle Arena) is a game that involves teamwork to achieve victory. For this reason, this game is equipped with 3 types of communication features, namely voice chat, chat box, and quick chat, where in this research the focus is on analyzing additional communication features in the features quick chat known as the OK feature to view the two-way communication process that happened. The research method used is descriptive qualitative with a literature study approach combined with participatory methods, where the researcher is involved as a Mobile Legends game player and actively uses the communication features of the game being analyzed. The research results show that the OK feature is enjoyed by Mobile Legends players. In line with this, the OK feature makes it easy for players to provide responses quickly. Using the OK feature also builds positive relationships between team members amidst widespread verbal abuse what the players of this game do.

Keywords: Online Games, Mobile Legends: Bang Bang, Multiplayer Online Battle Arena, Two Way Communication, Virtual Communication

PENDAHULUAN

Era digital saat ini memberi banyak perubahan budaya dalam keseharian masyarakat. Suatu bentuk perubahan tersebut salah satunya ialah pada bentuk permainan. Sebelum era digital, masyarakat masih akrab dengan permainan tradisional dan ketika memasuki era digital, permainan tradisional kini digantikan dengan game yang dimainkan melalui media elektronik. Tedi (2016) menguraikan faktor penyebab terjadinya pergeseran dari permainan tradisional ke permainan modern termasuk game, yaitu tidak adanya tempat bermain, tuntutan zaman terhadap anak yang semakin kompleks, kehadiran permainan modern yang tidak terhindarkan, dan terhentinya pewarisan budaya oleh generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya.

Ramadhan dkk dalam Pramuditya (2017) mengemukakan bahwa game merupakan sarana hiburan penghilang kejenuhan, pengisi waktu luang, serta dapat bertindak sebagai media pembelajaran. Yudhanto dalam Wulandari (2012) memberikan pengertian game sebagai permainan yang menggunakan media elektronik untuk tujuan hiburan berbentuk multimedia yang dirancang semenarik mungkin untuk memenuhi kepuasan batin

pemainnya. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa game merupakan sarana hiburan berisi permainan yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, *smartphone*, maupun perangkat lain yang mendukung dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan atau tujuan lain yang hendak dicapai oleh pemainnya.

Seiring perkembangannya, game dirancang dalam berbagai jenis berdasarkan kebutuhan pengguna. Jenis game dapat ditelusuri, salah satunya berdasarkan kategori yang terdapat pada toko penyedia aplikasi android yaitu Google Play Store. Jenis game tersebut adalah Arkade, Balapan, Kartu, Kasino, Kata, Laga, Musik, Olahraga, Papan, Pendidikan, Petualangan, RPG (*Role Playing Game*), Santai, Simulasi, Strategi, Teka-Teki, dan Trivia. Semua jenis game ini dapat dimainkan baik secara online maupun offline. Game online ialah permainan yang menggunakan jaringan internet, sedangkan game offline dapat dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet.

Salah satu game online yang kian digemari oleh masyarakat dari berbagai kalangan ialah Mobile Legends: Bang-Bang. Dilansir dari laman resminya mobilelegends.com, game ini rilis pertama kali pada 14 Juli 2016 yang dikembangkan oleh Moonton dan bergenre strategi. Berdasarkan data statistik yang ditampilkan Google Play Store, game tersebut telah diunduh sebanyak 500 juta lebih pengguna di seluruh dunia. Hal ini mengindikasikan bahwa game Mobile Legends memiliki banyak penggemar.

Sejak awal rilis, Moonton sebagai pengembang game Mobile Legends telah melakukan banyak penambahan fitur di dalamnya. Karena dalam bermain game ini melibatkan 2 tim yang masing-masing diisi oleh 5 orang anggota tim, maka disisipkan fitur yang memudahkan komunikasi antarpemain agar dapat mengatur strategi untuk memenangkan pertandingan. Fitur komunikasi yang disisipkan juga semakin bervariasi. Berdasarkan observasi penulis terhadap fitur-fitur yang ada di dalam game, setidaknya ada 3 jenis fitur komunikasi yang disediakan, yaitu *chat* menggunakan teks yang diketik langsung oleh pemain, *microphone* yang memungkinkan pemain berkomunikasi dengan suara secara langsung (*live voice*), serta fitur *chat* instan yang templatnya telah tersedia dan tinggal dipilih sesuai kebutuhan. Ananda, dkk (2022) menguraikan bahwa fitur-fitur yang mendukung variasi komunikasi secara virtual dalam Mobile Legends ialah *voice chat*, *chat box*, dan *quick chat*, di mana ketiga jenis fitur ini mampu memberikan kesan kepada para pemain seolah-olah berada dalam satu ruangan yang sama.

Hasil observasi peneliti, khususnya terhadap fitur *quick chat* yang diperbarui sejak masuknya *session 28* pada awal tahun 2023 menemukan bahwa terdapat satu fitur komunikasi tambahan yang disebut fitur OK. Fitur OK dihadirkan untuk memberikan

tanggapan balik saat pemain lain mengirimkan sebuah pesan melalui *quick chat*. Fitur ini belum pernah ada dalam Mobile Legends sebelumnya. Kehadiran fitur inilah yang mendorong peneliti untuk menganalisis bagaimana proses komunikasi dua arah (*two way communication*) yang terjadi saat pemain menggunakan fitur OK pada *quick chat*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur, yaitu penelitian yang menggunakan sumber literatur seperti artikel jurnal, buku-buku, hasil penelitian dalam bentuk skripsi dan tesis, serta artikel publikasi lainnya yang relevan dengan proses komunikasi dua arah yang terjadi pada fitur *quick chat* terbaru pada game online Mobile Legends.

Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap fitur *quick chat* terbaru Mobile Legends. Pengamatan secara langsung dilakukan dengan ikut menjadi pemain (partisipan) dan secara aktif menggunakan fitur yang dianalisis. Hasil observasi dalam penelitian ini seluruhnya dikumpulkan dalam catatan penulis. Salah satu yang diamati adalah tingkat frekuensi penggunaan fitur OK oleh pemain yang ditemui selama peneliti menjadi partisipan, data tersebut berupa angka yang kemudian diolah menggunakan teknik statistik sederhana untuk menghitung tingkat frekuensi pemain dalam menggunakan fitur OK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu game online yang dikembangkan oleh Moonton yang merupakan Perusahaan pengembang dan penerbit game asal Shanhai, Tiongkok. Berdasarkan jenisnya, Mobile Legends termasuk dalam kategori game strategi yang secara spesifik lagi dikenal dengan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu game yang melibatkan beberapa pemain dalam satu waktu pertandingan dengan tema pertarungan pada arena. Dalam memainkan game ini, pemain akan memilih sebuah karakter *hero* yang masing-masing memiliki kemampuan bertanding yang berbeda-beda, tergantung dari kemampuan pemain menggunakan *hero* tersebut.

Arena pertandingan yang dapat dipilih pemain dalam game Mobile Legends dibedakan atas 2 jenis modus atau mode yaitu mode permainan biasa dan mode acara. Masing-masing mode ini terdiri atas beberapa mode tempur. Mode permainan biasa terdiri atas 6 pilihan yaitu: (1) Klasik; melibatkan 2 tim yang masing-masing terdiri atas 5 orang, atau mode ini melibatkan total 10 orang pemain. Pada mode ini pertempuran didesain dengan cukup santai. (2) Peringkat; mode yang hampir sama dengan mode klasik, tapi

pertempuran dalam mode ini didesain lebih sengit karena akan berdampak pada peringkat masing-masing pemain. Peringkat dalam mode ini terdiri atas Warrior III, II, dan I, Elite III, II, dan I, Master IV, III, II, dan I, Grandmaster V, IV, III, II, dan I, Epic V, IV, III, II, dan I, Legend V, IV, III, II, dan I, Mythic V, IV, III, II, dan I, serta Glorious Mythic yang merupakan sub dari peringkat Mythic. (3) Brawl; mode yang arena pertempurannya didesain dengan satu jalur saja dan *hero* pilihan yang diacak. Mode ini juga melibatkan 5 orang di masing-masing tim. (4) Versus AI (*Artificial Intelligence*); mode ini melibatkan 5 orang pemain asli pada 1 tim yang akan melawan tim yang beranggotakan 5 pemain AI. (5) Kustom; mode ini memberikan pilihan kepada pemain untuk memilih lawannya. Bisa memilih pemain AI atau mengundang pemain asli untuk bermain. (6) Draft Pick; kedua tim diberi pilihan untuk memblokir 3 *hero*, sehingga tidak dapat dipilih oleh kedua tim. Selanjutnya, pada mode acara terdiri atas 3 pilihan yaitu: (1) Mirror: mode yang menyeragamkan *hero* bagi 5 pemain dalam satu tim, sehingga 1 tim akan menggunakan 1 *hero* yang sama. (2) Bertahan Hidup; mode ini mengharuskan pemain untuk bertahan hingga akhir pertandingan sebagai satu-satunya *hero* yang akan tersisa. (3) Magic Chess; mode ini menggunakan arena seperti papan catur dengan melibatkan 8 orang pemain yang akan bersaing satu sama lain.

Seluruh mode pertempuran yang dapat dipilih oleh pemain Mobile Legends tersebut, dilengkapi dengan fitur komunikasi bagi para pemain. Karena game ini berjenis strategi yang membutuhkan pengaturan taktik antaranggota dalam sebuah tim, sehingga fitur komunikasi berperan penting untuk mencapai tujuan tim yaitu menghancurkan *turret* (kubah) yang terdapat pada basis lawan. Ananda, dkk (2022) mendeskripsikan bahwa melalui fitur komunikasi dalam Mobile Legends membantu anggota suatu tim untuk berkomunikasi satu sama lain layaknya sedang berada di dalam satu ruang yang sama dengan topik yang beragam, mulai dari strategi atau taktik permainan hingga topik-topik di luar permainan seperti isu-isu yang sedang viral di media sosial dan berbagai permasalahan sosial lainnya. Hal ini memberi arti bahwa fitur komunikasi yang disediakan game Mobile Legends, tidak sekadar digunakan untuk tujuan permainan saja, namun dapat dimanfaatkan untuk membahas hal lain yang tidak relevan dengan game.

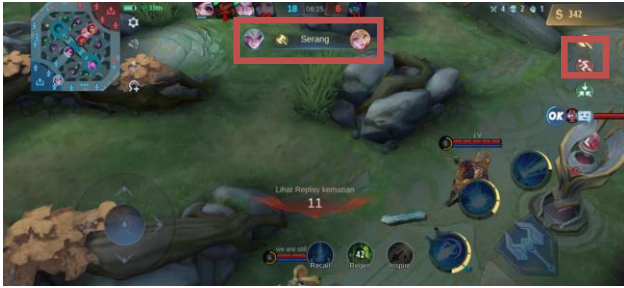
Fitur komunikasi pada game Mobile Legends terdiri atas 3 jenis, yaitu (1) *voice chat*, fitur yang memungkinkan pemain berkomunikasi dengan suara (lisan) secara *real time*. Fitur ini dapat berfungsi ketika pemain mengaktifkan mikrofon, dan pemain lain turut serta mengaktifkan fitur *loudspeaker*. Jika tidak, maka pemain lain tidak akan mendengar suara apapun, meski ada pemain lain yang mengaktifkan mikrofonnya. Begitupun sebaliknya. Idealnya, agar fitur *voice chat* ini berfungsi maksimal, perlu kesepakatan seluruh anggota tim untuk mengaktifkan mikrofon dan *loudspeaker*nya masing-masing. (2) *chat box*, fitur

yang memungkinkan pemain berkomunikasi dengan teks pesan yang diketik pada kolom *chat*. Fitur ini terkesan sulit digunakan saat di tengah pertempuran, karena memakan waktu dalam mengetik pesan. Sejalan dengan hasil penelitian Ananda, dkk (2022) yang mengemukakan bahwa fitur komunikasi yang cenderung jarang digunakan oleh tim ialah *chat box* karena terlambat dalam penyampaian pesan serta tampilan *chat* yang muncul mengganggu konsentrasi pemain. Kekurangan fitur *chat box* tersebut kemudian memunculkan budaya komunikasi baru di kalangan pecinta game Mobile Legends ini. Budaya baru tersebut berupa penciptaan ragam bahasa, kode, atau singkatan istilah dengan tujuan mempersingkat waktu mengetik saat menggunakan fitur *chat box* di tengah pertempuran (Ananda, dkk, 2022). (3) *quick chat*, fitur yang memungkinkan pemain berkomunikasi dengan mengirimkan pesan instan atau pesan cepat yang sudah disusun oleh tim pengembang aplikasi. Dalam menggunakan fitur ini, pemain dapat memilih pesan cepat yang dibutuhkan. Setelah memilih, maka secara otomatis akan terkirim ke seluruh anggota dalam tim, dan saat itu pula akan muncul tulisan OK pada layar anggota tim penerima pesan cepat tersebut.



Gambar 1. Tampilan Fitur *Quick Chat*. OK Saat Teman Satu Tim Mengirim Pesan Cepat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur *Quick Chat* pada Mobile Legends telah diatur secara umum (*default*) yang memungkinkan pemain tinggal memilih pesan apa yang ingin dikirimkan ke anggota timnya. Tersedia 4 jenis pesan cepat, yaitu "serang" dengan simbol kapak, "mundur" dengan simbol orang berlari, "berkumpul" dengan simbol titik kumpul, serta kumpulan pesan cepat lainnya yang juga sudah diatur secara umum. Kumpulan pesan cepat lainnya ini menggunakan simbol kotak pesan.



Gambar 2. Menggunakan *Quick Chat* "serang"
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Menggunakan *Quick Chat* "mundur"
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Menggunakan *Quick Chat* "berkumpul"
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Menggunakan *Quick Chat* Kumpulan pesan lainnya yakni "hati-hati penyergapan"
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dilansir dari revivaltv.id, Tanujaya (2023) mengemukakan bahwa fitur *quick chat* Mobile Legends diperbarui sejak masuknya *season 28*. *Season* dalam Mobile Legends diartikan sebagai musim, dan dalam 1 tahun biasanya dibagi menjadi 4 musim. Musim 28 Mobile Legends dimulai sejak 25 Maret 2023. Saat itu pula fitur OK ditambahkan pada fitur *quick chat* Mobile Legends. Hingga tulisan ini mulai dibuat pada Oktober 2023, fitur OK ini masih terdapat dalam Mobile Legends. Fitur ini memberi kemudahan bagi para pemain sebagai penerima pesan dalam memberikan tanggapan kepada teman satu tim yang mengirimkan pesan cepat. Hadirnya fitur OK ini membuat pemain tidak perlu mengetik balasan secara manual. Cukup memilih OK, maka pengirim pesan cepat dapat mengetahui tanggapan teman satu timnya.

Berdasarkan data yang dikumpulkan penulis saat memainkan Mobile Legends, sebagian besar pemain senang menggunakan fitur OK tersebut. Hal ini juga mengindikasikan bahwa pemain memang senang menggunakan fitur *quick chat* dalam bermain Mobile Legends.



Gambar 6. Tampilan Saat Pemain Menggunakan Fitur OK dalam Menanggapi Kiriman Pesan *Quick Chat* dari Teman Satu Tim
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis mencatat frekuensi pemain Mobile Legends menggunakan fitur OK ini mulai tanggal 20 September hingga 20 Oktober 2023 atau selama 31 hari dengan cara berpartisipasi secara langsung memainkan Mobile Legends. Penulis memainkan game ini sebanyak 3 kali dalam sehari. Sehingga, total pertandingan yang dilakukan penulis ialah 93 kali. Dari 93 kali pertandingan tersebut, tidak ada 1 pertandingan pun yang pemainnya tidak menggunakan fitur *quick chat*. Artinya bahwa setiap pertandingan, pemain selalu mengirimkan pesan cepat, baik itu menggunakan "serang", "mundur", "berkumpul", maupun menggunakan kumpulan pesan cepat lainnya.

Sementara, untuk fitur OK, dari 93 kali pertandingan, terdapat 5 kali pertandingan yang pemainnya sama sekali tidak menggunakan fitur OK untuk memberikan tanggapan atau respon atas pesan cepat yang dikirimkan pemain lain. Jika dipersentasikan, maka diperoleh hasil sebesar 94% pemain Mobile Legends menggunakan fitur OK, dan jika diinterpretasikan dengan menggunakan interval Skala Likert, maka dapat disimpulkan bahwa pemain Mobile Legends sangat suka menggunakan fitur OK tersebut.

Fitur OK *quick chat* Mobile Legends memiliki fungsi memberikan respon atau menanggapi pesan *quick chat* yang dikirim oleh teman satu tim. Dengan menekan fitur OK tersebut, pemain memberikan tanggapan balik yang berarti bahwa pemain tersebut memahami atau memperhatikan pesan *quick chat* yang dikirimkan. Fungsi fitur OK ini melengkapi proses komunikasi virtual yang berlaku pada game ini. Sebelum fitur OK ini ditambahkan, pemain hanya bisa melakukan respon atas pesan *quick chat* melalui ketikan secara manual pada kolom chat. Aktivitas tersebut tentu memakan waktu dan membuat konsentrasi pemain berkurang. Namun, setelah fitur OK ini ditambahkan, dengan hanya sekali tekan, pemain dengan mudah dapat mengirimkan respon atau tanggapan balik.

Artinya bahwa proses komunikasi dua arah (*two way communication*) pada game Mobile Legends ini semakin mudah dibangun antarpemain.

Komunikasi dua arah (*two way communication*) berarti terjadinya pertukaran peran antara komunikator dan komunikan. Antara keduanya memiliki peran yang setara, tidak ada yang dominan, dan sama-sama memiliki porsi yang setara dalam mengirimkan pesan.

Penggunaan fitur OK dalam Mobile Legends juga membangun hubungan yang positif antaranggota tim. Saat fitur OK digunakan, maka dapat diartikan bahwa antarpemain sepakat bekerja sama dengan baik. Sama dengan hakikat komunikasi dua arah yang menempatkan pelakunya di posisi yang setara.

Selain itu, kehadiran fitur *quick chat* OK yang mudah dan ringkas digunakan juga berpotensi meminimalisir penggunaan fitur *chat box* dan *voice chat* yang di mana pada kedua fitur tersebut sering terjadi pertukaran pesan yang tidak pantas seperti kata-kata kasar atau penghinaan dari satu pemain ke pemain lain atau yang biasa disebut dengan kekerasan verbal (*verbal abuse*). Almajid (2019) menemukan bahwa terdapat berbagai penyalahgunaan fitur komunikasi dalam Mobile Legends, salah satunya yaitu menggunakan fitur *chat* dan suara untuk melontarkan kata-kata kasar untuk mengumpat pemain lain, baik untuk pemain anggota tim maupun pemain tim lawan dengan variasi umpatan yang beragam karena fitur *chat* dan suara yang memberi kebebasan bagi pemain dalam berujar sesuka hati.

Komunikasi dua arah dalam game Mobile Legends ini sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan permainan yaitu meraih kemenangan, dalam hal ini menghancurkan basis musuh. Dibutuhkan komunikasi dua arah yang positif untuk menyusun strategi dan taktik antaranggota tim. Melalui fitur *quick chat* OK ini, proses komunikasi dua arah yang positif tersebut dapat dibangun. Terlebih fitur *quick chat* ini juga dilengkapi dengan pesan suara saat salah satu pemain menggunakannya, termasuk saat pemain menggunakan fitur OK. Contohnya, saat salah satu pemain menggunakan fitur *quick chat* "berkumpul", maka akan keluar pesan suara yang mengatakan "*request the back up*" yang dapat didengarkan oleh seluruh teman dalam satu tim, dan saat ada pemain lain yang memberikan respon dengan menggunakan fitur OK, maka saat itu pula keluar pesan suara yang mengatakan "ok". Dapat dikatakan bahwa fitur *quick chat* OK Mobile Legends memiliki sejumlah kelebihan dalam mendukung terjadinya proses komunikasi dua arah yang positif antarpemain dalam satu tim untuk meraih kemenangan, di antaranya yaitu, sederhana karena mudah digunakan, ringkas karena tidak memakan banyak waktu, lebih mampu memengaruhi pemain lain karena dilengkapi dengan suara, serta meminimalisir tindakan kekerasan verbal antarpemain.

SIMPULAN

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan game online yang melibatkan kerja sama antaranggota tim untuk mencapai tujuan permainan yaitu untuk meraih kemenangan, menghancurkan basis musuh. Kemenangan tidak dapat diraih jika antaranggota tim tidak mampu membangun komunikasi dua arah yang positif.

Pada *season 28* atau musim ke 28 game Mobile Legends, fitur komunikasi *quick chat* diperbarui, yaitu ditambahkan fitur OK. Kehadiran fitur OK memberikan kemudahan bagi pemain dalam merespon atau memberikan tanggapan balik secara positif atas pesan *quick chat* yang dikirimkan oleh pemain lain. Ditambah dengan berbagai kelebihan fitur *quick chat* OK ini yang mendukung terjadinya proses komunikasi dua arah yang positif, yaitu kesederhaan, ringkas, dilengkapi suara, dan berpotensi mengurangi tindakan kekerasan verbal antarpemain.

Apa yang telah ditemukan peneliti dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan berkontribusi bagi penelitian selanjutnya yang relevan, guna menciptakan masyarakat yang memiliki literasi digital yang lebih baik, utamanya bagi para pemain game (*gamers*), agar senantiasa paham dan sadar atas setiap tindakan yang dilakukan pada dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik*, 2(2), 171-182
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18-34.
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Ewoldsen, D. R. (Eds.). (2011). *The Handbook of Communication Science*. Wadsworth, USA
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (cetakan ke-2). Rajawali Pers: Jakarta
- Mulyana, D. (2015). *Komunikasi Suatu Pengantar* (cetakan ke-19). Bandung: Rosdakarya
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84
- Ramadani, M. I. F., & Setyawan, S. (2018). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)

- Sapienza, Z. S., Iyer, N., & Veenstra, A. S. (2015). Reading Lasswell's Model of Communication Backward: Three Scholarly Misconceptions. *Mass Communication and Society*, 18(5), 599-622
- Severin, W. J., & Tankard, W. J. (2009). *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*, Edisi Kelima. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Tanujaya, P. (2023, March 31). Apakah Fitur Quick Chat OK Bisa Dimatikan dalam Mobile Legends (MLBB)? [Halaman Web]. Diakses dari <https://revivaltv.id/news/Mobile%20Legends/quick-chat-ok-mobile-legends-mlbb?page=2>
- Tedi, W. (2016). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Sociologique, Jurnal Sosiologi*, 3(4)
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta