

Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends  
(Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game Moba Analog Team)

**SKRIPSI**



Bella Febriyana Ananda

NPM 17043010068

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

2021

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN**  
**GAME MOBILE LEGENDS**

(Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game Moba Analog Team)

Disusun oleh:

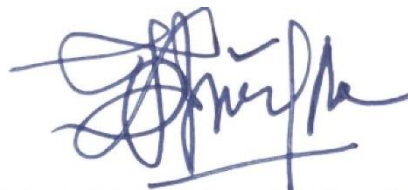


**BELLA FEBRIYANA ANANDA**  
**NPM. 17043010068**

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

**PEMBIMBING**



**Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si., M.Ed**  
**NPT.373059901701**

Mengetahui,

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA**  
**NIP. 19590701 198703 1001**

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

**(Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game Moba Analog Team)**

Oleh :

**Bella Febriyana Ananda**  
**Npm: 17043010068**

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
Pada tanggal 05 Januari 2022**

**PEMBIMBING UTAMA**



**Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si., M.Ed**  
**NPT.373059901701**

**TIM PENGUJI**



**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si**  
**NPT.368049400281**



**Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si**  
**NIP. 195812251990011001**



**Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si., M.Ed**  
**NPT.373059901701**

Mengetahui,

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Drs. EC. Gendut Sukarno, MS., CHRA**  
**NIP. 19590701 198703 1001**

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bella Febriyana Ananda

Npm : 17043010068

Program studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Judul Skripsi : VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK  
PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri dan bukan merupakan tiruan, Salinan, atau publikasi dari skripsi atau karya ilmiah yang lain kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh sesuai dengan peraturan yang berlaku di Uviversitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur

Surabaya. 05 Januari 2022  
Yang bersangkutan,

**Bella Febriyana Ananda**  
**Npm. 17043010068**

## ABSTRAK

Bella Febriyana Ananda Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain  
Game Mobile Legends  
(Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game Moba Analog Team)

Komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game Moba Analog Team di dalam game Mobile Legends menghasilkan variasi komunikasi virtual kelompok game Moba Analog Team dengan dibantu oleh fitur-fitur dalam proses komunikasi virtual seperti *Voice Chat*, *Chatbox*, dan *Quick Chat*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan etnografi virtual. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim Moba Analog Team. Ciri khas istilah (kode) tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim Moba Analog Team selalu bermain bersama. Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game, yang memungkinkan para player berkomunikasi selayaknya seperti sedang telepon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game Mobile Legends yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain.

Kata Kunci: Etnografi Virtual, E-Sports, Mobile Legends, Game Online

## ABSTRACT

Bella Febriyana Ananda Virtual Communication Variations in the Mobile  
Legends Game Player Group  
(Virtual Ethnography Study on Analog Team Moba Game Group)

*Virtual communication that occurs in the Moba Analog Team game group in the Mobile Legends game produces variations of virtual communication for the Moba Analog Team game group assisted by features in the virtual communication process such as Voice Chat, Chatbox, and Quick Chat. This study uses a qualitative method with virtual ethnography. The results of the study show that virtual communication produces a variety of languages or characteristics of certain terms (codes) that are understood and interpreted the same by all members of the Moba Analog Team. The characteristic of the term (code) was born because of the intensity of virtual conversation that occurred over a long period of time and intensively, because every day at night the Moba Analog Team team members always played together. The virtual communication that is established is assisted by features in the game, which allow players to communicate as if they were on the phone. The conversations or topics discussed are mediated by the Mobile Legends game which produces its own culture, namely playing while talking about other things.*

*Keywords: Virtual Ethnography, E-Sports, Mobile Legends, Online Games*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS”** ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penelitian ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan dari Bapak Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si., M.Ed dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk membantu peneliti. Terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda Henny Hernany dan Ayahanda Suyono sebagai orang tua peneliti yang telah membesarkan, membimbing, serta mendoakan peneliti dan telah berjuang untuk memenuhi segala kebutuhan peneliti sehingga dapat menempuh pendidikan hingga ke perguruan tinggi
2. Kakak saya Mytha dan adik saya Tasya yang telah memberikan dukungan nasihat, doa, dan masukan kepada peneliti
3. Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
4. Ibu Dr. Yuli Candrasari, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

5. Bapak Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si., M.Ed, selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberi masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir
6. Terima kasih kepada Oges yang telah membantu saya paham dan mengerti tentang banyak hal dan menemani saya di waktu terbaik dan terburuk saya
7. Teman seperjuangan saya Tirta terima kasih karena telah berusaha tidak membahas skripsi saat bermain dengan saya dan mendengarkan cerita saya
8. Terima kasih banyak kepada Vira, Sasa, dan Dea teman bangku kuliah saya, teman sekelompok saya, teman kantin saya, kalian luar biasa
9. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, trying to do more right than wrong, for tears and laughs, for storm and rainbow, you're great.

Surabaya, 10 Desember 2021

Peneliti

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
BAB 2 .....	11
TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. Kajian terdahulu.....	11
2.2 Landasan teori .....	16
2.2.1 Variasi Bahasa .....	16
2.2.2 Komunikasi virtual .....	17
2.2.3 Mediamorphosis .....	18
2.2.4 Virtual Community .....	19
2.2.5 Network Society .....	20
2.2.6 Game Online .....	21
2.2.7 Mobile Legends: Bang-Bang .....	23
2.3 Kerangka Berpikir .....	26
BAB 3 .....	27
METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Jenis penelitian.....	27
3.2. Definisi Konseptual.....	28
3.2.1. Etnografi Virtual .....	28
3.3. Informan penelitian .....	31
3.4 Unit Analisis.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.6. Teknik Analisis Data.....	37
3.7. Prosedur Penelitian Etnografi Virtual .....	39
BAB 4 .....	42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	42
4.1.1. Gambaran Umum Moba Analog Team .....	42



4.2. Analisis Data .....	43
4.2.1. Identitas Informan.....	44
4.3. Penyajian dan Analisis Data.....	46
BAB 5 .....	57
KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Saran.....	58
Daftar Pustaka.....	59
LAMPIRAN.....	63

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Akun Game Informan 1 .....	32
Gambar 1.2 Akun Game Informan 2 .....	32
Gambar 1.3 Akun Game Informan 3 .....	33
Gambar 1.4 Akun Game Informan 4 .....	33
Gambar 1.5 Akun Game Informan 5 .....	33
Gambar 1.6 Akun Game Peneliti .....	34
Gambar 2.1 Fitur Voicechat dalam Mobile Legends.....	52
Gambar 2.2 Fitur Chatbox dalam Mobile Legends.....	53
Gambar 2.3 Fitur Quick Chat dalam Mobile Legends.....	54