

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL *GAMERS*
MOBILE LEGEND PADA AKSI *SARCASME*
SISWA-SISWI DI KOTA BATAM**

SKRIPSI



**Oleh:
Veronica Yourlanda
181110011**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL *GAMERS*
MOBILE LEGEND PADA AKSI *SARCASME*
SISWA-SISWI DI KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
Veronica Yourlanda
181110011**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Veronica Yourlanda
NPM : 181110011
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa “SKRIPSI” yang saya buat dengan judul:

ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL GAMERS MOBILE LEGEND PADA AKSI SARCASME SISWA-SISWI DI KOTA BATAM

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengertian saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 17 Januari 2023



Veronica Yourlanda

181110011

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL GAMERS
MOBILE LEGEND PADA AKSI SARCASME
SISWA-SISWI DI KOTA BATAM**

HALAMAN PENGESAHAN

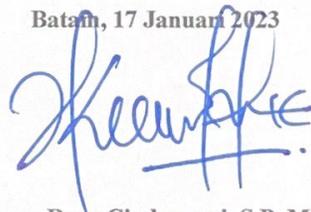
SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

Oleh
**Veronica Yourlanda
181110011**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 17 Januari 2023



**Ageng Rara Cindoswari, S.P, M.Si
Pembimbing**

ABSTRAK

Di Era Maraknya Teknologi banyak orang yang bisa melakukan komunikasi dimana saja, penggunaan ponsel pintar didapatkan dengan mudah, Mobile Legend adalah sebuah game yang menyediakan fitur komunikasi yang bisa dilakukan melalui virtual oleh para penggunanya, Penelitian ini berjudul “Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Aksi Sarcasme Siswa-Siswi Kota Batam. Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui Komunikasi virtual dan dampak komunikasi virtual terhadap kehidupan sehari - hari karena game Mobile Legends. Teori yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah konsep teori Komunikasi Virtual, dan teori Hiperrealitas, Informan dalam penelitian ini sebanyak tujuh orang yang merupakan siswa aktif bersekolah SMA Di Kota Batam yang telah memainkan game Mobile Legends sehari minimal tiga jam. Teknik penarikan sampel menggunakan Purposive Sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi) dan wawancara. Sedangkan analisis data dilakukan melalui Model Miles dan Huberman. Adapun hasil yang diperoleh yaitu intensitas komunikasi menjadi sangat sering di virtual dan perubahan Kamunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunanya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh game Mobile Legends, penggunaan kata kasar di kehidupan sehari - hari. Selain itu, dampak yang ditimbulkan oleh game Mobile Legends yang diharapkan menjadi pertimbangan siswa sebelum menggunakan game tersebut, sehingga tidak merubah aktivitas keseharian sekolah.

Kata kunci: Komunikasi Virtual, Hiperrealitas, Mobile Legend

ABSTRACT

In the Era of the Rise of Technology, many people can communicate anywhere, the use of smart phones is easily obtained, Mobile Legend is a game that provides communication features that can be done virtually by its users. Sarcasm of Batam City Students. This research aims to determine virtual communication and the impact of virtual communication on everyday life due to the Mobile Legends game. Theories that are considered relevant in this study are the concept of Virtual Communication theory, and Hyperreality theory. The informants in this study were seven people who were active high school students in Batam City who had played the Mobile Legends game for at least three hours a day. The sampling technique uses purposive sampling. Data collection is done through observation (observation) and interviews. Meanwhile, data analysis was carried out through the Miles and Huberman Models. The results obtained are that the intensity of communication becomes very frequent in virtual and changes in communication such as reduced communication with people around the users and the dependence caused by the Mobile Legends game, the use of harsh words in everyday life. In addition, the impact caused by the Mobile Legends game is expected to be considered by students before using the game, so that it does not change the school's daily activities.

Keywords: *Virtual Communication, Hyperreality, Mobile Legend*

KATA PENGANTAR

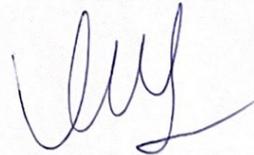
Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr Nur Elfi Husda., S.Kom., M.Si;
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom;
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si;
4. Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P, M.Si selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam
6. Orangtua Penulis Papa Taufik Bong, Mama Siti Arni, Pacar saya Daffa Pramana, Adik Saya Fadilla yang selalu memberikan dukungan dalam segala aspek
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Universitas Putera Batam Program Studi Ilmu Komunikasi angkatan 2018 dan para senior yang saling mendukung.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 17 Januari 2023



Veronica Yourlanda

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian	10
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.5.1 Manfaat Teoritis	12
1.5.2 Manfaat Praktis	12
1.5.3 Manfaat Sosial.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teoritis.....	13
2.1.1 Teori Hyperreality	13
2.1.2 Penjelasan Komunikasi Virtual.....	14
2.1.3 Konsep Dasar Komunikasi Virtual	16
2.1.4 Proses Komunikasi virtual.	18
2.1.5 Jenis Komunikasi Virtual.....	19
2.2 <i>Sarcasme</i>	22
2.3 New Media.....	23
2.4 Penelitian Terdahulu	24
2.5 Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Obyek Penelitian	39
3.3 Subjek Penelitian.....	39
3.3.1 Informan.....	39
3.3.2 Responden	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1 Observasi.....	41
3.4.2 Wawancara.....	42
3.4.3 Dokumentasi	43
3.4.4 Studi Pustaka.....	43

3.5	Metode Analisis.....	43
3.5.1	Pengumpulan Data	45
3.5.2	Reduksi Data	45
3.5.3	Penyajian Data	45
3.5.4	Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi	45
3.6	Uji Kredibilitas Data	46
3.6.1	Uji <i>Credibility</i>	46
3.7	Lokasi dan Jadwal Penelitian	47
3.7.1	Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	47
3.7.2	Jadwal Penelitian.....	47
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1	Profil Obyek Penelitian	49
4.1.1	Mobile Legend.	49
4.1.2	Gameplay Dan Hero Mobile Legend	50
4.2	Hasil Penelitian	51
4.2.1	Identitas Narasumber	51
4.2.2	Komunikasi Virtual di dalam Game Mobile Legend.....	51
4.2.3	Fitur Komunikasi Virtual Pada <i>Game</i> Mobile Legend.	53
4.2.4	Proses komunikasi virtual Game Mobile Legend	56
4.2.5	Dampak Mobile Legend.....	62
4.3	Pembahasan.....	71
4.3.1	Komunikasi Virtual.....	71
4.3.2	Hyperreality.....	73
4.3.3	Kekerasan Komunikasi Dalam Permainan Mobile Legend (<i>sarcasme</i>)	75
	BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Simpulan	77
5.2	Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA	79
	LAMPIRAN.....	81
	Lampiran 1. Pendukung Penelitian – Pedoman Wawancara	81
	Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup.....	120
	Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	121

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Aplikasi Mobile Legend	6
Gambar 1. 2 Aplikasi Mobile Legend	6
Gambar 1. 3 ChatBox	9
Gambar 1. 4 ChatBox	10
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	36
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	38
Gambar 3. 2 Desain Miles dan Huberman	44
Gambar 3. 3 Triangulasi Data	47
Gambar 4. 1 Logo Moonton	49
Gambar 4. 2 Hero Mobile Legend.....	50
Gambar 4. 3 Map Mobile Legend	51
Gambar 4. 4 Komunikasi Virtual Menggunakan Chatbox.....	54
Gambar 4. 5 Komunikasi Virtual Menggunakan Voice.....	55
Gambar 4. 6 Feedback.....	60
Gambar 4. 7 Hambatan.....	61
Gambar 4. 8 Dirty Sarcasme.....	67
Gambar 4. 9 Dirty Sarcasme.....	69
Gambar 4. 10 Smart Sarcasme	70
Gambar 4. 11 Sanksi Yang Diberikan	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi	41
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi adalah hal yang paling cepat dan semakin pesat telah membuat banyak perubahan yang telah terjadi pada masyarakat terutama pada media komunikasi dan teknologi. Teknologi merupakan media yang menghubungkan segala pengguna yang menggunakan teknologi tersebut, dapat memudahkan masyarakat untuk memudahkan dalam mengerjakan segala hal dan mempersingkat waktu pekerjaan. Media massa dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan teknologi, termasuk media massa internet. Media internet merupakan media yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Media internet di manfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan internet juga mampu memberikan jenis interaksi sosial baru.(Rara Cindoswari & Diana, 2019)

Dengan terus berkembangnya berbagai teknologi smarthphone dan internet menyebabkan para produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang dapat menarik masyarakat luas, dan salah satunya adalah membuat game yang terkoneksi dengan internet dan lebih dikenal masyarakat yaitu game online. Jenis game yang saat ini dikenal dan dimainkan secara luas adalah game bertipe multiplayer battle. Jenis permainan ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu permainan. Game online seperti multimedia dapat menimbulkan minat yang besar di kalangan pengguna, terutama game online yang menggunakan interaksi (F. F. Putra et al., 2019)

Namun, ketertarikan ini dapat menyebabkan ketagihan dan juga perubahan sosial yang dapat berpengaruh kepada kehidupan sehari - hari, Teknologi merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk kelangsungan dan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang paling nampak dan digunakan oleh masyarakat adalah komputer, internet dan juga telepon, ketiga media ini adalah hal yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena dapat mengurangi kontak fisik secara langsung dan dapat membuat manusia berkomunikasi secara luas. Perkembangan teknologi tidak lepas dari yang namanya internet dan selalu berkaitan dengan komputer, di zaman yang serba canggih kita tidak asing lagi dengan yang namanya smartphone dan di dalamnya terdapat aplikasi game online dengan mudah untuk dapat didownload dan dimainkan, jadi permainan yang menggunakan jaringan komputer ini tidak harus dimainkan di dalam rumah. (Sudharto, 2018)

Game online muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001, yang berawal dari nexia online, game online mampu membuat para penggunanya merasakan hal yang seru saat memainkan permainan game tersebut, dan kemudian menimbulkan rasa ketagihan ingin memainkan game lagi. Menurut (Irawanto, 2017) di dalam penelitiannya yang berjudul “Manajemen Media dalam Industri video games” di dalamnya adalah bahwa di dalam ilmu komunikasi, game online bisa di pahami yaitu dengan komunikasi baru atau disebut dengan new media, hal ini disebabkan karena adanya aktifitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal atau komunikasi massa di dalam penggunaan sebuah video game.

Menurut (Lasswell, 2012), komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menghasilkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi terjadi proses penyampaian dan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain guna mencapai suatu tujuan tertentu (Lasswell, 2012). Menurut (Lasswell, 2012) beberapa cara untuk berkomunikasi ialah menggunakan Who, siapa yang berbicara, Says What, pesan apakah yang disampaikan, In Which Channel, menggunakan media apa untuk menyampaikan, To Whom, dan kepada siapa pesan ini disampaikan.

Didalam permainan Game Online ini komunikasi adalah hal terpenting karena membutuhkan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk dapat mencapai kemenangan, Komunikasi Virtual merupakan sarana komunikasi yang melaluinya pesan disampaikan dan diterima melalui dunia maya atau dikenal dengan dunia cyber, bentuk komunikasi pada abad ini sangat digemari oleh semua orang, karena semua orang dapat melakukan dimana saja dan kapan saja. Game online mobile legend, adalah salah satu game MOBA yang bisa dimainkan di smarthphone, biasa dalam permainan game ini ada 10 pemain, yang dibagi dalam 2 tim, aturan mainnya yaitu 5 vs 5, dari masing-masing tim berusaha untuk menghancurkan tower musuh dan mempertahankan tower mereka sendiri. Mobile Legend, adalah salah satu game yang banyak digemari oleh para siswa-siswi, game ini mempertemukan lawannya yaitu 5 vs 5 yaitu sesama para pemain game mobile legend di seluruh dunia, para pemain harus memiliki kuota internet untuk mengakses permainan game ini, dan jaringan internet pun harus stabil agar terhindar dari lag dan tidak mengganggu pemain lainnya. Tujuan dari bermain

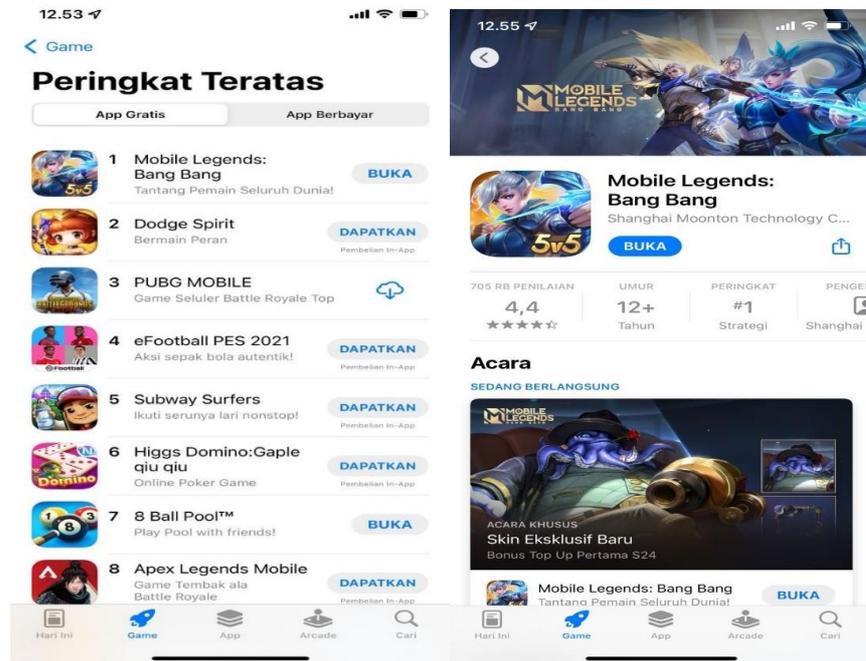
game ini adalah mengumpulkan bintang dan point hingga mencapai kemenangan, strategi tim pun sangat dibutuhkan karena untuk mencapai kemenangan dibutuhkan kerja sama yang baik dan komunikasi yang jelas.(Kosanke, 2019)

Mobile Legend adalah sebuah game yang menyediakan fitur komunikasi yang bisa dilakukan melalui virtual oleh para penggunanya, komunikasi virtual merupakan proses komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dalam ruang lingkup dunia maya, Game ini sukses dan menjadi fenomena di kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. Mobile legend dapat menimbulkan efek kecanduan yang sangat parah bagi para penggunanya, karena game ini membuat para pemainnya merasakan keseruan, dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Siswa hingga mampu duduk hingga berjam-jam hanya untuk memainkan game ini. Para pemain game ini juga bisa melupakan kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar yang seharusnya diajak berkomunikasi malah terabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang ini banyak di temukan siswa yang sedang asik bermain game online mobile legend di tempat tongkrongan, seperti warung dan tempat santai lainnya. Sambil menunggu teman atau guru dan menikmati permainan, game ini bukan hanya di mainkan oleh siswa saja, bahkan siswi pun ada yang bermain game ini, karena game ini menyediakan fitur yang memudahkan para player mengerti akan memainkan game ini, dan game ini memiliki efek ketagihan bagi para pemainnya. (F. F. Putra et al., 2019)

Game Mobile Legends Online menambah ketagihan dengan membuat pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone mereka.

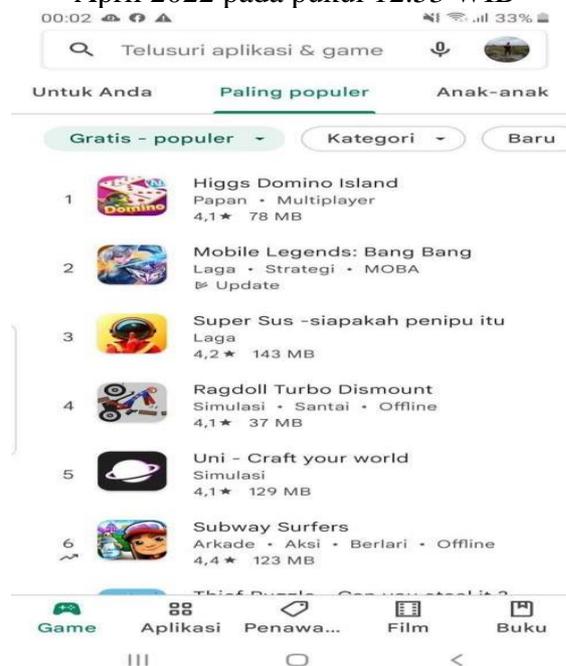
Kebiasaan bermain game online tanpa disadari mengarah pada privasi, komunikasi secara tatap muka menjadi tidak efektif, mengabaikan kejadian di sekitar bukan hanya sekedar beradaptasi dengan game. Isolasi orang dari lingkungan. Ini adalah masalah nyata bagi para pemain. Game online mobile legends bisa membuat ketagihan, karena pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone, menghambat interaksi dengan lingkungan mereka. Kebiasaan bermain game online secara terus menerus tanpa disadari dapat menyebabkan seseorang menjadi penyendiri, komunikasi tidak efektif, acuh terhadap kejadian disekitarnya dan tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan karena hanya fokus pada permainannya. Membuat orang terisolasi dari lingkungan sekitarnya. (Ulfa, 2017)

Mobile Legends Online adalah pengembang game dari Moonton. Mobile Legends Android dirilis di China, Indonesia, Malaysia pada 11 Juli 2016 dan iOS pada 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA dan memiliki penyimpanan virtual tambahan untuk pengguna smartphone. Jenis game online multiplayer (MOBA) ini menempati urutan pertama dalam kategori "Populer" Play Store. Secara keseluruhan, seperti game MOBA, tidak ada keraguan bahwa semua karakter favorit pemain, serta kemampuan unik dan kemudahan penggunaan mereka. Game ini menjadi sangat populer, berdasarkan data dari google playstore game Online Mobile legends menduduki top 1 dalam kategori game gratis, dengan jumlah unduhan lebih dari 100 juta kali.



Gambar 1. 1 Aplikasi Mobile Legend

Sumber: Screen shoot melalui Smartphone peneliti (iPhone), diakses tanggal 9 April 2022 pada pukul 12.53 WIB



Gambar 1. 2 Aplikasi Mobile Legend

Sumber: Screen shoot melalui Smartphone peneliti (android), diakses tanggal 16 April 2022 pada pukul 00.02 WIB

Para pemain biasanya akan menjadi satu ketika sedang bermain game

mobile legends apa lagi jika sudah ada lomba atau pun sebagainya, intensitas didalam game pun meningkat dan bermain pun menjadi cukup sering, akibat dari bermain game yang terlalu sering tidak menutup kemungkinan komunikasi dengan lingkungan menjadi terganggu, komunikasi yang digunakan sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor, sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung, marah, karena salah paham.

Sarkasme merupakan Bahasa yang kasar, Bahasa yang dimaksud ialah perkataan - perkataan yang sengaja menyindir atau menyela seseorang dan menciptakan kepahitan jika seseorang mendengar perkataan atau membacanya, dalam jurnal pembelajaran Penelitian Heru tentang humor, sinisme, dan sarkasme dalam judul Harian Kompas berjudul Pembelajaran dalam Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sarkastik melanggar prinsip kesantunan yang meliputi kearifan tinggi, kemurahan hati yang tinggi, keramahan yang tinggi, dan empati yang tinggi. Kesamaan penelitian ini adalah pada penelitiannya berupa kata dan kalimat, yang membedakan adalah teknik yang digunakan, peneliti ini menggunakan teknik dokumen dan pencatatan (Heru,2018).

Bahasa *sarcasme* juga merupakan bahasa sindiran yang kasar, bahasa *sarcasme* merupakan bahasa sindiran yang pedas, mengandung olok - olok atau sindiran pedas yang menyinggung dan menyakiti hati. *Sarcasme* dapat juga bersifat mengejek, yang jelas bahwa bahasa ini kurang baik untuk dipakai sehari - hari, dan kurang enak untuk didengar.(Man et al., 2021)

Siswa - siswi ini pun tidak dapat dihindari untuk tidak berkata kasar atau

kotor, dikarenakan komunikasi di dalam *game* sudah menjadi hal yang biasa dan dilakukan dalam kehidupan sehari - hari, bahasa kasar dan kotor yang sering terdengar oleh siswa ini diucapkan diberbagai tempat, komunikasi yang kasar ini sangat tidak sejalan dengan ilmu dan tidak sopan yang bertentangan dengan norma dan adat istiadat, penggunaan kata kasar dan kotor ini dianggap biasa - biasa saja dikalangan siswa, padahal kata - kata yang digunakan untuk berkomunikasi tersebut itu sangat bertentangan dengan norma agama, penggunaan kata kasar tersebut merupakan kata *sarcame* yang berbentuk hinaan, umpatan dan sindiran. Dan faktor - faktor tersebut dalam penggunaan kata *sarcame* yang dalam berkomunikasi yang dimana juga faktor ini dipengaruhi oleh candaan, emosi, spontan, kecewa dan faktor dari *Game Mobile Legend*. (Man et al., 2021) Gaya bahasa *sarcasme* yang sering digunakan oleh siswa dalam berkomunikasi, gaya bahasa *sarcasme* atau kasar ini sering digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hinaan merupakan kata tercela dan mempunyai kedudukan yang rendah pangkatnya, keji, tercela dan tidak baik.

Contoh dari kata – kata *sarcasme* dalam kasar dan menghina yang dilakukan di dalam *game Mobile Legend*.

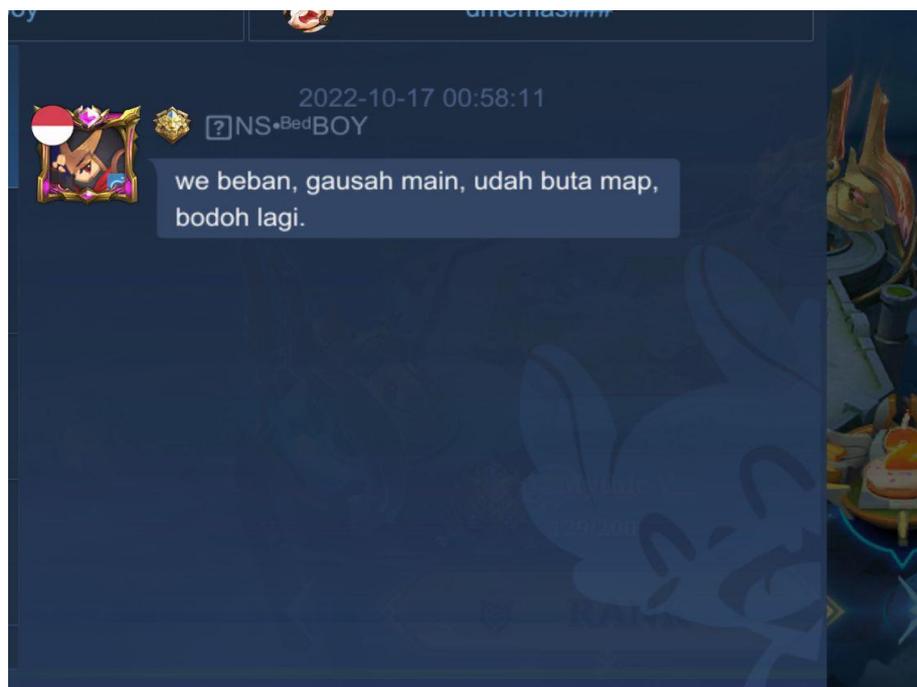


Gambar 1. 3 ChatBox

Sumber: Download melalui laptop peneliti , diakses tanggal 16 Oktober 2022 pada pukul 12.56 WIB

Seperti gambar diatas, miris nya penggunaan fitur chat yang ada di dalam Mobile Legend, untuk bisa berkomunikasi malah digunakan dengan bahasa yang tidak sopan, banyaknya kata - kata yang tidak patut diucapkan ditengah interaksi kehidupan nyata dan sosial seperti “goblok” “tolol” “anjir” “anjing”, yang bisa disebut dengan kata - kata *sarcame*, kasar dan menghina, interaksi kasar tersebut tentunya dipengaruhi oleh para pemain yang bermain Game Mobile Legend di dalam game. Dengan adanya fenomena ini membuat masyarakat memiliki opini buruk tentang game, yang menganggap bahwa game adalah dampak yang buruk untuk para remaja.

Contoh dari kalimat yang mengandung *sarcame* di dalam game online, adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 4 ChatBox

Sumber: Download melalui laptop peneliti, diakses tanggal 17 Oktober 2022 pada pukul 00.58 WIB

Dalam game online Tidak sedikit para pemain mengatakan hal - hal yang tidak baik, para gamer agresif secara komunikasi dan tak segan untuk meluapkan emosi hanya karena kesalahan kecil. Dan tak jarang, para player juga menggunakan umpatan - umpatan yang kurang pantas seperti menggunakan kata hewan (Putri & Mardyah, 2019). Berdasarkan penjelasan yang ada diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL GAMER MOBILE LEGEND PADA AKSI *SARCASME* SISWA - SISWI DI KOTA BATAM”

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah memfokuskan komunikasi virtual antar pemain game Mobile legend yang masih berstatus siswa dan masih sekolah, serta sedang dalam memainkan game, maka di dalam penelitian ini lebih

memfokuskan terhadap komunikasi virtual dan bagaimana proses komunikasi untuk mencapai kemenangan melalui komunikasi virtual tersebut di dalam game dan juga cara mereka berinteraksi pada aksi yang merupakan dari sarcasme.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini akan lebih memudahkan pembaca dan peneliti jika pertanyaan lebih dipusatkan sehingga saya memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses komunikasi virtual para pemain game *online mobile legends*?
2. Bagaimana dampak penggunaan komunikasi virtual terhadap realitas kehidupan sehari - hari para pemain game online mobile legend ?
3. Bagaimana dampak penggunaan kata kasar (*Sarcasme*) didalam game di kehidupan sehari – hari?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini merupakan hasil dari menurut dari hasil latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis komunikasi virtual para pemain game *online mobile legend* sesama pemain game, serta dapat mendeskripsikan komunikasi virtual pada saat menggunakan *voice chat* dan *text chat*.
2. Mendeskripsikan dampak komunikasi virtual terhadap realitas siswa dalam menggunakan game *online Mobile Legend*

3. Mengetahui penggunaan bahasa *sarcasme* kasar dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang meliputi, manfaat teoritis maupun manfaat praktis yang berguna bagi semua masyarakat. Karena jika sesuatu penelitian itu bermanfaat akan menjadi petunjuk dalam mengambil sebuah keputusan. Berikut ini beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penulis dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan melalui penelitian ini sekaligus memperkaya wawasan penulis serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penambahan pemikiran dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam pemahaman komunikasi virtual dan serta teori hyper reality dan hyper personality, siswa yang bermain game online serta dapat memperkaya kajian komunikasi tersebut.

1.5.2 Manfaat Praktis

Analisis ini diharapkan berguna dan dapat memberikan pengetahuan sebagai ilmu dalam komunikasi virtual didalam prodi Ilmu Komunikasi serta menjadi bahan referensi di bidang komunikasi.

1.5.3 Manfaat Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi para pembaca khususnya masyarakat yang membaca khususnya siswa dan siswi yang bermain game online agar dapat melihat efek dan dampak yang dilakukan dalam bermain game khususnya Komunikasi Virtual dalam aksi Sarcasme didalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Hyperreality

Di dalam dunia virtual Hyper Reality menurut Baudrillard merupakan hasil dimana simulasi sistematis yang merupakan proses yang lebih mengutamakan symbol dibandingkan objek utamanya dan pengalaman sebenarnya, simbol atau tanda itu terdiri sebagai penyederhanaan dan simulasi kenyataan yang lebih jelas (Baudrillard,1988)

Baudrillard adalah salah satu tokoh Postmodernitas di tahun 1970 an yang dimana merupakan gagasan-gagasan yang merupakan suatu efek atau dampak dari masyarakat yang kurang peka terhadap lingkungannya serta tingkat kesadaran mereka terhadap 'real' karena imajinasi yang mereka gunakan yang telah disediakan oleh media. (Ema Widianty,2018). Bagi Baudrillard (1988) simulasi merupakan sebuah proses individu, sedangkan hiperrealitas adalah efek atau dampak dari tindakan yang dilakukan tersebut. *Hyperreality* merupakan sebuah fenomena yang kini banyak kita temui di kehidupan kita. Salah satu yang mendukungnya terjadi *hyperreality* ini ialah media, di kehidupan sehari – hari banyak kita temui realitas yang dibuat sengaja maupun tidak sengaja. Dengan didukung oleh media, masyarakat membangun realitas yang ada di media dan di representasikan ke dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut Jean Baudrillard (1988) dampak yang dihasilkan dari *hyperreality* ini adalah kepercayaan masyarakat terhadap kenyataan yang

sebenarnya bukanlah kenyataan, dampak yang dihasilkan atas realitas ini dapat pola budaya yang mudah meniru, dan apa yang dilihatnya dari media elektronik seperti komunikasi dalam *game* direalisasikan ke dalam kehidupan sehari – hari. Serta membentuk komunikasi yang kasar di dalam kehidupan sehari – hari. Hiperrealitas menciptakan suatu kondisi yang didalamnya ada kepalsuan dan bercampur dengan keaslian.(A. kharis W. Putra, 2017)

Hiperrealitas menciptakan situasi di mana ilusi bertemu dengan kenyataan; masa lalu bertemu dengan masa kini; fakta dikacaukan dengan rekayasa. simbol memenuhi kenyataan; kebohongan bercampur dengan kebenaran. Kategori benar, salah, benar, kaya, benar tidak lagi relevan di dunia seperti itu. Baudrillard menerima ide-ide penting dari apa yang dilihatnya sebagai penyebaran kode pada periode terakhir. Kode ini terkait erat dengan komputerisasi dan perhitungan, juga penting dalam fisika, biologi dan ilmu alam lainnya, di mana memungkinkan pengulangan suatu objek atau situasi; Inilah sebabnya mengapa kode dapat mengecualikan sebuah realitas dan membuka kemungkinan-kemungkinan dari sebuah realitas yang disebut dengan hiperrealitas Baudrillard.(Jauhari, 2017)

2.1.2 Penjelasan Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan teori yang dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Sheizaf Rafaeli, ilmuwan seorang penulis dan pakar di CMC, penemu *journal of the computer mediated communication*, komunikasi virtual merupakan pengembangan teori dari CMC, Komunikasi Virtual merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang baru karena dilakukan secara virtual dan tidak bertemu langsung, dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communica-*

tion) seseorang bisa melakukan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu langsung dan hanya menatap layar saja sudah bisa untuk berkomunikasi dengan orang lain, namun emosi seseorang tidak tersampaikan dengan baik dan tidak menyeluruh karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face to screen*), ialah komunikasi yang menggunakan media computer atau biasa kita kenal ialah komunikasi yang di perantaraan oleh komputer, CMC merupakan kajian yang tergolong baru, dan mulai berkembang pada tahun 1987, dalam artian *Computer Mediated Communication* (CMC) yang dimaksud adalah bukan hanya perangkat komputer (PC/Laptop) tetapi juga semua alat-alat elektronik yang basis datanya merupakan komputer seperti *smartphone*, iPad, *tablet*, dan seperangkat elektronik yang sejenis, dan di dalam teori disebut dengan (*new media*). *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat diartikan secara singkat atau lebih sederhana yaitu sebagai komunikasi yang terjadi antara beberapa orang dengan menggunakan media komputer (Herring Dalam Budiargo, 2015:viii)

Di dalam Jurnal (Wijaya & Paramita, 2019) Virtual memiliki arti, ialah, suatu hal yang nyata, virtual juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata tetapi tidak nyata hanya dilayar, dan virtual hanya dapat hadir di perangkat lunak, seperti internet, komunikasi virtual menjadi tempat pertemuan secara online tanpa harus bertatap muka dan memudahkan penggunaanya tanpa harus repot untuk bertemu.

Komunikasi Virtual jaringan internet merupakan hal yang paling penting, karena jaringan internet merupakan perantara di dalam komunikasi virtual menjadi penghubung antara komunikan dengan komunikator, komunikasi virtual

merupakan salah satu jalur pesan lewat media massa, karena bersifat luas, up to date (terkini), interaktif, dan komunikasi 2 arah. Komunikasi virtual adalah pengembangan program dari new media (media baru), melalui komunikasi virtual ini sangat memudahkan para penggunanya, karena hambatan-hambatan yang ada terdahulu seperti, jarak, waktu, biaya pengeluaran, dan lain sebagainya dapat di atasi, karena komunikasi virtual tersebut tidak terbatas ruangnya sehingga para penggunanya dapat menyampaikan informasi kepada siapa pun dan dimana pun.

2.1.3 Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar dalam komunikasi virtual ialah, komunikasi yang dilakukan atau dilaksanakan melalui jaringan internet. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual, yaitu sebagai berikut:

a. Dunia maya

Dunia maya ialah (*cyberspace*) media elektronik yang menggunakan jaringan komputer, yang banyak digunakan untuk media secara online. *Cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. menurut Willian Gibson menyebutkan bahwa, dunia maya merupakan realita yang terhubung secara global, dan didukung oleh komputer, internet dan virtual.

b. Komunitas maya

Internet merupakan saluran komunikasi modern, hal ini bisa menjadi rumah bagi kelompok – kelompok sosial yang ter segmentasi. Banyak forum dan komunitas yang terbentuk dan kemudian berkembang dari internet. Komunitas maya diciptakan untuk manusia bisa saling berkomunikasi menggunakan teknologi dan jaringan internet di platform sosial. *Virtual*

communities lebih banyak muncul di dunia komunikasi virtual dari pada dunia nyata. Ruang *chatting e-mail*, dan kelompok – kelompok lainnya diskusi via elektronik. Komunitas maya termasuk fleksibel dalam dimensi ruang dan waktu, dikarenakan penggunaanya bisa berdiskusi kapanpun, dimanapun kita berada, pengguna masih bisa tetap aktif dan bergabung untuk berdiskusi dalam komunitas maya. Dan biasanya komunitas maya ini terbentuk karena mempunyai kebutuhan informasi yang sama dengan pengguna lainnya, sehingga bisa terhubung satu dengan yang lain nya.

c. *Chatrooms* dan *voice chat*.

Fitur internet yang digunakan dan memungkinkan kita untuk melakukan interaksi dengan cara yang baru. *Chat room* atau ruang obrol ialah salah satu fitur yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang belum kita kenal. *Game* merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui virtual, yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi kita untuk bertemu dengan orang lain. Adapun jenis interaktif yang digunakan dalam *Game* ialah, *Chatroom* dan *Voice Chat*, yaitu kegiatan interaktif dalam *Game* yang terjadi secara interaktif lewat layar dan menampilkan permainan secara online.

d. Interaktivitas

Internet merupakan media yang memiliki kapasitas untuk berinteraksi yang cukup tinggi, meskipun tidak seefektif seperti berkomunikasi secara langsung atau dilakukan secara tatap muka, menurut para ahli William, Rice dan Rogers (1998) yang mendefinisikan bahwa interaktivitas merupakan

tingkatan dimana terjadinya suatu proses komunikasi, dan para penggunanya memiliki kontrol terhadap peran, dan dapat bertukar peran dalam dialog virtual mereka.

2.1.4 Proses Komunikasi virtual.

Komunikasi merupakan suatu mekanisme yang menghubungkan antar manusia di dalam masyarakat, dengan menggunakan lambang yang mengandung makna dan dapat dilakukan dengan menembus dimensi ruang dan waktu. Dalam penyampaian informasi diperlukan proses komunikasi yang efektif. Proses komunikasi itu sendiri adalah setiap langkah dari pembangkitan informasi hingga pemahaman penerima. Diadaptasi dari buku Djoko Purwanto, MBA Komunikasi Bisnis. Menurut Bovee dan Thill, proses komunikasi memiliki enam tahapan, yaitu:

a. Komunikator mempunyai suatu ide atau gagasan

Sebelum proses komunikasi atau penyampaian informasi terjadi, si pengirim pesan sudah menyiapkan ide atau gagasan yang ingin ia sampaikan kepada pihak lain.

b. Komunikator mengubah ide menjadi pesan

Dalam proses komunikasi, tidak semua ide yang didapatkan mampu dimengerti dan diterima. Proses komunikasi dimulai dari dengan adanya ide di dalam pikiran dan kemudian diubah dalam bentuk pesan – pesan, seperti bentuk kata ekspresi wajah dan lainnya, dan kemudian disampaikan kepada orang lain.

c. Komunikator menyampaikan pesan

Pengirim (komunikator) kemudian mengirim pesan yang telah diubah dari ide menjadi pesan, melalui saluran yang ada kepada penerima pesan.

d. Komunikasikan menerima pesan

Komunikasi terjadi jika seseorang dan lainnya mengirimkan pesan, komunikator mengirimkan pesan kepada komunikan, dan komunikan yang menerima pesan tersebut. Jika sudah tersampaikan maka penerima akan membaca dan memahami isi yang disampaikan oleh komunikator.

e. Komunikasikan menafsirkan pesan

Kemudian komunikan si penerima pesan, ialah menafsirkan pesan yang telah diberikan oleh komunikator, suatu pesan harus mudah dimengerti oleh komunikan agar komunikasi yang terjadi dapat dilakukan secara efektif, dan dikatakan efektif jika komunikan mengerti dan paham apa maksud dari pesan komunikator.

f. Umpan Balik

Umpan balik adalah akhir dari suatu rangkaian komunikasi, yang dimana merupakan tanggapan dari apa yang dia mengerti. Setelah menerima pesan, maka si komunikan pun akan memberikan tanggapan tertentu dan mengirimkan sinyal kepada si pengirim pesan, hal ini dapat berupa senyuman, tawa, marah dan lain sebagainya.

2.1.5 Jenis Komunikasi Virtual.

Berikut ini merupakan jenis komunikasi virtual yang dilakukan dalam dunia maya, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada:

a. Email

Email adalah singkatan dari kata electronic mail, yang dimana artinya ialah surat elektronik. Email ialah suatu sistem elektronik yang dimana para penggunanya bisa saling bertukar pesan melalui media komputer yang mempunyai jaringan internet. Konsep email ini tidak berbeda jauh dengan konsep surat konvensional. Seorang pengirim bisa mengirim pesan kepada orang lain yang sama – sama menggunakan email dan mempunyai jaringan internet juga tentunya. Email tidak diterima dalam bentuk fisik melainkan surat yang diterima maupun yang dikirimkan dalam bentuk elektronik.

b. Chatting

Chatting merupakan suatu program elektronik yang memudahkan penggunanya yang memiliki jaringan internet. Walaupun dimana saja dan kapan pun para penggunanya bisa saling berkenalan dengan siapa saja melalui fitur chatting yang telah disediakan. Walaupun jarak orang yang ingin kita kenal tu jauh, tidak menutup kemungkinan bahwa para user untuk bisa saling berkenalan satu dengan yang lainnya. Kekurangan dari fitur chatting ini ialah para penggunanya bisa saja tertipu oleh orang yang di chatting Nya, dikarenakan orang yang kita ajak untuk berkomunikasi, ialah bukan orang yang sesungguhnya. Ada beberapa jenis komunikasi yang dapat dilakukan dengan fitur chat ini, yaitu melalui tulisan, komunikasi dengan suara, komunikasi dengan gambar, bisa juga mengirim file yang ingin kita kirimkan. Selain itu fitur chat ini bisa digunakan lebih dari dua user, bisa

digunakan secara beramai-ramai di dalam suatu forum chat. Dan fasilitas tersebut dinamakan *chatroom*.

c. Website

Website ialah kumpulan – kumpulan situs yang terkumpul dalam sebuah domain, dan tempatnya berada dalam World Wide Web (WWW) di dalam internet. WWW merupakan situs sistem yang luas, yang dapat digunakan oleh siapa saja dengan program yang dilakukan browser, dengan menyambungkan komputer dan internet. Web ini merupakan suatu sistem informasi yang bentuknya bisa berupa teks, gambar, suara dan lain – lain yang tersimpan dalam internet dan diwujudkan dalam bentuk *hypertext*. Kelebihan menggunakan fitur ini ialah, kita dapat memasarkan hal – hal yang ingin kita pasarkan melewati batas, kota, kabupaten, provinsi, bahkan negara. Teknologi ini memungkinkan layanan yang kita gunakan dapat tetap online 24 jam karena didukung oleh beberapa sistem komputer yang secara bergantian dan otomatis akan menggantikan tugas server yang mengalami kerusakan.

d. Sosial Media

Sosial media merupakan fitur yang berbasis internet dan website yang menggunakan jaringan internet, dapat membentuk suatu komunitas. Pada sosial media para penggunanya dapat berinteraksi informasi yang dibutuhkan, dan dapat saling berkenalan, dikarenakan sosial media merupakan platform para penggunanya secara pribadi tetapi bisa diakses halaman luarnya oleh sesama user untuk saling berkenalan. Contohnya: Instagram,

Facebook, Twitter, Line, WhatsApp dan lain sebagainya.

2.2 *Sarcasme*

Bahasa ialah alat untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan hal yang lumayan menjadi tantangan bagi para remaja sekarang. Sarkasme merupakan bahasa sindiran yang tajam dan merendahkan serta mengejek orang lain. Dalam hal ini, penggunaan bahasa sarkasme dapat menimbulkan kesalahpahaman, kebencian dan dapat juga menciptakan permusuhan yang dapat merusak sistem hubungan sosial antar manusia. Sarkasme berasal dari bahasa Prancis yang bahasa Latinnya ialah *sarcasmus*, yang berasal dari kata *sarkasmos* atau *sarkazo*. *Sarkazo* yang artinya memiliki sakit yang mendalam. *Sarkazo* sendiri lebih dikenal dengan kata *sarx* – *sarkos* yang berarti bahwa menyindir dengan tajam dan sindiran yang tajam. (Webster's World, 2000).

Herman J Waluyo (1995) berpendapat bahwa sarkasme ialah kata - kata yang keras serta kasar dan menyindir untuk mengkritik. Yang artinya bahwa kata sarkasme ini berarti menyindir dengan kata - kata yang keras dan kasar. Gaya bahasa yang keras, pedas atau kasar ini mengandung sindiran untuk mengolok - olok sindiran langsung dan kasar. Gaya bahasa sindiran yang sangat kasar ialah dimana seseorang memaki dengan kata - kata yang tidak sopan. Sarkasme juga mengejek dengan kasar yang tidak lagi berupa sindiran, tetapi lebih meluapkan emosi seperti orang yang sedang marah, maka dari itu kata yang digunakan terdengar tidak sopan dan kasar. Jadi sarkasme itu ialah kata untuk menyindir dan menyinggung seseorang, dan merupakan penghinaan yang mengekspresikan rasa marah dengan

menggunakan kata - kata kasar dan dapat melukai perasaan seseorang.

Sarkasme dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Dirty Sarcasme (Sarkasme Kasar)

Jenis sarkasme ini lebih mengatakan umpatan secara langsung, bahasa yang digunakan mengumpat seseorang secara langsung tanpa basa – basi.

Contohnya ialah: goblok, main beban cuih!

b. Smart Sarcasm (Sarkasme Jenius)

Sarkasme Pintar ini jenis Sarkasme yang digunakan secara luas, yaitu dengan sindiran secara tidak langsung, tetapi tajam dengan maksud mengolok – olok juga, sarkasme ini dijuluki sebagai sarkasme cerdas mengapa? Karena jika orang yang tidak cerdas, ia tidak akan paham dan tidak sadar jika yang dimaksud adalah ia Jika orang yang dimaksud itu cerdas, maka ia langsung menyadarinya.

Contohnya: berisik banget ya, ada yang main di helikopter ya? (Menyindir orang yang main game di depan kipas menggunakan fitur voice)

2.3 New Media.

New media adalah teori yang dikembangkan oleh Pierry Levy di dalam bukunya yaitu *Cyberculture* (Levy, 2001) yang telah mengemukakan bahwa new media ialah teori yang membahas tentang perkembangan media dari konvensional ke era digital. Media baru atau disebut dengan new media bisa juga disebut dengan media digital. Menurut McQuail di dalam bukunya yaitu teori Komunikasi Massa, ciri khas dari New Media atau media baru ialah adanya saling keterkaitan atau berhubungan aksesnya lewat individu sebagai penerima atau pun sebagai

pengirim pesan, interaktifitasnya, kegunaan yang beragam ialah karakter yang terbuka dan sifatnya yang ada dimana-mana (McQuail, 2011)

Media memberikan efek terhadap perkembangan media sehingga menghasilkan sebuah budaya populer. Hingga akhirnya menciptakan fenomena khusus yang dilandasi oleh perkembangan globalisasi kemudian terciptanya fenomena tersebut terus bergerak dalam masyarakat global dan menjadikan bagian dari proses manusia global itu sendiri. (Rara Cindoswari & Diana, 2019)

Media baru yang dibahas di sini adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi dengan karakteristik serupa yang selain baru, dimungkinkan dengan digitalisasi dan tersedia secara luas untuk penggunaan pribadi sebagai sarana komunikasi. Secara umum, kata Roessler (McQuail 2011:148), media baru (termasuk media lama) telah diterima dengan penuh kasih sayang, positif, bahkan ekspektasi dan evaluasi yang euforia, dan penilaian yang terlalu tinggi akan kepentingannya. Media baru adalah media yang menggunakan internet, dan media online berbasis teknologi bersifat fleksibel. Mereka berpotensi interaktif dan dapat beroperasi secara pribadi atau publik (Mondry, 2008: 13).

2.4 Penelitian Terdahulu

2.4.1 Fadly Firmasyah Putra Dkk, Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University (2019) Jurnal Politikom Indonesiana Vol.4 No.2 2019 ISSN 2528-2069

Penelitian yang dilakukan oleh Fadly Firmasnyah Putra pada tahun 2019 dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University” didalam penelitian ini yang menjadi fokus Permasalahannya, kecanduan game online berdampak pada perilaku sosial yang terbagi

menjadi dua dampak negatif dan positif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan dampak negatif dan positif dari game online tersebut terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Telkom. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dari para gamers online melalui kuesioner dan wawancara pribadi. Jadi kesimpulannya bermain game online tidak memakan banyak waktu, hasil survey atau wawancara langsung dengan pemain rata-rata; Durasi permainan adalah 1-2 jam sehari. Namun intensitas permainannya tetap konstan dari hari ke hari, sehingga permainan online dapat disamakan dengan kelas, kuis, dll. Yang cukup untuk siswa

2.4.2 M.Farhan Bismark Putra, Analisis Prilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang 2020 (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew Kota Bandung) Jurnal e-Proceeding of Management Vol .7 No.2 2020 ISSN 2355-9357

M.Farhan Bismark Putra mengangkat permasalahan penelitian ini yang menjadi fokus masalahnya adalah bagaimana perilaku komunikasi player Mobile legends Bang Bang pada komunitas casual Margahayu Raya Bandung. Identifikasi permasalahannya adalah Bagaimana perilaku komunikasi setiap pemain di lingkungan? Tujuan penelitian berdasarkan definisi masalah, tujuan penulisan karya ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi para pemain dalam komunitas Casual Crew Margahayu Raya Bandung. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil penelitian observasi dan wawancara terhadap lima belas informan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan perilaku komunikasi anggota random group akibat mobile online game. Legenda: Bang Bang

2.4.3 Daniel P Bangun Dkk, Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan (2021) Jurnal Social Opinion, Vol.6 No.1 2021 ISSN 2720-9822

Daniel P Bangun mengangkat permasalahan dari objek penelitian yang berkaitan dengan Event game mobile legends dan interaksi antar pemain mobile legends. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana metode penelitian ini berlandaskan pada filosofi post-positivisme yang mempertimbangkan kondisi benda-benda alam. Fakultas Ekonomi Universitas Agung Prancis. Mereka memperoleh kepuasan besar karena memiliki pengaruh positif. Sementara sisi negatifnya, mereka cenderung membuang waktu, melupakan tugas, sering lupa tidur, dan tidak tertarik untuk melepaskan barang-barang yang mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhannya, seperti membeli lebih banyak paket dan hadiah. Permainan. item dari game seluler populer. Ini juga berdampak negatif pada komunikasi atau hubungan, ketidaksukaan karena mereka ingin menyinggung dan menyakiti pemain mereka yang lain dan mereka mungkin memiliki teman non-pemain dan non-mobile legend, meskipun mobile legend menciptakan keakraban. dan pemain dan hanya pemain yang bahasanya mereka mengerti.

2.4.4 Muhammad Rezeki Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends : Bang- Bang Di Kota Banjarmasin (2021) Journal Of Communication Science. Vol.3 No.2 2021 ISSN 2715-7520 E-ISSN 2715-5099

Muhammad Rezeki mengangkat permasalahan tentang Motivasi dan perilaku komunikasi interpersonal pada pecandu game online Mobile legend. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi dan perilaku pecandu game online Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) di Kecamatan Banjar-

masin Utara Kota Banjarmasin. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi para pecandu game online MLBB didasarkan pada 3 hal, pertama untuk menjalin pertemanan yang dianggap se pemikiran, kedua untuk meningkatkan skill permainan agar bisa menjadi pemain profesional, dan terakhir adalah untuk mengejar poin dengan peringkat tinggi dan MMR. Ini memungkinkan mereka untuk dihormati oleh pemain lain dan mendapatkan ketenaran dalam game dengan membuat konten yang menarik. Perilaku komunikasi interpersonal pecandu judi online MLBB biasanya disfungsi dan cenderung tertutup karena kurangnya keinginan untuk bersosialisasi dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan orang lain. Sedangkan untuk pecandu lain yang termasuk dalam kategori ekstrover, mereka cukup terbuka untuk interaksi interpersonal dengan orang-orang di lingkungannya.

Hasilnya adalah berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan pecandu memainkan game Mobile Legends ingin memperoleh lebih banyak teman dan berinteraksi dalam game dengan sesama pemain lainnya, para pecandu berbanding terbalik dengan dunia nyata, para pecandu lebih memilih tidak peduli dengan sekitarnya selama tidak diganggu dan mengganggu, dan para pecandu menjadi introvert karena lebih nyaman dengan komunikasi virtual dibandingkan secara langsung atau bertatap muka.

2.4.5 Caroline Vinci Wijaya. Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Mobile Legends) Jurnal Untar. Vol.3 No.1 (2019) E-ISSN 2598-0785.

Caroline Vinci Wijaya mengangkat permasalahan tentang komunikasi virtual dalam game online, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, hasilnya adalah terjadi komunikasi virtual dalam game Mobile Legends yaitu dunia maya, komunitas maya, chat rooms MUD&Bot, interaktivitas dan multimedia karena adanya komunikasi dan interaksi dari sesama pemain game di dalam permainan tersebut dan menggunakan jaringan internet, komunikasi virtual sangat dibutuhkan dalam permainan game ini karena dapat mempengaruhi efektifitas berkomunikasi, karena di dalam game ini menyediakan fitur komunikasi virtual voice chat maka para pemain dapat melakukan komunikasi virtual tanpa harus bertatap muka secara langsung.

2.4.6 Yoessy Etna Werdini, Depedence Of Playing Online Games With Time Management And Pro-Social Behavior 2021 Airlangga Journal Of Innovation Management Vol.2 No.1 2021 E-ISSN: 2722-5062

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan manajemen waktu dan perilaku seksual. Manajemen waktu merupakan kemampuan siswa dalam mengatur waktu, mengatur waktu melalui penetapan tujuan, prioritas, dan disiplin diri. Perilaku prososial adalah perilaku yang mendorong seseorang untuk memiliki hubungan pribadi, bekerja, jujur, dan membantu orang lain. Kecanduan game online adalah suatu kondisi dimana seseorang kecanduan dengan kebiasaan yang sangat kuat dan tid-

ak bisa lepas dari bermain game online berulang kali terlepas dari akibat negatifnya. Metode analisis yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi produk waktu dengan sampel sebanyak 96 siswa kelas II SMP Negeri 13 Kota Surabaya. Hasilnya menunjukkan hubungan positif antara game online dan manajemen waktu. Nilai $r_{xy} = 0,291$ diperoleh dengan probabilitas $0,004$ ($p < 0,05$). Dengan demikian hipotesis adanya hubungan negatif antara adiksi bermain game manajemen waktu online ditolak. Hasil dari penelitian ini adalah subjek penelitian yang kecanduan game online, jika keadaan ini terus berlanjut maka subjek akan mengalami kesulitan dalam aktivitas lain, aktivitasnya semakin meningkat dari hari ke hari, subjek akan meningkat. Kurangi ketergantungan mereka. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas lain dari kelompok tertentu dalam game online. Caranya adalah dengan membuat jadwal harian untuk mengurangi ketergantungan Anda pada game online, seperti menjadwalkan game online hanya pada hari Sabtu dan Minggu. Orang tua harus selalu mendorong anak-anak mereka untuk secara bertahap mengurangi game online mereka dengan mengatur waktu mereka sebaik mungkin dan memprioritaskan aktivitas yang lebih penting. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dengan topik yang sama, dengan menggunakan pola manajemen waktu dan masalah perilaku sosial, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk memecahkan masalah yang paling umum ini dalam pengaturan sosial dan pendidikan yang lebih luas.

2.4.7 Ageng Rara Cindoswari. Peran Media Massa Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Komunitas Kpopers Batam Jurnal Komunikasi Universitas Garut Hasil Pemikiran dan Penelitian Program Studi Ilmu Komunikasi P-ISSN: 2461-0836; E-ISSN: 2580-538X

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media dalam perubahan perilaku yang terjadi pada remaja kpopers Batam dan peran media dalam proses komunikasi kpopersBatampada remaja. Informan terdiri dari anggota komunitas mirip KPOP di Batam, Data pengamatan non-peserta dan artikel dari Internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang dipengaruhi oleh tradisi Korean Wave memperkenalkan beberapa perubahan perilaku pada remaja yang menyukai K-pop. Perubahan perilaku yang terjadi adalah meniruidolanya, dari perilaku idolanya seperti kebiasaan idola yang mereka lihat melalui video, kostum, hingga belajar dan menggunakan bahasa Korea dalam kehidupan sehari-hari, perubahan tersebut terjadi pada: (1) proses perhatian, (2) proses mengingat, (iii) proses propagasi kinetik dan (iv) stimulus.

2.4.8 Annisa Risecha Junep, Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2 Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut Vol. 3 No. 1 (2017) ISSN: 2461 0846

Adanya teknologi yang disebut internet, komunikasi dapat dilakukan di mana saja. Komunikasi dengan internet disebut komunikasi virtual. Setelah komunikasi virtual, komunikasi tatap muka melemah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki proses saluran komunikasi game online DotA 2 dalam sebuah tim yang terdiri dari 5 orang Spartan Squad. DotA 2 atau Defense of the Ancient 2 merupakan game online paling populer di kalangan remaja saat ini dengan peningkatan pemain yang sangat kuat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual

yang terjadi pada 5 informan tim Spartan pada game DotA 2 dan alat komunikasi virtual yang digunakan seperti chat box, microphone dan chat wheel. Hasil dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game Dota 2 memiliki parameter nya sendiri dan biasanya Spartan squad menggunakan game online DotA 2 sebagai sarana komunikasi antar anggota tim Spartan Squad. Biasanya tim Spartan bereaksi terhadap bagaimana strategi yang akan dimainkan di game online DotA 2.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Nama Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Fadly Firman-syah dkk (2019)	Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University	Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengaruh negatif dan positif game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Telkom. Penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara pribadi untuk mengumpulkan data dari para pemain game online. Oleh karena itu, bermain game online tidak memakan banyak waktu, merangkum hasil survei atau wawancara langsung dengan rata-rata pemain; Durasi permainan adalah 1-2 jam sehari.	Didalam penelitian ini permasalahan kecenderungan bermain game online memiliki dampak perilaku sosial dampak ini dibagi menjadi dua dampak negatif maupun positif.

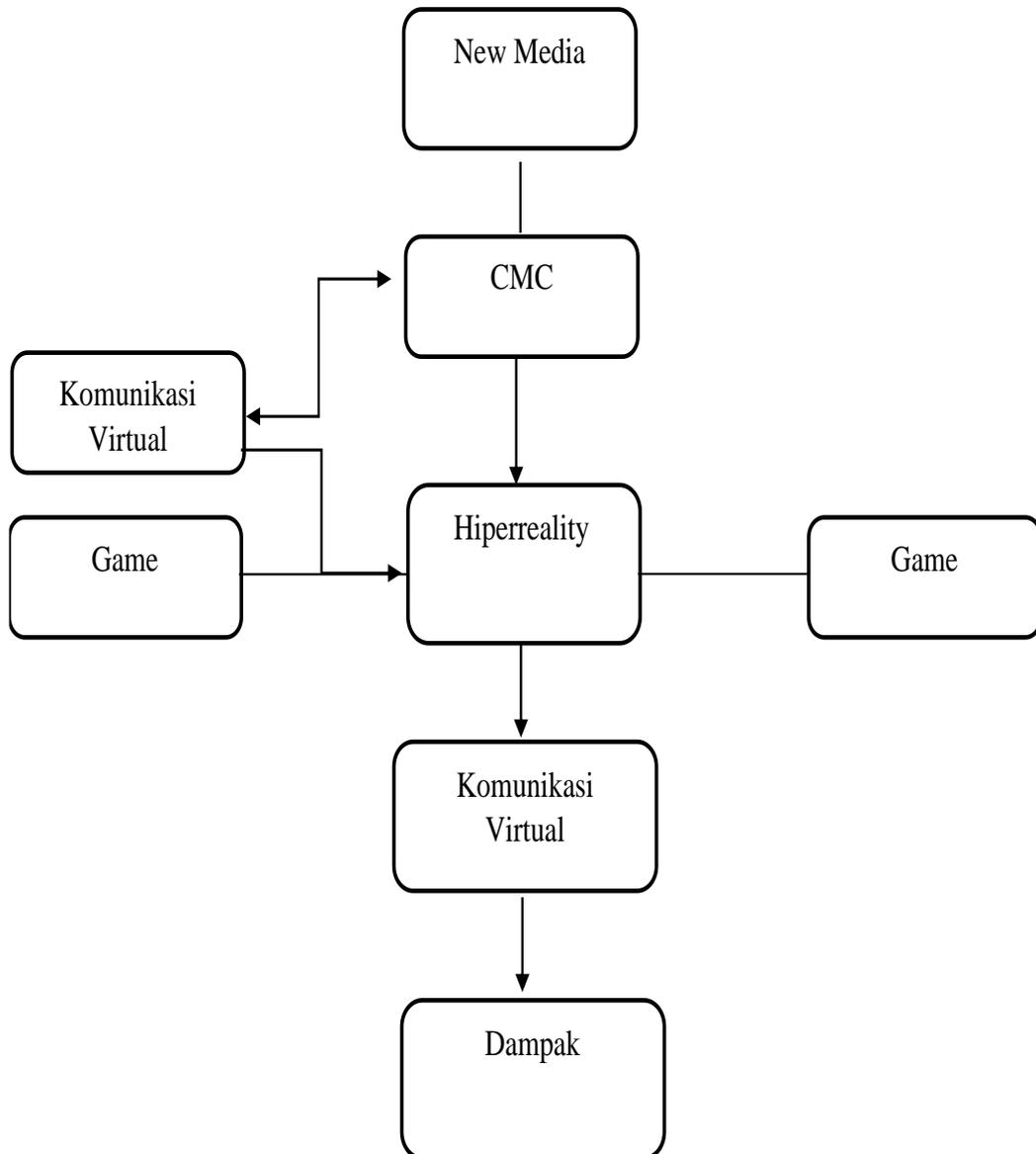
			Namun intensitas permainannya tetap sama dari hari ke hari, sehingga game online bisa digunakan untuk kelas, ujian, dll. Apa yang cukup untuk siswa	
2.	M.Farhan Bismark Putra, (2020)	Analisis Prilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew Kota Bandung)	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap lima belas informan, penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa telah terjadi perubahan perilaku komunikasi komunitas casual crew akibat game online Mobile Legend: Bang - Bang.	Dalam penelitian ini membahas permasalahan permasalahannya adalah Bagaimana perilaku komunikasi masing masing player terhadap lingkungan sekitar
3.	Daniel Bangun Dkk (2021)	Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan	Hasil penelitian ini akan memberikan Anda kepuasan yang luar biasa. Pada saat yang sama, karena efek negatifnya, mereka lupa waktu, lupa tugas, sering lupa tidur, bahkan mengorbankan sumber daya material untuk memenuhi kebutuhan mereka, seperti membeli paket tambahan untuk game. Mainkan dan beli item premium di game seluler legendaris.	Dalam penelitian mengangkat permasalahan dari objek penelitian yang berkaitan dengan fenomena dari bermain mobile legend dan bagaimana komunikasi antar pribadi para pemain mobile legend

4.	Muhammad Rezeki, (2021)	Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends : Bang-Bang Di Kota Banjarmasin	Hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pecandu yang bermain game Mobile Legends ingin memiliki lebih banyak teman dan bersosialisasi dengan pemain lain di dalam game, pecandu berbanding terbalik dengan dunia nyata, pecandu lebih memilih untuk tidak peduli. tentang lingkungannya, jika tidak terganggu dan terganggu, dan pecandu menjadi tertutup karena lebih nyaman dengan komunikasi virtual daripada secara langsung atau tatap muka.	Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang motivasi dan perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online Mobile legends.
5.	Caroline Vinci Wijaya (2019)	Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Mobile Legends)	Hasilnya adalah di mobile legends, yaitu dunia virtual, komunitas virtual, ruang obrolan, interaktivitas game dan multimedia, komunikasi dan interaksi antara pemain game lainnya dan penggunaan Internet.	Dalam penelitian ini komunikasi virtual dalam game online, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends

6.	Yoessy Etna Werdini (2021)	Depedence Of Playing Online Games With Time Management And Pro-Social Behavior 2021	Hasil penelitian menemukan bahwa penelitian yang memiliki ketergantungan yang tinggi dalam bermain game online jika kondisi ini terus berlanjut akan menyebabkan subjek mengalami masalah dengan aktivitas lainnya, dimana aktivitasnya semakin hari semakin meningkat,	Dalam penelitian ini hanya berfokus hubungan ketergantungan bermain game online dengan manajemen waktu dan perilaku prososial. Manajemen waktu adalah kemampuan siswa dalam menggunakan waktu, yang dapat menetapkan tujuan
7.	Ageng Rara Cindoswari (2019)	Peran Media Massa Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Dikomunitas Kpopers Batam.	Hasil penelitian Media sosial seperti instagram, twitter, dan youtube gunakan oleh para penggemar kpop tersebut untuk mencari informasi terbaru terkait dengan idolanya, karena kecepatan internet dalam menyebarkan informasi tersebut sehingga dimanfaatkan oleh para penggemar untuk selalu mencari tau informasi terbaru apa saja yang sedang terjadi	Dalam penelitian ini peran media massa terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada remaja kpopers Batam dan peran media dalam proses komunikasi terkait dengan perubahan perilaku imitasi pada remaja kpopers Batam

8.	Annisa Risecha Junep (2017)	Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game dota 2 mempunyai pengaturan masing-masing dan biasanya tim the spartan menggunakan game online DotA 2 sebagai sebuah media komunikasi antar anggota tim the spartan squad. Biasanya tim the spartan squad berinteraksi tentang bagaimana strategi yang akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.	Dalam penelitian ini menggunakan metode metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual yang terjadi pada game DotA 2
----	-----------------------------	---	---	--

2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

BAB III

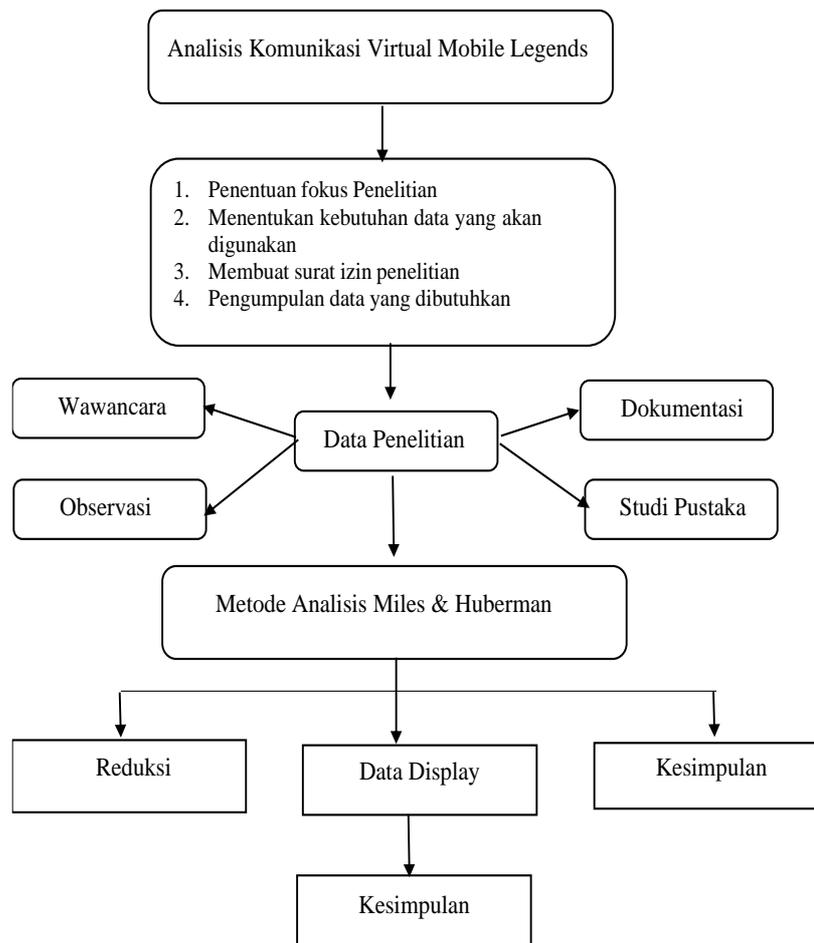
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif, mengapa peneliti memilih menggunakan jenis penelitian atau metode kualitatif, dikarenakan metode kualitatif mempunyai prosedur yang penelitian menghasilkan data yang deskriptif sehingga cocok untuk penelitian ini yang berupa data nya itu ialah kata-kata atau deskriptif atau pun lisan melalui orang-orang yang diamati ataupun di teliti dan untuk di arahkan pada latar belakang individu secara pribadi. Penelitian kualitatif deksriptif ialah untuk mendeksripsikan dan menggambarkan kejadian-kejadian yang ada dari yang bersifat ilmiah atau pun yang rekayasa manusia, dan lebih memperhatikan karakteristik atau ciri khas, kualitas yang berhubungan dengan kegiatan penelitian ini. Penelitian deksriptif juga tidak memberikan perubahan atau perlakuan pada variabel-variabel yang hendak di teliti, melainkan adalah untuk membuat dan menunjukkan suatu kondisi dimana yang sifatnya realita dan apa adanya. Satu-satunya yang membuat perubahan dari variabel yang ada ialah: wawancara, dokumentasi dan observasi. (Sugiyono, 2020)

Sesorang yang meneliti menggunakan metode kualitatif deksriptif juga harus terjun ke lapangan dan mengamati untuk waktu yang lama sehingga memperoleh data yang diinginkan dan dibutuhkan, selain itu menurut (Sugiyono 2012: 9) telah mengatakan penelitian kualitatif deksriptif ialah sebagai metode penelitian yang pada dasarnya menjadi acuannya ialah pada filsafat

postpositivisme, dan dapat digunakan sebagai alat untuk meneliti objek yang sifatnya alamiah, yang artinya peneliti sebagai kunci untuk pengumpulan data yang dibutuhkan. Beberapa penjelasan menurut para ahli yang dapat di rangkum dan disimpulkan yang artinya ialah penelitian kualitatif deskriptif adalah rangkaian kegiatan untuk dapat memperoleh data dan sumber informasi yang dibutuhkan yang sifatnya tidak diubah-ubah dan tidak berubah atau apa adanya dalam kondisi tertentu yang hasilnya bisa membuat makna itu menjadi lebih dalam dan menekankan makna.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber: (Gulo, 2002)

3.2 Obyek Penelitian

Obyek penelitian ialah fokus kepada apa yang menjadi permasalahan di dalam penelitian, yaitu Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Aksi Sarcasme Siswa-Siswi Di Kota Batam. Dan didalam penelitian ini peneliti fokus terhadap komunikasi virtual para player game online mobile legend dan dampak yang dihasilkan dari bermain game online seperti kata-kata kasar pada kehidupan sehari-hari.

3.3 Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, informan atau orang yang di butuhkan untuk memberikan informasi ialah subjek, disini subjek penelitian kita ialah peserta didik yang bermain game online mobile legend. Jumlah informan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dalam hal tersebut subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik siswa - siswi SMA Kota Batam di daerah kawasan punggur. Subjek penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sample *Purposive Sampling* , yang dimana cara penentuan informan yang ditetapkan secara sengaja atas dasar kriteria yang memenuhi penelitian tertentu. (Sugiyono, 2020)

3.3.1 Informan

Berdasarkan kriteria yang sudah peneliti lakukan, maka akhirnya peneliti memilih orang-orang yang dapat memberikan informasi terkait yaitu:

- a. Pemain Game Online Mobile Legends
- b. Frekuensi bermain lebih dari 3 jam
- c. Berada di lokasi penelitian

Berikut informasi informan penelitian:

- 1). Egi Maulana, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 5 -6 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Bida Kabil Blok Mandiri (Punggur)
- 2). Wahyu Arya Musti, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 3-5 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Rt 002 Rw 011 (Punggur)
- 3). Guntur Satria Mandala Putra, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 4-6 Jam, Tinggal Di Kavling Lama, Rw 12 (Punggur)
- 4). Al – Barokah, 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 – 4 Jam, Tinggal di Bandara Mas Botania 1 Batam Centre
- 5). Muhammad Damar, Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain Kurang Lebih 5 Jam. Tinggal Di Kav Senjulung Punggur Blok F 17 Rw 011 Rt 001
- 6). Galang Fatra Fachreza , Umur 17 Tahun. Frekuensi Bermain 4 – 6 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Kabil Blok Tulip 2 Rt 01 Rw 012 (Punggur)
- 7). Agis Aldira Muhammad. Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 – 6 jam, Tinggal Di Purnayuda Blok D Punggur

Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk mendapatkan perbandingan antara pernyataan yang satu dengan yang lainnya, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari berbagai pernyataan yang disampaikan oleh para subjek penelitian.

3.3.2 Responden

Peneliti sendiri karena peneliti yang memahami konsep dari penelitian yang diteliti

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang telah mampu dijalani melalui Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Menurut (Sugiyono, 2020) Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan yang merupakan suatu proses yang kompleks dimana proses tersebut tersusun secara sistematis, yang disengaja dari komponen-komponen yang ada dalam suatu fenomena pada objek eksplorasi. Ialah merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data yang diperoleh melalui pengamatan, memantau secara teliti dan langsung terjun ke lokasi.

Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Tanggal	Informan	Bahasan
1	29 Mei 2022 Sampai 05 Juni 2022	Informan 1	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
2	29 Mei 2022 Sampai 05 Juni 2022	Informan 2	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
3	08 Juni 2022 Sampai 13 Juni 2022	Informan 3	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari

4	14 Juni 2022 Sampai 18 Juni 2022	Informan 4	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
5	19 Juni 2022 Sampai 23 Juni 2022	Informan 5	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
6	24 Juni 2022 Sampai 28 Juni 2022	Informan 6	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
7	29 Juni 2022 Sampai 03 Juli 2022	Informan 7	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari

3.4.2 Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur. wawancara terstruktur adalah seorang peneliti telah menentukan format permasalahan yang akan diwawancarai, berdasarkan masalah yang akan diteliti (Sugiyono, 2020)

Dalam kegiatan wawancara, narasumber memberikan informasi terkait dengan permasalahan penelitian yaitu Analisis Komunikasi Virtual *Gamer* Mobile Legend Siswa – Siswi Pada Aksi Sarcasme Di Kota Batam. Yang menjadi narasumber dalam penelitian ini yaitu siswa - siswi khususnya seorang siswa yang berada di dekat Lokasi Penelitian dan juga masuk ke dalam kategori yang ingin

diwawancarai Di Kota Batam. yang bertempat tinggal di Punggur.

3.4.3 Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2020) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah dilewati. Dokumen juga dapat berbentuk tulisan, gambar, atau lukisan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi data yang diambil berupa foto pada saat wawancara dan pada saat observasi. Di penelitian ini dokumentasi ialah data yang diperoleh melalui sumber atau objek yang diteliti dan menjadikan bukti yang akurat, mencatat semua yang di perlukan, dokumentasi yang di maksud ialah, saat melakukan wawancara, mencatat hal-hal yang menjadi dasar dan sumber yang berkaitan dengan penelitian ini.

Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi ialah: menurut si peneliti, dokumentasi adalah dokumentasi yang kuat dan akurat, akan menunjukkan sebuah fakta yang dilakukan saat melakukan penelitian secara langsung dan mudah di dapatkan.

3.4.4 Studi Pustaka

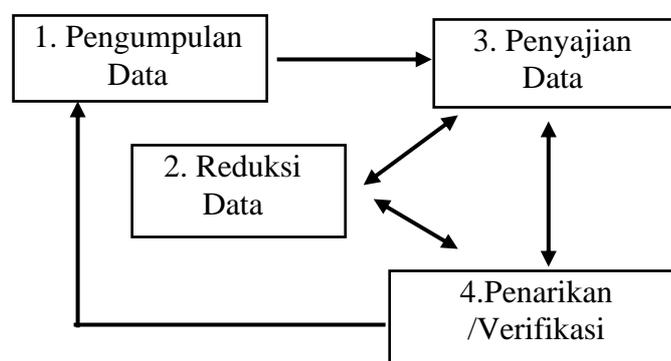
Tinjauan pustaka menggunakan perpustakaan sebagai sumber pengumpulan dan analisis data. Peneliti juga menarik dan mengintegrasikan ide-idenya untuk menyintesis kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai sumber dan buku sebagai referensi. Penelitian ini juga terbatas pada penelitian kepustakaan karena data tidak berasal dari lapangan dan data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber (Sari & Asmendri, 2018)

3.5 Metode Analisis

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini ialah menggunakan pen-

dekatan kualitatif deskriptif, sumber data yang diperoleh dari peserta didik dan guru yang tinggal di Kota Batam, Kavling Senjulung Punggur, Kelurahan Kabil Kecamatan Nongsa, Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile legend siswa – siswi pada aksi *sarcasme* Di Kota Batam, Data di analisis secara deskriptif untuk memperoleh hasil yang diinginkan berdasarkan kriteria dengan tahapan dari pengumpulan data dan informasi. Dalam analisis data adalah proses mengumpulkan dan mencari data melalui wawancara, observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain secara efisien sehingga mudah dipahami dan dapat diteruskan dan diberikan kepada orang lain, Analisis data dilakukan dengan memilah informasi, memisahkannya menjadi unit-unit, memadukan, merangkai ke dalam pola, menyusun ke dalam pola, memilih apa yang penting dan apa akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diberikan kepada orang lain (Sugiyono, 2020). Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) kegiatan dalam metode analisis dilaksanakan secara terus menerus dan dapat diuraikan sebagai berikut:

Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) aktivitas dalam metode analisis dilakukan secara terus menerus dan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Desain Miles dan Huberman
Sumber: (Wandi et al., 2013)

3.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, diskusi antar muka, observasi, dan berbagai dokumen atau data based pada kategorisasi yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian lalu dikembangkan untuk memfokuskan hasil data yang dibutuhkan.

3.5.2 Reduksi Data

Merupakan data yang diperoleh dari lapangan dengan data yang **sangat** banyak maka dari itu diperlukan catatan yang terperinci serta mesti diteliti, mereduksi data yang dimaksud adalah merangkum, memilah dan memfokuskan untuk hal-hal penting. Hal yang dimaksud oleh peneliti adalah mereduksi data-data hasil observasi, wawancara, dokumentasi yang kemudian data akan ditampilkan dalam bentuk teks dan dibantu dengan mencantumkan tabel atau gambar yang dibutuhkan.

3.5.3 Penyajian Data

Penyajian data adalah menampilkan data dalam bentuk ringkas menjadi grafik tertentu, berhubungan dengan klasifikasi, diagram, alur dan lain sebagainya. Penyajian data merupakan hasil yang subjektif umumnya merupakan teks akun, penulis mengharapkan dapat memberikan informasi terkait perilaku komunikasi siswa dalam bermain game online dalam berbentuk teks, dan dapat dibantu dengan menyertakan table atau gambar yang diperlukan.

3.5.4 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Pengambilan kesimpulan di dalam penelitian ialah fase terakhir, yang dimana informasi yang telah didapatkan oleh peneliti telah didapatkan selama

pengumpulan data, data yang telah didapatkan tidak konstan dan dapat berubah secara berkala, setelah dilakukan observasi, pengamatan dan informasi yang telah didapatkan dari hasil yang belum jelas menjadi jelas (Sugiyono, 2020)

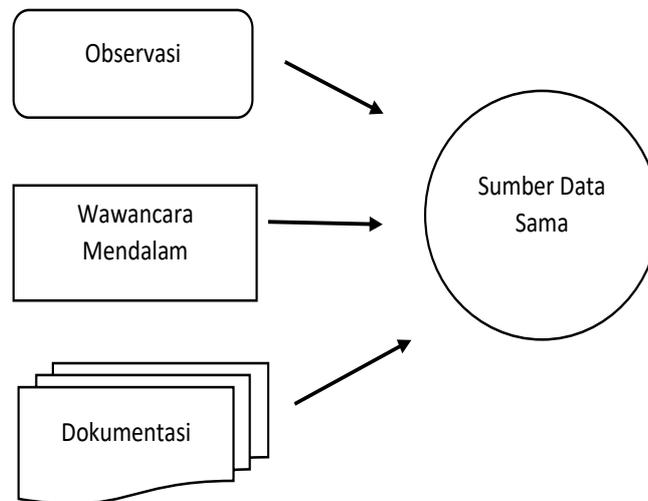
3.6 Uji Kredibilitas Data

Menurut (Sugiyono, 2020) pangkat kepercayaan dalam mencari informasi yang dapat diterima dan diolah adalah data uji atau validitas informasi. tes kepercayaan yang dapat dibenarkan dalam informasi yang diperoleh dari penilaian subjektif. Uji kredibilitas data dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

3.6.1 Uji *Credibility*

Uji kredibilitas adalah uji kepercayaan terhadap data penelitian kualitatif (Prastowo, 2012:266). Moleong (2016:324) mengatakan bahwa uji kredibilitas ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi pertama untuk melakukan pemeriksaan dengan cara memeriksa tingkat kepercayaan terhadap temuan kita, dan fungsi kedua untuk menunjukkan derajat kredibilitas temuan kami dengan membuktikan berbagai fakta yang ada.

Dalam penelitian ini untuk menguji kredibilitas (*credibility*), peneliti menggunakan triangulasi. Moleong (2016:330) menjelaskan bahwa triangulasi adalah validasi data yang menggunakan sesuatu selain data untuk keperluan validasi data, atau sering disebut dengan triangulasi sebagai pembandingan data. (Sugiyono, 2020) juga menjelaskan bahwa triangulasi adalah teknik validasi data yang menggabungkan teknik pengumpulan data yang berbeda dengan sumber data yang ada, dan triangulasi menggunakan sesuatu selain data penelitian, dengan tujuan untuk membandingkan dengan pengumpulan data penelitian.



Gambar 3. 3 Triangulasi Data
Sumber: (Sugiyono, 2020)

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.7.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kota Batam Kepulauan Riau yang dimana Analisis Komunikasi Virtual Player Game Online Mobile Legend Siswa – Siswi Pada Aksi Sarcame Kota, penelitian dilakukan pada lingkungan sekolah yang dimana sudah di sepakati oleh informan dan peneliti.

3.7.2 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan ke depan terhitung mulai dari bulan September 2022 hingga februari 2023 mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga selesai.

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Tahapan Kegiatan	Waktu Penelitian					
		2022/2023					
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Penentuan Topik						
2	Pengajuan Judul						
3	Pengesahan Objek Penelitian						
4	Pengajuan Bab 1						
5	Pengajuan Bab 2						
6	Pengajuan Bab 3						
7	Penelitian lapangan						
8	Pengumpulan dan pengolahan data						
9	Pengajuan Bab 4,5, dan Jurnal Penelitian						
10	Pengumpulan Skripsi dan Jurnal						