

**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

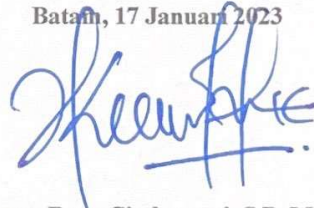
SKRIPSI

**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 Komunikasi 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