

**KOMUNIKASI *HYPERPERSONAL* ANTAR PEMAIN *GAME*
*ONLINE MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton.**



Oleh :

**MUHAMMAD SOFYAN
NIM : 151901042**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BUTON

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

KOMUNIKASI *HYPERPERSONAL* ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE*

MOBILE LEGENDS

OLEH :

MUHAMMAD SOFYAN

151901042

TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI OLEH:

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

DR. ANSAR SUHERMAN, S.IP., M.I.KOM.

WA NURFIDA, S.SOS., M.I.KOM

NIDN 0911118107

NIDN.0910099401

MENGETAHUI,

KETUA PROGRAM STUDI

HARRY FAJAR MAULANA S.SOS., M.I.KOM

NIDN.0929118802

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGELOLAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEMBANGUN
CITRA LEMBAGA PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
KOTA BAUBAU**

SKRIPSI

Oleh :

**MUHAHMAD SOFYAN
NPM 151901027**

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus pada ujian skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton

PANITIAN UJIAN SKRIPSI

Pembimbing I : Dr. Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom (.....)

Pembimbing II : Wa Nurfida, S.Sos., M.I.Kom (.....)

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I : Harry Fajar Maulana S.Sos., M.I.Kom (.....)

Penguji II : M.Rizal Ardiansah Putra, S.Kom., M.I.Kom (.....)

Penguji III : Muh.Rizal Ardiansah Putra,S.Kom.,M.I.Kom (.....)

Mengetahui
Dekan FISIP

Dr.Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom
NIDN 0911118107

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda di bawah ini :

Nama : **Muhammad Sofyan**
Nomor Mahasiswa : **151901042**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Fakultas : **Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**
Universitas : **Muhammadiyah Buton**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “Komunikasi Hypersonal antar pemain game online Mobile Legends” yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Baubau, 8 Januari 2025

Yang menyatakan

Muhammad Sofyan

NPM. 151901042

ABSTRAK

MUHAMMAD SOFYAN (151901042) KOMUNIKASI *HYPERSONAL* ANTAR PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* : BANG-BANG Bimbingan Bapak Dr. Ansar Suherman, M.I.Kom. selaku pembimbing I dan Ibu Wa Nurfida S.Sos., M.I.Kom. selaku pembimbing II

Kemajuan teknologi yang pesat telah secara signifikan mengubah interaksi manusia, khususnya dalam ranah permainan daring. Penelitian ini mengeksplorasi konsep komunikasi *hypersonal* antar pemain *game online Mobile Legends*.

Komunikasi *hypersonal* yang sebagaimana di usulkan oleh J.B. Walther, menyarankan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh komputer (*CMC*) dapat membangun hubungan yang lebih intim dan bersahabat di bandingkan tatap muka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami model komunikasi *hypersonal* di antara pemain *Mobile Legends*, dengan fokus bagaimana mereka berinteraksi dalam lingkungan *virtual* yang di sediakan oleh *game*. Data dikumpulkan melalui *observasi* dan wawancara dengan pemain, memeriksa perilaku komunikasi, respons emosional, dan dampak interaksi sosial terhadap kehidupan mereka.

Temuan menunjukkan bahwa pemain *Mobile Legends* memanfaatkan berbagai alat *CMC* seperti ruang obrolan dan obrolan suara untuk membangun dan mempertahankan hubungan.

Kata Kunci: Komunikasi *Hypersonal*, *Mobile Legends*.

KATA PENGANTAR

Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatu, Alhamdulillah rabbi alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian yang berjudul “**Komunikasi Hypersonal Antar Pemain Game Online Mobile Legend**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton. Sholawat serta salam taklupa pula penulis hanturkan pada junjungan kita baginda Nabi Muhammd SAW, sebagai utusan-Nya yang mebawa nur petunjuk seluruh umat.

Penulis menyadari dan mengakui penyelesaian skripsi ini tidak dapat tercapai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam berbagai bentuk. Untuk itu, penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih kepada bapak Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan untuk perbaikan selama proses penyusunan hasil penelitian ini, dan bapak Wa Nurfida, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan sumbangsih yang sangat besar demi terselesainya hasil penelitian ini dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidaklah mudah, penulis menghadapi banyak tantangan dan hambatan. namun, penulis menyadari bahwa kesuksesan ini tidak dapat tercapai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang ikut terlibat dan memberikan bantuan, bimbingan, serta dorongan.

Oleh karena itu, dengan rendah hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus dari lubuk hati kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya
2. Kepada kedua orang tua tercinta, yaitu Kunci Surgaku, Alm Edy, berat sekali rasanya ditinggalkan. Beliau memang tidak sempat menemani perjalanan saya. Semua ini tidak mengurangi rasa bangga dan terima kasih atas kehidupan yang Abah berikan meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus di lewati sendiri tanpa lagi abah temani. Semoga Abah di tempatkan di tempat yang tenang dan bahagia di sisi Allah SWT.
3. Pintu surgaku, Ibunda Yusniah, yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan serta doa yang teramat tulus sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
4. Ibu Dr Wa ode Alzarliani S.P., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Buton
5. Bapak Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton.
6. Bapak Harry Fajar Maulana S.Sos., M.I.KOM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
7. Serta Seluruh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis

melalui akademik serta diskusi-diskusi dalam proses perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

8. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh bapak dan ibu dosen penguji yang telah memberikan kritikan dan saran, sehingga penulis dapat memperbaiki dan memperkuat skripsi ini.
9. Terima kasih khusus juga kepada sahabat-sahabat terdekat, Kakak Ismi, Elisa, dan Bang Ahmad atas segala dukungan dan bantuan yang luar biasa.
10. Terima kasih juga kepada seluruh teman-teman angkatan 2020 ilmu komunikasi yang memberikan dukungan selama proses penyusunan.

Akhir kata Wassalamu'alaikum Wrahmatullahi Wabarakatu.

Baubau, 9 Agustus 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Konsep Hyper Personality Communication dalam Komunikasil	6
B. Komunikasi Virtual	8
C. Komunikasi Intepersonal	9
D. Game Mobile Legend Bang-Bang	10
E. Kerangka Pikir	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Sumber Data.....	14
C. Teknik Pengumpulan Data.....	15
D. Teknik Analisis Data.....	16
E. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	16
F. Informan.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	18
B. Hasil Penelitian	18
C. Pembahasan.....	23
BAB V PENUTUP	27
A. Kesimpulan	27
B. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2.2 Tempat dan Jadwal Penelitian	16
Tabel 2.3 Informan	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fitur Quick Chat Di game Mobile LegendsError! Bookmark not defined.

Gambar 1.2 Fitur Voice Chat Di Mobile Legends Error! Bookmark not defined.

Gambar 5.1 Wawancara Bersama Muhammad Ijal Error! Bookmark not defined.

Gambar 5.2 Wawancara Bersama Ujang HermawanError! Bookmark not defined.

Gambar 5.2 Wawancara Bersama Alamsyah Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman dan perkembangan dunia teknologi, banyak permainan berbasis digital yang bermunculan. Munculnya berbagai permainan dengan berbasis digital tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan dunia peradaban manusia. Perkembangan teknologi pada abad ke dua puluh adalah abad peralihan perkembangan teknologi menjadi sangat pesat (Habibah, A. F.,2021)

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang di lakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat (Oktavia, 2019: 1). Perkembangan dunia teknologi dan teknologi komunikasi menjadi aspek dan elemen yang dapat saling berkaitan. Teknologi untuk hal permainan dalam berbasis digital menjadi aspek yang dapat berkembang pesat. Kemunculan permainan berbasis digital tersebut menjadi salah satu sasaran penting untuk perkembangan komunikasi setiap manusia berkembang.

Perkembangan perubahan era mengikuti perkembangan teknologi menjadikan aktivitas bermain game pun berubah dari tradisional ke arah aktivitas bermain yang lebih maju seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi tersebut menghadirkan berbagai jenis game dengan menggunakan bantuan media elektronik *PlayStation* (PS), ponsel pintar (*HandPhone/Smart Phone*), dan berbagai media lainnya.

Menurut Oktavia (2019: 1) *Game online* adalah suatu perwujudan dari berkembangnya teknologi canggih yang ada di muka bumi ini. *Game online* adalah suatu permainan yang di mainkan didepan monitor PC atau buhur yang membutuhkan jaringan internet. Akan tetapi seiring pesatnya perkembangan teknologi dan semakin ramainya jenis *game online*, pengertian diatas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini game online tidak hanya bisa di mainkan dikomputer atau PC, melainkan *game online* dapat juga di mainkan di gadget dengan teknologi canggih yang di simpan didalamnya seperti *android*, *IOS*, dst (Meldawati, 2021)

Kemajuan permainan daring *game online* di Indonesia dimulai dengan kemunculan *game online Nexia* pada awal tahun 2001. Selepas *Nexia*, kemajuan game online indonesia semaking berkembang dengan masuknya beberapa game baru, seperti *redmoon* pada tahun 2002, *laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online (RO)* pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004 (Santoso, 2004: 4). Hingga tahun 2016, game online masih terus berkembang dan jumlah pemain game online terus meningkat. Telkomsel.com merilis daftar 10 game terpopuler yang dimainkan di indonesia seperti *Free Fire*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Genshin Impact*, *Stumble Guys*, *Call Of Duty: Mobile*, *Arena of Valor*, *Clash of Clans*, *Rise of Kingdoms*, dan lain-lain (Merkin, 2021)

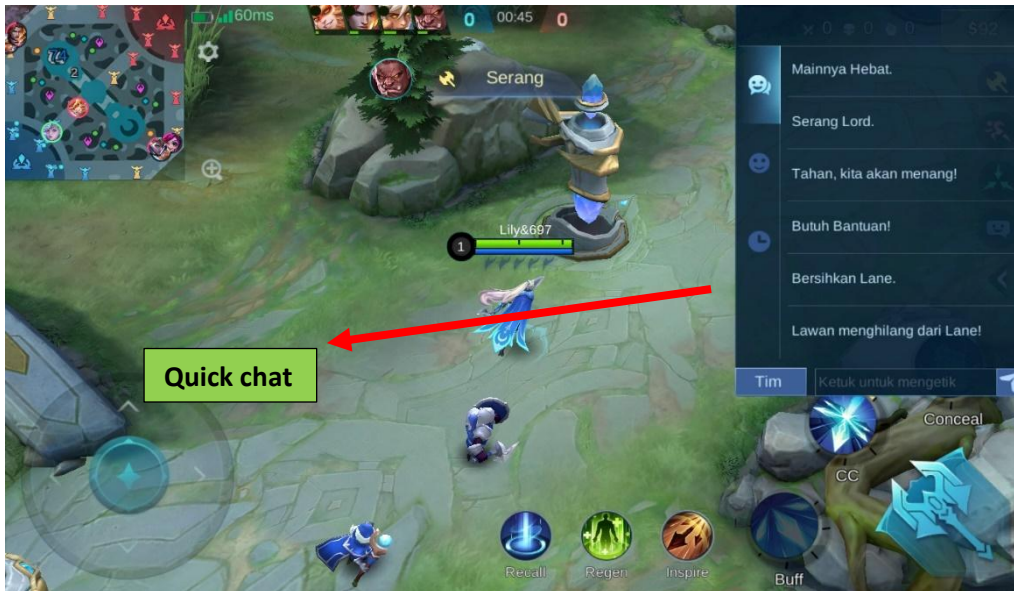
Game online sebagai salah satu ruang dan waktu. Para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain yang lain tanpa harus bertatap muka (secara langsung) namun dapat berkomunikasi secara online sehinga menambah teman-teman baru, dan menjadikan temannya. Dalam permainan game online mobile

legend di mainkan untuk mendapatkan uang atau pendapatan, diadakan turnamen sebagai salah satu bentuk ajang perlombaan untuk para *player game* tersebut.

Dalam hal bermain game juga dapat memberikan pengaruh baik dan buruk, tergantung kepada pengguna yang memakai game sebagai sebuah permainan atau bukan. Dampak positif yang ditimbulkan dalam bermain game online adalah adanya peningkatan kemampuan koordinasi antara otak, tangan, dan mata sekaligus melatih kemampuan dan kecepatan masing-masing organ ini, meningkatkan kemampuan bahasa dan membaca, serta dapat digunakan untuk membantu perkembangan anak autis. Akan tetapi dampak yang ditimbulkan dalam permainan game online dari sisi positifnya salah satunya adalah kemampuan bahasa, karena penggunaan perangkat dalam sebuah *game online* pada umumnya menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa yang diakui sebagai bahasa pengantar internasional. Pemain *game online* akan mulai terbiasa dengan bahasa asing dalam proses pengaplikasian sebuah *game online*. Dampak positif ini tentu akan muncul jika penggunaan dari permainan game online digunakan sewajarnya.

Game online selain memiliki dampak negatif baik kepada pengguna atau pada kehidupan sosial pemainnya. Bila kita melihat pada dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* juga banyak seperti boros, malas, lupa waktu, boros dalam penggunaan keuangan, tidak peduli pada keadaan sosial disekitar, kecanduan, dan perilaku negatif lainnya. *Game online* merupakan pemanfaatan media massa yaitu media sosial, akan tetapi pemanfaatan yang ada cenderung mengarah pada hal yang negatif, tak hanya kegiatan sosial juga pada kegiatan

ibadah para pengguna media sosial *game online*. Tak jarang game permainan game online dilakukan sebagai ajang taruhan dan mempertontonkan sesuatu yang



tidak pantas pada adat ketimuran yang dianut oleh bangsa Indonesia pada umumnya.

Gambar 1.1 Fitur Quick Chat Di game Mobile Legends

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang sudah di paparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model komunikasi *hyperpersonal* antar pemain *game online mobile legends* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah :

- 1) Untuk mengetahui model komunikasi *hyperpersonal* antar pemain *game online Mobile Legends*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai tambahan informasi yang dapat menambah wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan dengan model komunikasi para pemain *game online* yang berkaitan dengan model komunikasi *hyperpersonal*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep *Hyper Personality Communication* dalam Komunikasi

Komunikasi *virtual* adalah pertemuan sosial dalam bentuk internet, yang dimana orang-orang yang membawa masalah nyata untuk di bahas dalam waktu yang lama dan menghubungkan perasaan atau pikiran pengguna dengan hubungan yang terbentuk di dunia maya (Dede,2018).

Menurut J.B Walther komunikasi Hypersonal (*hypersonal comumunation*) sebagai sebuah fenomena dimana CMC dapat menjadi lebih bersahabat. *Relationship Rulles* khususnya dalam hubungan pertemanan memiliki sifat yang unik karena merupakan bentuk dari keyakinan bersama tentang hal yang boleh dilakukan atau tidak. CMC sebagai sebuah proses komunikasi antar manusia yang di bangun dengan memanfaatkan perangkat “komputer” sebagai mediana.

Computer Mediated Comumunication (CMC) untuk pertama kalinya dikenalkan di publik ketika peneliti Hiltz dan Turof mencoba membangun komunikasi dengan komputer dengan memanfaatkan internet pada tahun 1978. Kajian tentang CMC berkembang pada tahun 1978. Secara teknik CMC telah ada sejak perang dunia ke-2 saat komputer digital elektronik pertama kali di temukan atau sejak adanya pertukaran email prototipe pertama di awal tahun 1960.

Pada konteks CMC perangkat komputer tersebut bukan hanya sekedar perangkat personal *computer (PC)* maupun laptop, namun termasuk didalamnya *smartphone*, laptop maupun perangkat lain berbasis komputer yang dijadikan media untuk membangun komunikasi (Arnus, 2015).

Ada tiga konsep inti dalam teori *CMC* yakni, konsep komunikasi, konsep mediasi, dan komputer. Pada konsep komunikasi, komunikasi bersifat transaksional, multifungsi, dinamis dan multi modal. Konsep ini menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa berkomunikasi dengan orang lain. Pada konsep mediasi meliputi psikologis, sosial, dan kultural. Sedangkan pada komputer, segala aktivitas manusia selalu melibatkan komputer untuk menunjang kebutuhan setiap harinya. Setidaknya ada 4 efek dari proses komunikasi *CMC* yaitu efek dari proses penerima (*receiver*), efek diantara mengirim pesan (*sender*), atribut saluran (*channel*), dan efek umpan balik (*feedback*) (Griffin, 2018).

Teori komunikasi hypersonal yang di kemukakan oleh Joseph Walther menjelaskan bagaimana interaksi daring (*online*) dapat melebihi kualitas interaksi tatap muka dalam hal kedalaman dan keintiman. Berikut adalah poin-poin utama dari teori ini:

- 1) Selektivitas Presentasi Diri (*Selective self-Presentation*) komunikator dapat menyajikan diri mereka secara lebih selektif dan strategis, memilih informasi yang paling positif atau menarik untuk ditampilkan, yang bisa meningkatkan daya tarik atau kesan yang diterima oleh orang lain

- 2) Pengembangan Idealisasi (*Idealization*) adalah penerima pesan cenderung mengisi kekosongan informasi dengan asumsi yang idealis, sering kali menganggap bahwa orang yang berkomunikasi dengan mereka memiliki sifat yang sangat positif.
- 3) Umpan Balik yang positif (*Intensified Feedback loop*) adalah ketika seseorang merespon dengan cara yang positif, hal ini mendorong pihak lain untuk terus mempertahankan dan bahkan meningkatkan kesan positif tersebut, yang menciptakan umpan balik positif yang semakin memperkuat hubungan.
- 4) Efek tertunda (*Asynchronous Communication*) adalah interaksi yang tidak berlangsung secara real time memungkinkan individu untuk menyusun dan menyunting pesan mereka dengan lebih hati-hati yang dapat meningkatkan kualitas komunikasi.
- 5) Pengaruh Saluran (*Channel Effects*) adalah media digital memungkinkan individu untuk mengontrol laju dan waktu interaksi, yang membantu mereka lebih terfokus dan detail dalam berkomunikasi di bandingkan dengan tatap muka.

Teori ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam bentuk daring, seperti dalam *game online* atau *platform* media sosial, dapat menghasilkan hubungan yang sangat intim dan kuat meskipun adanya keterbatasan fisik dan non-verbal.

B. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial dalam bentuk internet, dimana orang-orang membawa masalah nyata untuk di bahas dalam waktu yang lama dan menghubungkan perasaan atau pikiran pengguna dengan hubungan yang terbentuk di dunia maya (Dede, 2018). Werner J. Severin dan James W. Tankard (2009) menjelaskan didalam komunikasi Visual terdapat Cyberspace dari kata cyberneticsdanspace.

Cyberspace pertama kali di populerkan oleh Wiliam Gibso yang mengatakan bahwa dunia online (cyberspace) merupakan sebuah kegiatan komunikasi secara virtual dengan bantuan komputer dan menggunakan internet. Cyberspace sendiri dapat di gambarkan sebagai komunitas virtual atau sebagai sekelompok induvidu yang tidak di batasi oleh waktu, tempat, keadaan fisik, atau material (Nasrullah, 2015).

Didalam permainan Mobile Legends para pemainnya dapat melakukan komunikasi virtual. Game Mobile Legends menyediakan fitur untuk para pemain berkomunikasi secara virtual, melalui chatbox dan voice chat yang telah tersedia didalam game Mobile Legends.

C. Komunikasi Interpersonal

Dalam permainan Mobile Legends, komunikasi interpersonal antarrekan satu tim sering dilakukan oleh para pemainnya. Komunikasi interpersonal menurut Sugiyono dan Lestari (2021), merupakan proses komunikasi yang melibatkan dua induvidu atau lebih secara bertatap muka sehingga memerlukan tanggapan. Dalam komunikasi interpersonal terdapat keintiman relasi,

pengendalian hubungan, ketertarikan interpersonal, dan strategi pemeliharaan hubungan.

Komunikasi interpersonal adalah turunan dari dua suku kata, menurut awalan intern yang berarti “antara” lalu istilah person, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara generik melibatkan dua orang, tetapi banyak hubungan melibatkan semua orang didalamnya secara akrab. Komunikasi interpersonal bisa di katakan sebagai proses komunikasi dua arah yang terjadi diantara dua orang atau lebih secara tatap muka, pribadi, dan melalui hubungan pribadi. Seperti yang diungkapkan Hardjana (2003), komunikasi Interpersonal merupakan hubungan secara langsung yang melibatkan dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim bisa mengungkapkan secara pribadi, dan penerima pesan bisa mendapat dan menanggapi secara pribadi pula.

Devito (1997) menyatakan, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau melibatkan sekelompok kecil orang secara implusif dan bebas. Ketika komunikasi interpersonal dilakukan, ada pemahaman dalam proses komunikasi, kemudian terjalin interaksi manusia yang berkaitan dengan proses psikologis. Komunikasi interpersonal adalah keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang, dengan menggunakan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu mengungkapkan pesan pada orang lain dan bisa menjalin interaksi menggunakan orang lain.

D. Game Mobile Legends

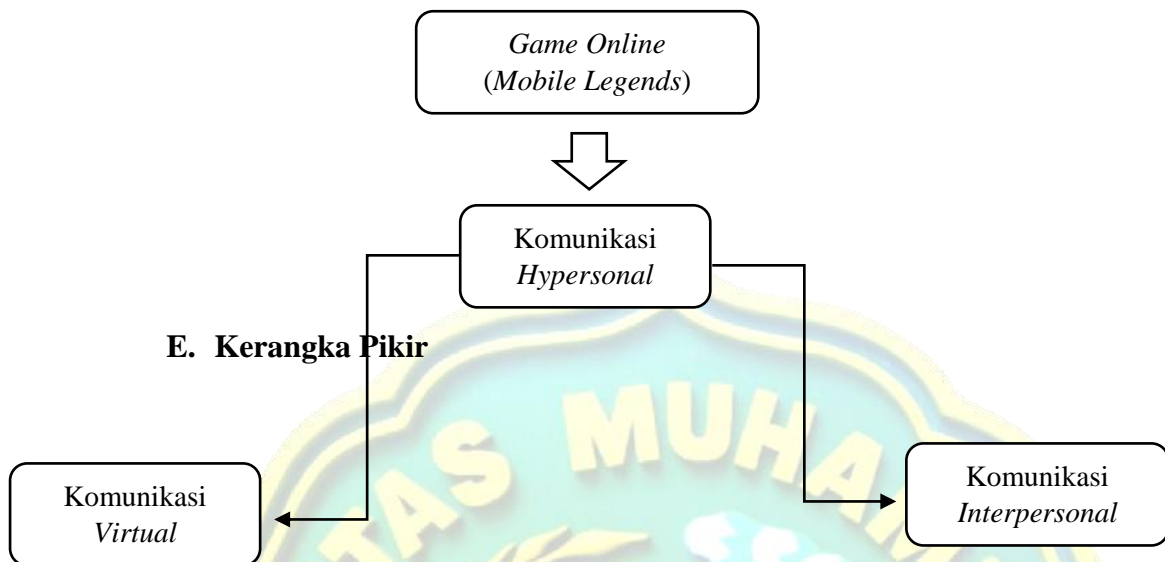
Mobile Legends adalah game online yang di buat khusus untuk dimainkan melalui smartpone. Pemain mobile legends terdiri dari sepuluh orang yang di bagi menjadi dua kelompok, yaitu tim merah dan tim biru. Untuk memenangkan permainan, kedua tim dituntut untuk bisa membunuh hero lawan dan menghancurkan semua tower lawan dan mempertahankan tower sendiri. Peta game Mobile Legends terdiri atas tiga jalur yaitu top lane, *middle lane*, *bottom lane*, dan umumnya setiap jalur tadi diikuti oleh karakter pendukung yang dinamakan “minion”. Karakter tersebut bermanfaat untuk membantu mempertahankan tower dan melawan musuh.

Di setiap tim, terdapat lima pemain yang bebas memilih pemain favoritnya. Dalam game Mobile Legends karakter, sering disebut para pemainnya sebagai “hero”. Karakter pembantu yang lebih lemah disebut “minions”(Moontoon, 2018). Para pemain bukan hanya sekedar disuguhkan permainan, namun juga terdapat fitur chat rooms, voice chat(speaker & microphone) yang dirancang agar pemain bisa berkomunikasi menggunakan teks atau berkomunikasi secara lisan sehingga memudahkan para pemain game mengatur strategi tim untuk meraih kemenangan.

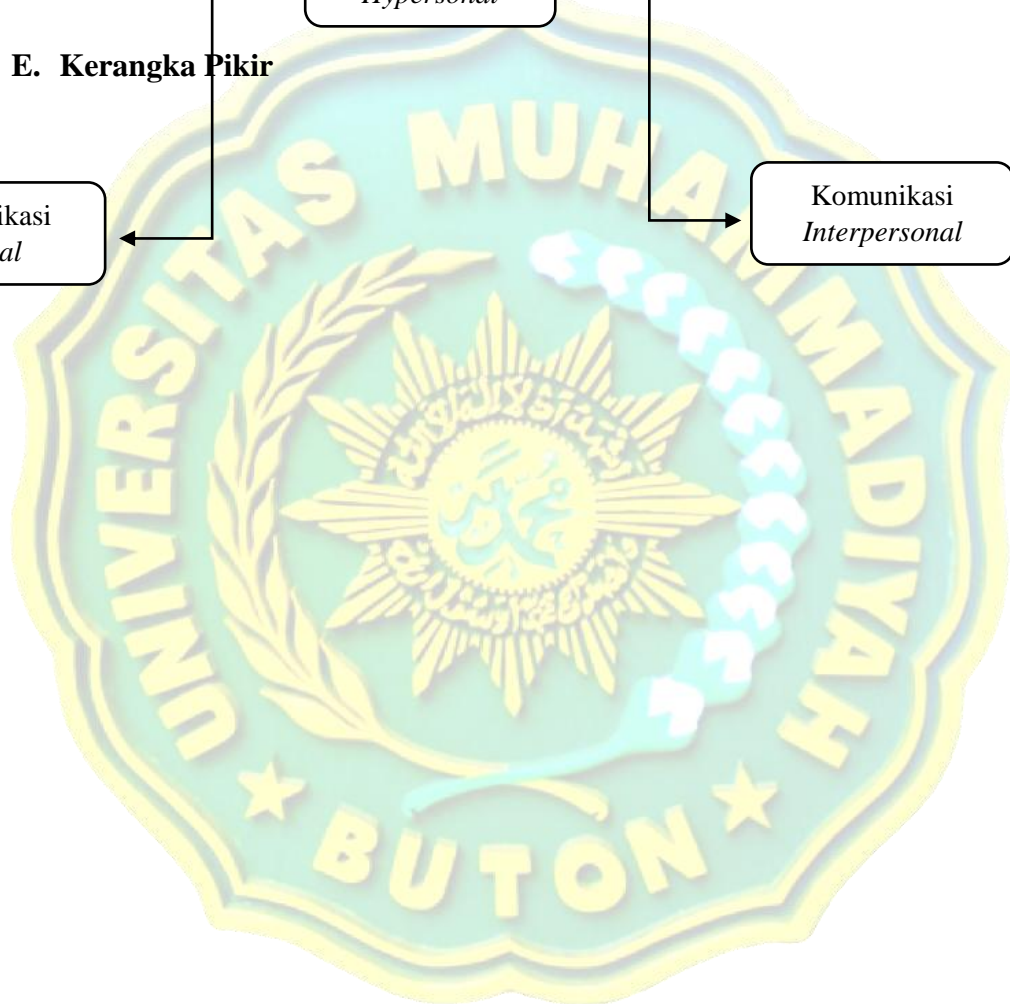
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu


Judul Peneletian	Nama Peneleti	Tujuan Peneletian
		Penelitian ini bertujuan untuk memahami komunikasi hypersonal di Instagram dengan fokus pada penggunaan akun kedua oleh

<p><i>Perilaku Komunikasi Interpersonal pemain game online Mobile Legends di lingkungan Keluarga</i></p>	<p>Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel (2022)</p>	<p>pengguna Instagram. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pengguna sering memanfaatkan akun kedua untuk berbagi konten yang lebih pribadi dan otentik di bandingkan dengan akun utama mereka. Komunikasi di akun kedua cenderung lebih intim dan terbuka, menunjukkan tingkat kepercayaan dan keterhubungan yang lebih tinggi.</p>
<p><i>Analisis dampak Game Online Mobile Legends terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik kelas V</i></p>	<p>Natana Aunillah Naya & Nur Amalia (2023)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan <i>game online Mobile Legends</i> terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik, mengkaji perubahan sikap yang muncul akibat bermain <i>game online Mobile legends</i>, dan pengaruh game online terhadap perkembangan keterampilan <i>interaksi sosial</i> dan <i>kognitif</i> peserta didik.</p>



E. Kerangka Pikir





BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan pendekatan komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) adalah proses komunikasi antara dua individu atau lebih, yang melibatkan pertukaran informasi, emosi, dan pemahaman (Smith et al., 2021). Teori ini menekankan pada hubungan yang mendalam, kepercayaan, dan hubungan satu sama lain.

B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data;

1. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak gerik, atau perilaku yang dilakukan oleh

subjek penelitian (informan) yang berkenan dengan variabel yang diteliti (Arikunto, 2013:22). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara peneliti dengan para pemain *game online Mobile Legends*

2. Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh melalui pihak ketiga atau entitas yang sebelumnya menghimpun data tersebut yang berarti peneliti mengambil informasi itu secara tidak langsung dari sumber aslinya. Sumber data sekunder bisa berasal dari literatur, situs web, atau publikasi ilmiah yang sesuai (Fadhilah & Pradana, 2023).

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik yang ada yaitu :

1. Dokumentasi mencakup tiga pengertian. Pertama, dalam arti luas adalah mencakup semua informasi baik tertulis maupun lisan. Kedua, dalam arti sempit, hanya melibatkan sumber-sumber tertulis. Ketiga, dalam arti spesifik hanya merujuk pada dokumen resmi dan negara seperti surat perjanjian, undang-undang, konstitusi, hibah dan sejenisnya. Dokumentasi menjadi data pendukung peneliti (Sidiq et al., 2019).

2. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi tidak mungkin bisa dilakukan melalui observasi (Sugiyono, 2009). Pada penelitian ini peneliti mewawancarai beberapa pemain *game online Mobile Legends* untuk menggali suatu informasi tentang peserta didik yang sering memainkan game online.
3. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan kunjungan dan pengamatan langsung di lokasi Penelitian, dengan mengamati secara langsung. (Malihat Sakhayah, 2020).

D. Teknik analisis data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang harus dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019), Teknik data merupakan suatu langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data.

E. Tempat dan jadwal penelitian

Peneletian ini dilakukan di Kota Baubau, Sulawesi Tenggara. Peneletian ini dilakukan dari bulan April sampai Juni.

Tabel 2.2 Tempat dan Jadwal Peneletian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan 2024		
		April	Mei	Juni
1	Bimbingan			
2	Seminar Proposal			
3	Penelitian			
4	Analisis Data			
5	Sidang Skripsi			
6	Revisi			

F. Informan

Informan penelitian adalah individu yang dianggap memiliki pemahaman yang mendalam terkait dengan isu yang sedang diteliti oleh peneliti dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti. Informan menjadi sumber utama pengumpulan data bagi peneliti dalam mengungkap aspek-aspek yang terkait dengan permasalahan penelitian, karena mereka mampu memberikan wawasan dan informasi sebanyak mungkin mengenai subjek penelitian tersebut. (Kurniawan, 2019)

Tabel 2.3 Informan

No	Nama Informan	Umur	Pekerjan	Jumlah
1	Muhammad Ijal	27 Tahun	Aparatur Sipil Negara (ASN)	1 (orang)
2	Alambasyrih	21 Tahun	Karyawan Swasta	1 (orang)
3	Ujang Hermawan	1 (orang)	Wiraswasta	1 (orang)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

Mobile legends: Bang Bang, yang di kembangkan oleh Moonton, dirilis pertama kali pada tahun 2016. Moonton sebagai pengembang *Mobile Legends* adalah sebuah perusahaan yang berbasis di Shanghai, Tiongkok.

Mobile legends Game online yang sangat populer, memiliki sejarah yang menarik. Game ini menawarkan pengalaman MOBA yang mendalam, memungkinkan pemain memilih hero dengan kemampuan unik untuk bertarung dalam pertempuran 5 vs 5. Keberhasilannya berkat desain permainan yang mendalam, *grafis* menarik, dan pengalaman bermain seru di perangkat *mobile*.

B. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang diperoleh menggunakan pendekatan teori Komunikasi *Hypersonal* J.B Walther dengan menggunakan deskriptif kualitatif dengan melalui observasi dan wawancara. Hasil wawancara Apakah pemain Mobile Legends menggunakan *Selective self-presentation* dalam komunikasi dengan anggota tim, dan bagaimana hal ini mempengaruhi interaksi mereka. Seperti hasil wawancara dengan Muhammad Ijal menjelaskan bahwa:

“pemain *mobile legends* sering kali menggunakan *self-presentation*, dimana mereka memilih aspek tertentu dari diri mereka untuk di tampilkan kepada anggota tim. Misalnya, seorang pemain mungkin menonjolkan keterampilan bermainnya atau sikap positif untuk mendapatkan pengakuan dan kepercayaan dari anggota tim lainnya. Strategi ini bisa menciptakan citra yang lebih baik di mata tim, dan dapat meningkatkan kolaborasi dan dukungan antara pemain, karena merasa lebih terhubung dengan satu sama lain. Namun, *selective self-presentation* juga dapat membawa resiko. Jika pemain menampilkan citra yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka, hal ini bisa menyebabkan konflik dalam tim saat kinerja yang sebenarnya tidak memenuhi ekpetasi. Ketidakcocokan ini dapat mempengaruhi interaksi, menciptakan ketegangan, dan bahkan menyebabkan kegagalan dalam bertanding, sehingga mengurangi kualitas pengalaman bermain secara keseluruhan”.

Hasil wawancara terkait bagaimana fitur *chat teks* dan *voice chat* di *Mobile Legends* memfalisitasi model komunikasi *hypersonal* antara pemain menjelaskan bahwa:

“fitur *chat teks* dan *voice chat* di *mobile legends* berperan penting memfalisitasi komunikasi *hypersonal*, dimana interaksi yang terjadi secara

virtual dapat menciptakan kedekatan emosional yang intens. Melalui *chat teks*, pemain dapat berkomunikasi secara *real time*, berbagi strategi, dan memberikan dukungan moral, yang membantu memperkuat hubungan antara pemain. Komunikasi *hypersonal* ini berpotensi meningkatkan rasa kebersamaan di antara pemain, meskipun mereka tidak saling mengenal secara fisik. Interaksi yang lebih *personal* ini menurut saya dapat membuat pemain merasa lebih terhubung, yang dapat berdampak positif pada kerjasama tim dan pengalaman bermain. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan saling memahami, fitur-fitur ini membantu membangun ikatan yang kuat diantara pemain, bahkan dalam konteks permainan *daring* yang lebih luas”.

Hasil wawancara terkait bagaimana *feedback* antar pemain dalam Mobile Legends mempengaruhi intensitas dan kualitas hubungan *hypersonal* yang terbentuk:

“*feedback* antar pemain dalam *mobile legends* berfungsi sebagai salah satu pilar utama dalam membangun hubungan *hypersonal* yang berkualitas. Saat pemain memberikan umpan balik positif, seperti pujian atas keterampilan atau strategi, hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan rasa saling menghargai. Umpan balik semacam ini memperkuat hubungan *interpersonal*, memungkinkan pemain untuk merasa lebih nyaman dan terlibat satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan intensitas interaksi didalam permainan. Sebaliknya umpan balik negatif, seperti kritik yang tidak konstruktif dapat merusak hubungan yang sudah terbangun. Ketika pemain merasa disalahkan atau tidak dihargai, hal ini dapat menciptakan ketegangan dan konflik dalam tim. Oleh karena itu, kualitas umpan balik yang diberikan sangat berpengaruh terhadap dinamika tim dan intensitas hubungan *hypersonal*. *Feedback* yang sehat dan *produktif* berkontribusi pada hubungan yang lebih baik, sementara umpan balik yang buruk dapat menghancurkan rasa saling percaya dan kerjasama, sehingga mengurangi pengalaman bermain secara keseluruhan”.

Kemudian Hasil wawancara Apakah pemain *Mobile Legends* menggunakan *Selective self-presentation* dalam komunikasi dengan anggota tim, dan bagaimana hal ini mempengaruhi interaksi mereka. Seperti hasil wawancara dengan Dengan Ujang Hermawan menjelaskan bahwa:

“berbicara tentang pengaruh *selective self-presentation* dalam *mobile legends* menurut saya tentunya tolak ukur dari sebuah tim adalah skill, jika salah satu pemain memiliki skill yang lebih baik dari rekan tim lain tentu akan berpengaruh terhadap persepsi rekan terhadap dirinya, terutama dalam segi komunikasi, pemain yang memiliki kemampuan yang hebat akan lebih di dengarkan di banding pemain yang biasa-biasa saja”.

Hasil wawancara terkait bagaimana fitur *chat teks* dan *voice chat* di *Mobile Legends* memfasilitasi model komunikasi *hypersonal* antara pemain menjelaskan bahwa:

“menurut saya fitur-fitur yang umum di temukan dalam *game online* seperti *chat teks* dan *voice chat* adalah aspek yang sangat penting bagi *player* yang memiliki jarak yang berjauhan terutama yang aktif dalam scene kompetitif. Karena tensi permainan yang sangat dinamis, dan tim harus selalu berkomunikasi tentang memperhitungkan langkah-langkah strategi yang akan mereka ambil. Tentunya sebuah tim sangat membutuhkan komunikasi yang baik”.

Hasil wawancara terkait bagaimana *feedback* antar pemain dalam *Mobile Legends* mempengaruhi intensitas dan kualitas hubungan *hypersonal* yang terbentuk:

“berbicara tentang hubungan pemain setelah banyak melakukan pertandingan bersama, tentunya hubungan antar pemain sangat dinamis ketika berada dalam permainan yang memiliki intensitas yang tinggi, emosional sesama rekan tim sangat akrab terjadi, diluar dari itu semua hubungan pertemanan diluar game akan berbeda, bahkan sebagian besar akan semakin akrab”.

Kemudian Hasil wawancara Apakah pemain *Mobile Legends* menggunakan *Selective self-presentation* dalam komunikasi dengan anggota tim, dan bagaimana hal ini mempengaruhi interaksi mereka. Seperti hasil wawancara dengan Dengan Alamsyah menjelaskan bahwa:

“untuk menonjolkan diri kepada pemain lain maupun setim dengan cara bermain dengan skill yang bagus, memberi kesan positif kepada teman setim menimbulkan maupun meningkatkan kerjasama tim agar bisa meraih kemenangan, tetapi bisa menimbulkan konflik sesama tim jika bermain buruk maupun berkata kasar dikaloh situasi tidak sesuai dengan permainan”.

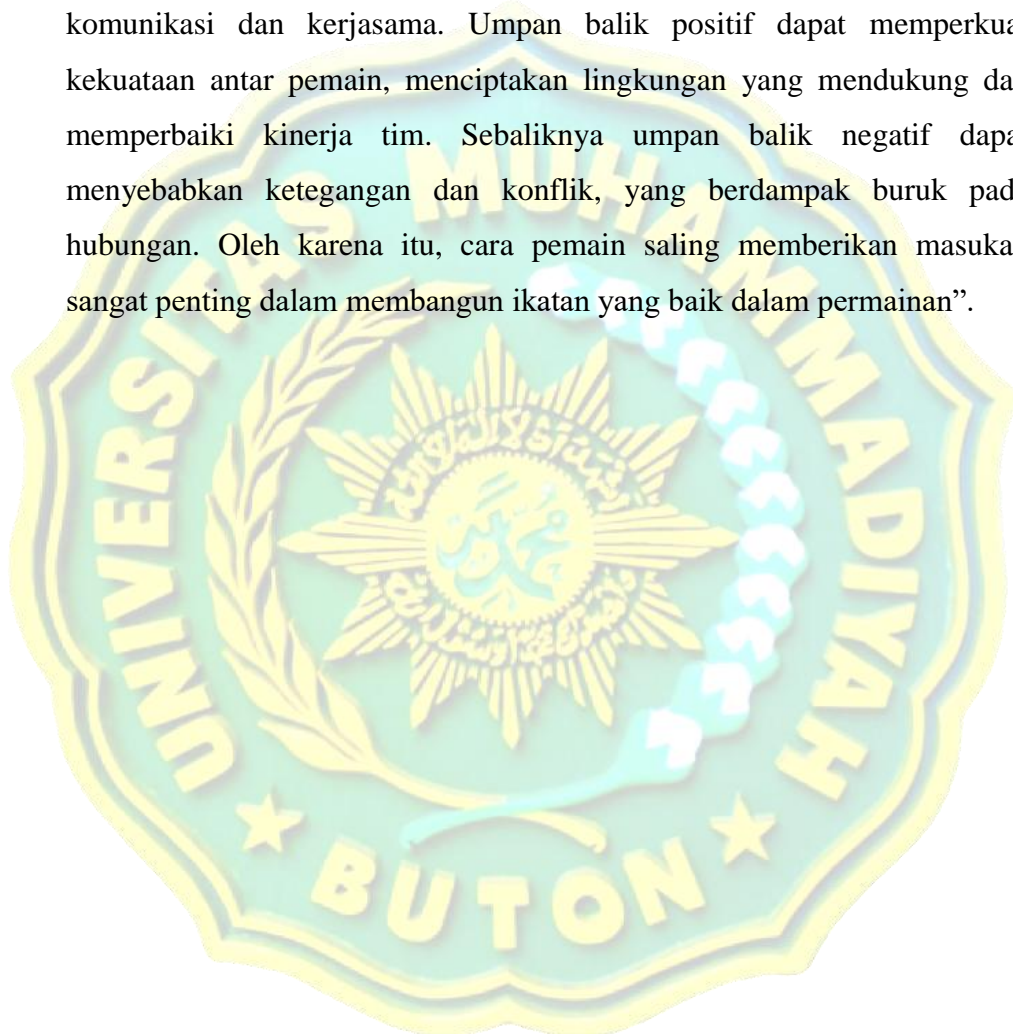
Hasil wawancara terkait bagaimana fitur *chat teks* dan *voice chat* di *Mobile Legends* memfasilitasi model komunikasi *hypersonal* antara pemain menjelaskan bahwa:

“*chat teks* merupakan fitur yang berbentuk seperti chat biasa namun bermanfaat di *game* agar bisa memberikan sebuah kode kerekam tim dalam situasi tidak baik saat saat bermain. *Voice chat* fitur yang dapat digunakan jika ingin berbagi informasi secara pribadi kepada teman setim agar lebih memahami situasi dalam *game* sekaligus dapat menuansa yang lebih personal dan emosional, maupun bercanda dalam game dengan rekan setim dapat memperkuat hubungan antar pemain, karena komunikasi langsung seringkali menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan

mengurangi kemungkinan kesalahpahaman. Selain itu komunikasi yang lebih intim ini dapat meningkatkan rasa keterhubungan dan kepercayaan diantara pemain”.

Hasil wawancara terkait bagaimana feedback antar pemain dalam *Mobile Legends* mempengaruhi *intensitas* dan kualitas hubungan *hypersonal* yang terbentuk:

“masukan antar pemain dalam *mobile legends* dapat mempengaruhi intensitas dan kualitas hubungan *hypersonal* dengan meningkatkan komunikasi dan kerjasama. Umpan balik positif dapat memperkuat kekuatan antar pemain, menciptakan lingkungan yang mendukung dan memperbaiki kinerja tim. Sebaliknya umpan balik negatif dapat menyebabkan ketegangan dan konflik, yang berdampak buruk pada hubungan. Oleh karena itu, cara pemain saling memberikan masukan sangat penting dalam membangun ikatan yang baik dalam permainan”.



C. Pembahasan

Tabel 4.1 Analisis Komunikasi Hypersonal Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang

No	Nama	Analisis Komunikasi Hypersonal Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang
1	Muhammad Ijal	<ul style="list-style-type: none">▪ pemain mobile legends sering kali menggunakan self-presentation, dimana mereka memilih aspek tertentu dari diri mereka untuk di tampilkan kepada anggota tim. Misalnya, seorang pemain mungkin menonjolkan keterampilan bermainnya atau sikap positif untuk mendapatkan pengakuan dan kepercayaan dari anggota tim lainnya. Strategi ini bisa menciptakan citra yang lebih baik di mata tim, dan dapat meningkatkan kolaborasi dan dukungan antara pemain, karena merasa lebih terhubung dengan satu sama lain. Namun, selective self-presentation juga dapat membawa resiko. Jika pemain

		<p>menampilkan citra yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka, hal ini bisa menyebabkan konflik dalam tim saat kinerja yang sebenarnya tidak memenuhi ekpetasi. Ketidakcocokan ini dapat mempengaruhi interaksi, menciptakan ketegangan, dan bahkan menyebabkan kegagalan dalam bertanding, sehingga mengurangi kualitas pengalaman bermain secara keseluruhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ fitur chat teks dan voice chat di mobile legends berperan penting memfalisitasi komunikasi hypersonal, dimana interaksi yang terjadi secara virtual dapat menciptakan kedekatan emosional yang intens. Melalui chat teks, pemain dapat berkomunikasi secara real time, berbagi strategi, dan memberikan dukungan moral, yang membantu memperkuat hubungan antara pemain. Komunikasi hypersonal ini berpotensi meningkatkan rasa kebersamaan di antara pemain, meskipun mereka tidak saling mengenal secara fisik. Interaksi yang lebih personal ini menurut saya dapat membuat pemain merasa lebih terhubung, yang dapat berdampak positif pada kerjasama tim dan pengalaman bermain. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan saling memahami, fitur-fitur ini membantu membangun ikatan yang kuat diantara pemain, bahkan dalam konteks permainan daring yang lebih luas. ▪ feedback antar pemain dalam mobile legends berfungsi sebagai salah satu pilar utama dalam membangun hubungan hypersonal yang berkualitas. Saat pemain memberikan umpan balik positif, seperti pujian atas keterampilan atau strategi, hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan rasa saaling menghargai. Umpan balik semacam ini memperkuat hubungan interpersonal, memungkinkan pemain untuk merasa lebih nyaman dan terlibat satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan intesitas interaksi didalam
--	--	---

		<p>permainan. Sebaliknya umpan balik negatif, seperti kritik yang tidak konstruktif dapat merusak hubungan yang sudah terbangun. Ketika pemain merasa disalahkan atau tidak dihargai, hal ini dapat menciptakan ketegangan dan konflik dalam tim. Oleh karena itu, kualitas umpan balik yang diberikan sangat berpengaruh terhadap dinamika tim dan intensitas hubungan interpersonal. Feedback yang sehat dan produktif berkontribusi pada hubungan yang lebih baik, sementara umpan balik yang buruk dapat menghancurkan rasa saling percaya dan kerjasama, sehingga mengurangi pengalaman bermain secara keseluruhan.</p>
2	<p>Ujang Hermawan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ berbicara tentang pengaruh <i>selective self-presentation</i> dalam <i>mobile legends</i> menurut saya tentunya tolak ukur dari sebuah tim adalah skill, jika salah satu pemain memiliki skill yang lebih baik dari rekan tim lain tentu akan berpengaruh terhadap persepsi rekan terhadap dirinya, terutama dalam segi komunikasi, pemain yang memiliki kemampuan yang hebat akan lebih di dengarkan di banding pemain yang biasa-biasa saja. ▪ menurut saya fitur-fitur yang umum di temukan dalam game online seperti <i>chat teks</i> dan <i>voice chat</i> adalah aspek yang sangat penting bagi player yang memiliki jarak yang berjauhan terutama yang aktif dalam scene kompetitif. Karena tensi permainan yang sangat dinamis, dan tim harus selalu berkomunikasi tentang memperhitungkan langkah-langkah strategi yang akan mereka ambil. Tentunya sebuah tim sangat membutuhkan komunikasi yang baik. ▪ berbicara tentang hubungan pemain setelah banyak melakukan pertandingan bersama, tentunya hubungan antar pemain sangat dinamis ketika berada dalam permainan yang memiliki intensitas yang tinggi, emosional sesama rekan tim sangat akrab terjadi, diluar dari itu semua

		<p>hubungan pertemanan diluar <i>game</i> akan berbeda, bahkan sebagian besar akan semakin akrab.</p>
3	Alamsyah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ untuk menonjolkan diri kepada pemain lain maupun setim dengan cara bermain dengan skill yang bagus, memberi kesan positif kepada teman setim menimbulkan maupun meningkatkan kerjasama tim agar bisa meraih kemenangan, tetapi bisa menimbulkan konflik sesama tim jika bermain buruk maupun berkata kasar dikalah situasi tidak sesuai dengan permainan. ▪ <i>chat teks</i> merupakan fitur yang berbentuk seperti <i>chat</i> biasa namun bermanfaat di game agar bisa memberikan sebuah kode kerekan tim dalam situasi tidak baik saat saat bermain. Voice chat fitur yang dapat digunakan jika ingin berbagi informasi secara pribadi kepada teman setim agar lebih memahami situasi dalam game sekaligus dapat menuansa yang lebih personal dan emosional, maupun bercanda dalam game dengan rekan setim dapat memperkuat hubungan antar pemain, karena komunikasi langsung seringkali menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan mengurangi kemungkinan kesalahpahaman. Selain itu komunikasi yang lebih intim ini dapat meningkatkan rasa keterhubungan dan kepercayaan diantara pemain. ▪ masukan antar pemain dalam mobile legends dapat mempengaruhi intensitas dan kualitas hubungan hypersonal dengan meningkatkan komunikasi dan kerjasama. Umpan balik positif dapat memperkuat kekuatan antar pemain, menciptakan lingkungan yang mendukung dan memperbaiki kinerja tim. Sebaliknya umpan balik negatif dapat menyebabkan ketegangan dan konflik, yang berdampak buruk pada hubungan. Oleh karena itu, cara pemain saling memberikan masukan sangat penting dalam membangun ikatan yang baik dalam permainan.

Peneletian ini didasarkan pada wawancara dengan beberapa pemain *game online Mobile Legends* yang memberikan pada pandangan mereka tentang bagaimana komunikasi terjadi dalam game dan strategi komunikasi yang mereka gunakan untuk mencapai keberhasilan ini.

a. *Selective Self-Presentation*

hasil peneletian menunjukkan bahwa pemain *Mobile Legends* sering menampilkan sisi terbaik mereka, seperti keterampilan bermain atau sikap positif agar mendapatkan kepercayaan tim. Hal ini sesuai dengan teori *self-presentation* oleh Walther, yang menyatakan bahwa seseorang dapat memilih informasi tertentu untuk ditampilkan agar terlihat lebih baik dimata orang.

Berdasarkan hasil wawancara, Pemain *game online* bernama Muhammad Ijal memberikan pandangan yang kuat tentang bagaimana teori *selective self-presentation* diaplikasikan dalam komunikasi antar pemain *game*, baik dalam membangun hubungan yang baik maupun tantangan yang mungkin akan terjadi.

Hal ini sejalan dengan teori Walther, dimana *selective self-presentation* membantu induvidu menampilkan sisi terbaik diri mereka masing-masing yang

dalam permainan *Game Online Mobile Legends* dengan bertujuan untuk membuat kesan positif dan menciptakan hubungan yang lebih kuat antar pemain.

b. Fitur *chat teks* dan *voice chat*

Didalam game *Mobile Legends* memainkan peran penting dalam menciptakan dan mempertahankan hubungan *hypersonal* antara pemain. Kedua fitur ini menggunakan komunikasi strategi. *Voice chat* memungkinkan interaksi lebih emosional dan langsung, sementara *chat teks* berguna untuk memberikan pesan dengan cepat dan efektif. Kombinasi keduanya menciptakan permainan yang lebih berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara, pemain *game online* bernama Ujang Hermawan menunjukkan bahwa kombinasi *voice chat* dan *teks chat* memfasilitasi komunikasi yang lebih strategis dan mendukung pembentukan hubungan yang lebih baik dalam tim

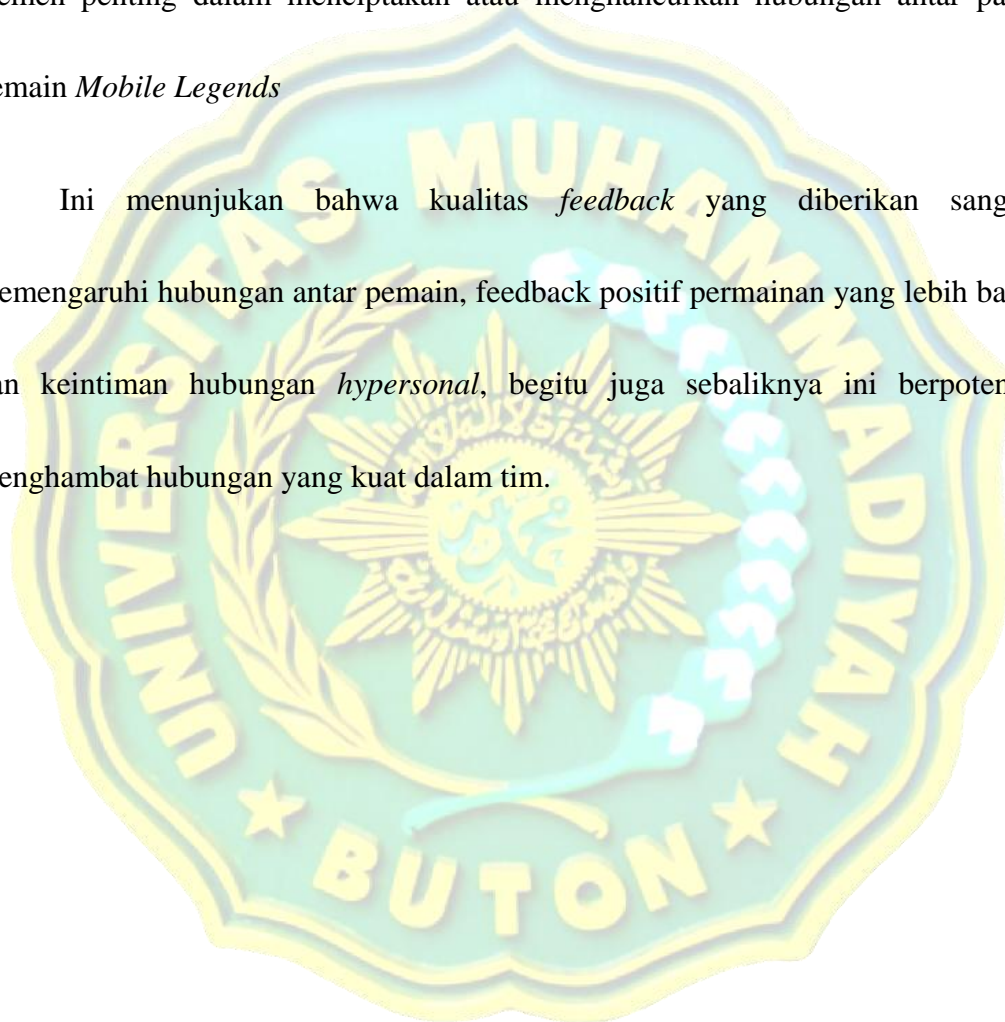
Dimana komunikasi *hypersonal* yang baik dapat memperkuat ikatan emosional antar pemain. Dalam permainan menggunakan fitur-fitur dalam *game* meningkatkan rasa keterhubungan, dan memperkuat kebersamaan.

c. *Feedback*

Umpan balik yang di berikan oleh pemain kepada rekan satu tim atau lawan setelah terjadinya komunikasi atau tindakan tertentu selama permainan serta dapat memengaruhi rasa keterhubungan dan kekompakan selama permainan.

Berdasarkan hasil wawancara, pemain *game online* bernama Muhammad Ijal memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana feedback menjadi elemen penting dalam menciptakan atau menghancurkan hubungan antar para pemain *Mobile Legends*

Ini menunjukan bahwa kualitas *feedback* yang diberikan sangat memengaruhi hubungan antar pemain, feedback positif permainan yang lebih baik dan keintiman hubungan *hypersonal*, begitu juga sebaliknya ini berpotensi menghambat hubungan yang kuat dalam tim.





BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Komunikasi *Hypersonal* antar pemain *game online Mobile Legends* bahwa komunikasi *hypersonal* para pemain menunjukkan aspek-aspek positif dan keterampilan mereka yang mempengaruhi interaksi sosial dalam tim. Fitur-fitur dalam game seperti *voice chat*, dan *chat room* membantu menciptakan komunikasi yang lebih dekat dan memperkuat hubungan antar para pemain, komunikasi yang lebih personal ini membuat pemain merasa lebih terhubung.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pemain disarankan untuk selalu berkomunikasi dengan bahasa yang sopan dan positif, baik dalam *chat teks* maupun *voice chat*. Penggunaan bahasa yang baik dapat menghindari terjadinya konflik antar para pemain game online Mobile Legends.
2. Dalam game yang tersedia difitur komunikasi non-verbal, seperti emoji atau simbol, para pemain perlu memahami bahwa simbol-simbol ini juga memiliki dampak yang emosional bagi pemain lain. Para pemain diharapkan menggunakan simbol dengan bijak untuk mengekspresikan dukungan dan menghindari simbol-simbol yang bisa disalah artikan sehingga memicu emosi dari para pemain.
3. Bagi pemain yang menggunakan voice chat penting untuk mendengarkan dengan baik, fokus apa yang dikatakan anggota tim dan memberikan respons yang baik. Teknik ini dapat membantu memahami strategi dengan baik dan membangun rasa saling percaya.



The logo of Universitas Muhammadiyah Buton is a circular emblem with a yellow border. Inside, the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BUTON' is written in yellow capital letters around the perimeter. The center features a green and yellow sunburst design with Arabic calligraphy in the middle.

DAFTAR PUSTAKA

- Zein Adin. Dasar-Dasar Komunikasi Bisnis. *J Ris Manaj Komun.* 2023;3(1):33-42. doi:10.29313/jrmk.v3i1.2324
- Andoyo A, Hening A A. Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *J PkM Pemberdaya Masy.* 2021;2(3):89-95. doi:10.56327/jurnalpkm.v2i3.33
- Astuti AP, Nurmalita A. Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Anal Sociol.* 2014;3(1):91-111.
<http://ekojihadsaputra.blogspot.com/2011/05/perubahan-teknologi.html>
- Urban K. *Aktivisme Islam.*; 2020.
- Milasari, Hasibuan L, Anwar Us K, Wahyudi H. Prinsip-prinsip Supervisi, Tipe/Gaya Supervisi, Komunikasi dalam Supervisi Pendidikan dan

Supervisi Pendidikan Islam. *Indones J Islam Educ Manag*. 2021;4(2):45-60. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/issue/archive>

Stocks N. 濟無*No Title No Title No Title.*; 2016.

Nurkhalisa W, Hasmawati F, Hamandia RM. Gaya Komunikasi Feminim Dan Maskulin Di Film Mars Met Venus. 2023;3:2023.
doi:10.15408/virtu.vxxx.xxxxx

Komunikasi J, Pemikiran H, Komunikasi J, et al. 1 , 2 1,2. Published online 2018:50-64.

Satria DP, Nabila H, Maulidia M, Rasel MJ. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA J Pengabdian Kpd Masyarakat*. 2021;2(2):41-47.
doi:10.25008/parahita.v2i2.63

Firmansyah MH, Fanaqi C, Sukmana SA. EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA PEMBELAJARAN PROGRAM KAMPUS MERDEKA (Studi Kasus Kampus Mengajar Di SDN 1 Ragawacana Kuningan). *J Komun dan Media*. 2022;6(2):1-23.

Putra RW. Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. *Avant Garde*. 2023;11(1):68. doi:10.36080/ag.v11i1.2349

Subagdja O. Pengaruh Komunikasi Dan Kompetensi Pegawai Terhadap Kualitas Pelayanan Akta Kelahiran Di Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil Kabupaten Bogor. *J Sos Hum*. 2019;10(2):67. doi:10.30997/jsh.v10i2.1784

Maylitha E, Parameswara MC, Iskandar MF, Nurdiansyah MF, Hikmah SN, Prihantini P. Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *J Educ*. 2023;5(2):2184-2194.
doi:10.31004/joe.v5i2.871

Nurdin A, Labib M. Komunikasi Sosial Generasi Milenial di Era Industri 4.0. *Commun J Ilmu Komun*. 2021;5(2):231-248. doi:10.15575/cjik.v5i2.14912

Rosario BSS. Investigasi Mobile Game Addiction Pada Remaja Pemuda (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang–Bang). Published online 2023.
<http://repository.uph.edu/id/eprint/54172%0Ahttp://repository.uph.edu/54172/61/Title.pdf>

Saputri ZR, Oktavia AN, Ramdhani LS, Suherman A. Rancang Bangun Sistem

Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku. *J*

Teknol dan Inf. 2019;9(1):66-77. doi:10.34010/jati.v9i1.1378



**Gambar 5.1 Wawancara Bersama Muhammad Ijal
Pada tanggal 12 April 2024**



Gambar 5.1 Wawancara

**Bersama Ujang Hermawan
pada tanggal 4 Juni 2024**

**Gambar 5.1 Wawancara Bersama Alambasyrih
Pada tanggal 5 Juni 2024**