

[ABOUT ▾](#)[CURRENT](#)[ARCHIVES](#)[ANNOUNCEMENTS](#)[Search](#)[HOME](#) [ARCHIVES](#)

VOL. 7 NO. 1 (2019): MEDIUM JURNAL ILMIAH FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM RIAU

[Articles](#)

Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport

Alvie Rosalino Triyantama

Universitas Jenderal Soedirman

Edi Santoso

Universitas Jenderal Soedirman

ABSTRACT

Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game RPX E-Sport di dalam game PUBG MOBILE serta bertujuan untuk mengetahui model komunikasi virtual kelompok game RPX E-Sport dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif serta menggunakan studi etnografi virtual. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim RPX. Ciri khas istilah (kode) tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim RPX selalu bermain bersama. Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game, yang memungkinkan para *player* berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game PUBG MOBILE



HOME / ARCHIVES / Vol. 8 No. 2 (2020): Medium Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Vol. 8 No. 2 (2020): Medium Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau



PUBLISHED: 2021-01-29

FOCUS AND SCOPE

COVER MEDIUM VOL.8 NO.2 DESEMBER 2020

Muhd Ar. Imam Riau

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).6342](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).6342)

Abstract views: 13 , PDF downloads: 0

PREFACE JURNAL MEDIUM Vol.8 No.2 DESEMBER 2020

Muhd Ar. Imam Riau

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).6343](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).6343)

Abstract views: 6 , PDF downloads: 0

ARTICLES

EFEKTIVITAS KOMUNIKASI KESEHATAN DOKTER DALAM MENDIAGNOSIS PENYAKIT PASIEN ANGGOTA KPSS PEMILU 2019 DI KOTA PEKANBARU

Suci Shinta Lestari, Muhammad David Hendra

1-11

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).5721](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).5721)

Abstract views: 27 , PDF downloads: 26

REPRESENTASI PEREMPUAN DI FILM PERSEPOLIS DALAM PERSEPEKTIF ISLAM

(Analisis Semiotika Model John Fiske)

Sulton Abhinya Dirgantardewa, Dyah Pithaloka

12-20

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).5260](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).5260)

Abstract views: 41 , PDF downloads: 59

ANALISIS WACANA KRITIS PROGRAM ACARA KICK ANDY EPISODE PENGAKUAN JOHN KEI DARI BALIK NUSAKAMBANGAN

M. Fauzi, Ismudianto Ismudianto

21-32

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).5631](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).5631)

Abstract views: 17 , PDF downloads: 29

PENGARUH SIARAN PIALA DUNIA TERHADAP KEPERILIKAN ATRIBUT SEPAK BOLA MAHASISWA KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU

AGUS ANJAR AGUS ANJAR, Gemal Juni Yanris

33-40

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).4979](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).4979)

Abstract views: 15 , PDF downloads: 9

STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN NOVELIS INDAH RIYANA MELALUI APLIKASI WATTPAD

Nurjanah Nurjanah

41-54

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).5500](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).5500)

Abstract views: 53 , PDF downloads: 72

PENGARUH KREDIBILITAS PENDAKWAH DAN TERPAAN MEDIA SOSIAL DAKWAH TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS REMAJA DI KOTA PEKANBARU

Nuzila Fitria, Anwar Rasyid, Zulkarnain Zulkarnain

55-64

PDF

DOI : [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(2\).6056](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(2).6056)

Abstract views: 70 , PDF downloads: 98



[ABOUT](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

Search

EditorialTeam

Editorial Team

Editor In-Chief

[Dr. Muhd Ar. Imam Riau](#), [M.I.Kom](#) (Universitas Islam Riau)

Editorial Board

[Harry Setiawan](#), [M.I.Kom](#) (Universitas Islam Riau)

[Sinta Paramita](#), [SIP..MA](#) [ID Scopus: 57213420691] (Universitas Tarumanagara)

[Rani Chandra Oktaviani](#), [S.Si. M.Si](#)[ID Scopus: 57213420691] (Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR)

[Hayatullah Kurniadi](#), [M.A](#) (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)

[Genny Gustina Sari](#), [M.I.Kom](#) (Universitas Riau)

[Dwi Pela Agustina](#), [S.I.Kom., M.A](#) (Universitas Amikom Yogyakarta)

[Ageng Rara Cindoswari](#), [S.P. M.Si](#) (Universitas Putera Batam)



00006144

[REGISTER](#)

[LOGIN](#)

[SUBMISSION](#)

[LOGOUT](#)

Open Journal Systems



LANGUAGE

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

INFORMATION

[For Readers](#)

Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport

Alvie Rosalino Triyantama¹ & Edi Santoso²

Program Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Jenderal Soedirman^{1&2}
Jl. HR. Bunyamin 993 Grendeng, Purwokerto Utara, Purwokerto 53122
email: alvie.rosalino@gmail.com¹; pengmasfisip@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game RPX E-Sport di dalam game PUBG MOBILE serta bertujuan untuk mengetahui model komunikasi virtual kelompok game RPX E-Sport dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif serta menggunakan studi etnografi virtual. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim RPX. Ciri khas istilah (kode) tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim RPX selalu bermain bersama. Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game, yang memungkinkan para player berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game PUBG MOBILE yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain. Model komunikasi virtual yang dibuat untuk memetakan pola komunikasi virtual yang telah berlangsung selama observasi yang menandakan bahwa adanya skilus yang berputar dan bertambah setiap topik yang dibicarakan. Pertama di Lobby selanjutnya di dalam match, setelah selesai kembali ke lobby dengan tambahan topik lainnya lalu memulai match kembali.

Kata Kunci: Etnografi Virtual, E.Sport, Model Komunikasi Virtual, PUBG MOBILE

Abstract

This study focuses on virtual communication, which is in the RPX E-Sport Game Group in PUBG Mobile Games, and is intended to determine the results of the RPX E-Sport Game Group's Virtual Communication Model and Communication. This study uses descriptive qualitative methods and uses virtual ethnographic studies. The results of the research show that virtual communication produces characteristics of different languages or certain conditions (codes) which are understood and understood by all members of the RPX team. The characteristic of the word (code) is born because the intensity of the conversation is almost the length and intensity of the time, because every day at night the RPX team

members always play together. Virtual communication, which is intertwined, is addicted by the features in the game, which enables players to communicate properly as they were on the phone. Discussion or topic is discussed by PUBG Mobile Games, which produces a culture of its own, which is playing while talking with other things. Virtual communication model is designed to create patterns of virtual communication, which has happened during the observation, indicating that Skeel is moving and growing during the discussion. First, in the next lobby in the match, start the match again after returning to the lobby with additional topics.

Key Words: Virtual Ethnography, E.Sport, Virtual Communication Model, PUBG MOBILE

PENDAHULUAN

Di Indonesia, Games Online sangat berkembang pesat, menurut data yang dilansir oleh www.viva.co.id pada Tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke 16 untuk negara yang paling banyak pemain game aktif, selanjutnya aliran games populer di Indonesia yaitu strategi 37%, aksi petualangan 24%, balap 24%, simulasi 15% dan arcade 9%. Seiring perkembangan Games di Indonesia, saat ini Games telah membuka peluang bagi Gamers (pemain game) untuk bermain dengan serius di Games yang dimainkan, karena Era E-Sport (Electronic Sport) hadir menggiring Gamers untuk menjadi Pemain Profesional (Pro-Player). Menurut Borowy dan Jin, E-Sport dikenal sebagai olahraga elektronik dan liga dimana pemain bersaing melalui Games yang memiliki jaringan dan aktivitas terkait yang sudah populer sejak 1980 (Borowy dan Jin, 2013). Olahraga selalu dipahami dalam bentuk fisik, namun E-Sport dapat dipahami sebagai video games dalam bentuk kompetisi yang dilakukan dalam level professional secara online.

Era E-Sport di Indonesia berkembang ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina secara resmi pada Tahun 2013, yaitu IeSPA (Indonesia E-Sport Association) (iespa, 2018). Kepopuleran E-Sport merambah ke dunia olimpiade, yaitu pada saat Asian Games 2018 di Indonesia. Indonesia membuka cabang olahraga elektronik dengan Mobile Legends sebagai Games yang dipertandingkan. Menurut siaran pers dari Center For Digital Society FISIPOL UGM pada 4 April 2019 menyatakan bahwa, E-Sport mulai dilirik oleh banyak orang tua ketika ada perhelatan Asian Games 2018, di mana ada E-Sport exhibition ramai banyak peminat (CFDS FISIPOL UGM, 2019). Pada saat yang sama, developer Games atau produsen games lainnya mulai melakukan adaptasi Games yang sebelumnya hanya dapat dimainkan di PC (Personal Computer) namun diadaptasi ke versi MOBILE hingga dapat dimainkan di

Smartphone. Adaptasi games versi MOBILE yang paling populer pada tahun 2018 adalah PUBG MOBILE (PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile) (Google Play, 2018).

PUBG MOBILE merupakan games battle royale yang dapat dimainkan di Smartphone sehingga memudahkan Gamers yang tidak memiliki PC untuk bermain PUBG versi MOBILE. PUBG MOBILE memiliki 3 cara bermain yaitu solo, duo (2 Orang) dan squad (4 Orang). Setiap pertandingan (Match) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah games PUBG MOBILE yaitu Winner Winner Chicken Dinner. Jika bermain squad atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain squad. Turnamen kecil ataupun turnamen skala besar sampai saat ini hanya mempertandingkan permainan Squad, artinya solo dan duo belum pernah dipertandingkan untuk ajang turnamen. PUBG MOBILE rilis pada 19 Maret 2018, namun kurang dari satu tahun game PUBG MOBILE sudah meraih banyak penghargaan yaitu, Game Terbaik, Game paling Kompetitif dan Game Favorit penggemar di Google Play Award 2018 (Google Play, 2018). Sebelum penghargaan tersebut diraih, PUBG MOBILE sukses membuat turnamen dunia yaitu PMSC 2018 (PUBG Mobile Star Challenge) di Dubai. Turnamen tersebut sukses membuat komunitas E-Sport di Indonesia merambah, dari tim E-Sport amatir sampai tim-tim besar E-Sport di Indonesia seperti EVOS Roar, Boom ID, RRQ dan tim lainnya yang mengikuti kualifikasi PINC 2018 (PUBG Mobile Indonesia National Championship) untuk bisa juara dan mewakili Indonesia di turnamen PMSC (PUBG Mobile Star Challenge) 2018. Salah satu Tim E-Sport Indonesia yaitu Bigetron E-Sport (BTR E-Sport) berhasil menjuarai PINC 2018, sehingga tim tersebut mewakili Indonesia di Dubai (Uni Emirat Arab) pada turnamen PMSC 2018. Keberhasilan BTR E-Sport sebagai wakil Indonesia di Dubai, memantik semangat pemain games (player) PUBG MOBILE untuk membuat komunitas dan tim E-Sport sebagai representasi dari keinginan untuk menjadi pro player yang mengikuti turnamen resmi dari PUBG MOBILE (hasil observasi). Menurut CFDS FISIPOL UGM menyatakan bahwa, perbedaan pemain professional (pro player) dengan pemain biasa adalah kontrak dengan tim, memiliki jam latihan rutin serta mendapatkan gaji, sedangkan pemain biasa bermain game hanya untuk bersenang-senang atau hobi (CFDS FISIPOL UGM, 2019). Dengan kepopuleran games PUBG MOBILE saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa pemain biasa yang saat ini sedang ramai-ramainya memulai dengan membuat tim E-Sport amatir dapat menunjukkan kemampuannya sehingga menjadi pro player.

RPX E-Sport merupakan tim yang dibentuk karena memiliki hobi dan kegembiraan yang sama. Pada awalnya pertemanan dalam Tim RPX dimulai

karena bermain secara acak (Random Squad). Setelah beberapa kali bermain bersama, akhirnya para pemain RPX mulai menyadari bahwa mereka sebenarnya berada pada komunitas yang sama pada grup Whatsapp, sehingga mereka membuat grup baru di Whatsapp agar lebih mudah untuk mengetahui informasi tentang main bareng (mabar) games PUBG MOBILE. Setiap hari pada malam hari, pemain-pemain RPX selalu bermain bersama dan seiring berjalannya waktu RPX E-Sport kedatangan member baru diluar, ada yang berasal dari Jakarta, Lampung, Sumatra Utara, Purwakarta, selanjutnya nama RPX (red ping xstream) dibentuk dengan semangat menjadi tim dan player yang sering mendapatkan Winner winner Chicken Dinner dan menyalurkan hobi yang sama.

Tentunya sebuah tim dalam merebutkan Winner Winner Chicken Dinner di dalam sebuah turnamen atau sebuah match harus melakukan komunikasi. Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual. Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan di kehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunaannya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber (Dede, 2018). Pada game PUBG MOBILE terdapat fitur-fitur yang membantu dalam proses komunikasi virtual seperti, Quick Chat, Chatbox dan Voice Chat (microphone). Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game RPX E-Sport di dalam game PUBG MOBILE serta bertujuan untuk mengetahui model komunikasi virtual kelompok game RPX E-Sport dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut dengan menggunakan studi etnografi virtual.

KERANGKA TEORI

Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan di kehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunaannya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber (Dede, 2018). Bentuk horizontal dari komunikasi internet juga menawarkan daya tarik yang lebih besar dari pada bentuk komunikasi dengan arsitektur jaringan telepon, sebagai contoh bandwidth, kapasitas untuk menyampaikan kompleksitas komunikasi. Kapasitas penyampaian komunikasi yang lebih banyak (kompleks) dari biasanya memungkinkan hubungan timbal balik yang lebih banyak juga melalui komunikasi virtual. Kompleksitas tersebut tidak pernah tersedia dalam bentuk jaringan analog dari transmisi listrik, dalam cara yang dapat dihubungkan dalam jaringan instan, kecepatan tinggi, dan multi data, sehingga keunikan dari timbal balik ini merupakan salah satu realism intersubjektif-

maka ada kecenderungan untuk mencampurkan *cyberspace* dengan budaya virtual (David, 2012). Mendeskripsikan komunitas virtual hasil dari *cyberspace* dapat diasosiasikan dengan sekumpulan individu yang tidak terikat oleh waktu, tempat maupun keadaan fisik atau material (Nasrullah, 2015).

Kelompok Komunikasi

Kelompok merupakan sekumpulan manusia yang memiliki tujuan bersama dan yang berinteraksi satu dengan lainnya untuk mengenal satu sama lain dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok (Mulyana, 2008). Dalam sebuah kelompok akan menimbulkan suatu perilaku komunikasi, menurut khairil (2012) mengatakan bahwa perilaku komunikasi pada dasarnya berorientasi pada tujuan dalam arti perilaku seseorang pada umumnya dimotivasi dengan keinginan untuk memperoleh tujuan, perilaku komunikasi dalam kelompok merupakan tindakan dalam berkomunikasi (Khairil, 2012). Perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan atas manusia itu sendiri serta penggunaan teknologi atau media komunikasi lainnya sudah menjadi kebutuhan pokok bagi pelaku komunikasi, karena pada hakikatnya semua orang berkepentingan untuk menjalin hubungan dengan orang lain menggunakan media yang relevan (Muslimin, 2010).

Etnografi Virtual

Etnografi virtual untuk menggambarkan, menganalisa dan menjelaskan perilaku komunikasi dari suatu kelompok sosial di dunia maya. Sesuai dasar pemikiran etnografi komunikasi yang menyatakan bahwa saluran komunikasi yang berbeda akan mengakibatkan perbedaan struktur berbicara dan kebudayaan suatu kelompok masyarakat (Kuswarno, 2008). Etnografi virtual ini berangkat dari studi etnografi yang memahami bahwa internet sebagai suatu *culture* atau budaya yang memiliki artefak sendiri sehingga lingkungan virtual terbentuk oleh pengguna-pengguna internet (Hine, 2000). Menurut Hine, internet tidak hanya bisa dipahami sebagai sekumpulan komputer yang berinteraksi dengan bahasa komputer, namun internet juga bisa diartikan sebagai seperangkat program komputer yang memungkinkan penggunaannya untuk saling berinteraksi, melakukan berbagai macam bentuk komunikasi, dan juga bertukar informasi. Etnografer sebagai peneliti menganggap bahwa dunia siber merupakan suatu kultur dan artefak yang bisa mendekati beberapa objek atau fenomena yang ada di internet. Pendekatan etnografi virtual merujuk pada artefak yang ada di ruang siber dan artefak itu yang akan di deskripsikan dan di analisa, oleh sebab itu etnografer harus terlibat langsung di dalam ruang maya dengan objek penelitiannya. Kehadiran peneliti di tengah objek penelitian dalam hal individu, komunitas, kelompok sosial maupun kultur yang ada di ruang maya/ siber menjadi syarat penting dalam melakukan penelitian etnografi virtual. Seorang etnografer tidak dapat mengumpulkan data dan membuat kesimpulan atas apa yang dilaporkan oleh pihak lain (Nasrullah, 2014).

PUBG Mobile

Munculnya media baru memungkinkan interaksi dua arah antara pengirim dan penerima informasi (Shasrini dan Daherman, 2018). Games merupakan salah satu media yang dapat mengirimkan informasi secara dinamis. Menurut Tencent Games sebagai penerbit dari *PUBG MOBILE* yang dilansir dalam www.tencentgames.helpshift.com, *PlayerUnknown's Battlegrounds* merupakan *game MOBILE* pertempuran dan bertahan yang memberikan pengalaman *gameplay* klasik 100 persen dari *PUBG MOBILE* (Tencentgames, 2018). *PUBG MOBILE* salah satu *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang dirilis pada 19 Maret 2018 oleh Tencent Games, *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *game PUBG MOBILE PC* yang merupakan sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan *Battle Royale* sebagai genre utama (Akbar dkk, 2019). *PUBG MOBILE* memiliki 3 cara bermain yaitu *solo*, *duo* (2 Orang) dan *squad* (4 Orang). Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *games PUBG MOBILE* yaitu *Winner Winner Chicken Dinner*. Jika bermain *squad* atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad*.

Turnamen kecil ataupun turnamen skala besar sampai saat ini hanya mempertandingkan permainan *Squad*, artinya *solo* dan *duo* tidak pernah dipertandingkan untuk ajang turnamen. *PUBG MOBILE* memiliki cara yang unik dalam menghadirkan *game* yang diminati *player*, yaitu dengan *control* penuh atas *setting* dari *game play*, artinya setiap *player* dibebaskan untuk membuat *setting* yang menyesuaikan cara bermain setiap *player*. Berikut adalah *setting* yang tersedia di dalam *games PUBG MOBILE* yaitu *Basic* sebuah *setting* secara umum dari *game* seperti memperlihatkan *outfit* (*style* pakaian yang digunakan *player*), selanjutnya grafis yang dapat diatur tingkat kejernihan tampilan gambar serta *style* tampilan pada *smartphone player*, selanjutnya *control* dan sensitifitas yang dapat diatur tombol permainan dan tingkat sensitifitas dari tombol yang akan di tekan pada layar *smartphone*. *PUBG MOBILE* sebagai *games MOBILE* yang mendapatkan banyak penghargaan di tahun 2018 juga tetap memperhatikan kualitas dari setiap season yang diberikan, yaitu dengan secara rutin melakukan update, sehingga sampai saat ini *PUBG MOBILE* telah memberikan update sampai Season 7. *PUBG MOBILE* menggunakan metode season sebagai suatu target untuk *player* agar mencapai ranking tertinggi. *PUBG MOBILE* memiliki tingkatan ranking yaitu *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *crown*, *ace* dan *conqueror*, namun apabila *player* telah mencapai *conqueror* artinya *player* tersebut telah masuk dalam 100 besar ranking dunia, namun ranking tersebut di sesuaikan dengan *server* atau wilayah yang dimainkan. *Server* atau wilayah yang tersedia di dalam *PUBG MOBILE* adalah North America, Europe, Asia, South America dan KRJP (Korea dan Jepang). *PUBG MOBILE* memiliki beberapa mode dalam bermain yaitu sebagai berikut:

1. Mode Classic

Dalam mode classic terdapat 4 peta yang dapat dipilih dalam bermain yaitu Peta Erangel, Peta Miramar, Peta Sanhok dan Peta Vikendi. Setiap peta pada *games* PUBM memiliki karakteristik masing-masing.

2. Mode Arcade

Dalam mode arcade terdapat beberapa mode bermain yaitu war, sniper training, quick match dan mini zone. Mode arcade merupakan mode yang tidak menghasilkan poin ketika bermain, karena mode arcade hanya untuk bermain dengan waktu yang relatif cepat dan memiliki variasi yang acak tidak seperti pada mode Classic.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan objek penelitian pada Tim RPX (red ping xstream) E-Sport. RPX E-Sport sampai saat ini terus mengalami penambahan anggota baru, peneliti telah melakukan observasi dari awal PUBG MOBILE dirilis pada bulan Maret 2018 yaitu pada season 1 PUBG MOBILE untuk memahami lingkungan virtual di dalam game PUBG MOBILE, selanjutnya peneliti memulai observasi secara spesifik dan mendalam pada objek penelitian pada bulan Agustus 2018, yaitu pada season 2 PUBG MOBILE dan masih berlanjut sampai saat ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan, mendeskripsikan berbagai kondisi, situasi atau fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian (Hapsari, 2019). Umumnya penelitian kualitatif disusun dalam sebuah penelitian induktif mulai dari hal yang mendetail hingga ke suatu hal yang lebih umum dengan berfokus pada makna individual dan kemudian peneliti menginterpretasikan data (John W, 2013). Peneliti dan informan dapat berhubungan secara langsung (Moleong, 2005).

Peneliti menggunakan studi etnografi virtual untuk menggambarkan, menganalisa dan menjelaskan perilaku komunikasi dari suatu kelompok sosial di dunia maya. Sesuai dasar pemikiran etnografi komunikasi yang menyatakan bahwa saluran komunikasi yang berbeda akan mengakibatkan perbedaan struktur berbicara dan kebudayaan suatu kelompok masyarakat (Kuswarno, 2008). Etnografi virtual ini berangkat dari studi etnografi yang memahami bahwa internet sebagai suatu culture atau budaya yang memiliki artefak sendiri sehingga lingkungan virtual terbentuk oleh pengguna-pengguna internet (Hine, 2000). Dalam hal ini adalah game PUBG MOBILE sebagai lingkungan virtual yang mempertemukan player-player secara online. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 jenis metode pengumpulan data yaitu:

1. Observasi Tidak Terstruktur

Observasi dalam penelitian ini dilakukan di dalam Games *PUBG MOBILE* yaitu pada saat match berlangsung. Observasi pada penelitian ini tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Metode observasi ini dipakai karena peneliti tidak mengetahui secara pasti tentang apa yang akan diamati, sehingga dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument baku tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan (Sugiyono, 2009).

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dengan tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis. Pedoman wawancara hanya menggunakan garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, sehingga dalam wawancara ini peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh informan (Sugiyono, 2009).

Informan penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan memilih informan berdasarkan tujuan tertentu, oleh karena itu informan yang dipilih adalah 6 orang dari sebagian Tim RPX E-Sport yang dapat memberikan informasi dengan detail. Menurut sugiyono dalam penelitian kualitatif teknik *purposive sampling* lebih sering digunakan karena teknik ini mengambil sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, sebagai contoh orang tersebut dianggap lebih memahami tentang apa yang peneliti harapkan (Sugiyono, 2009). Berikut adalah daftar informan yang diobservasi dan diwawancarai secara mendalam, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Informan (Sumber: Hasil Wawancara, 2018)

No	Nama Pada game	Kode Informan	Umur	Pekerjaan
1	RPXkobis	1	23 Tahun	Karyawan Swasta
2	RPXpomedkosmik	2	23 Tahun	Mahasiswa
3	RPX awang	3	20 Tahun	Karyawan Swasta
4	RPXedsheeran	4	22 Tahun	Mahasiswa
5	RPXseskoal	5	22 Tahun	Engineering Jaringan
6	RPX YL 8	6	24 Tahun	Karyawan Swasta

PEMBAHASAN

Perkembangan games *PUBG MOBILE* semakin diminati oleh masyarakat, salah satunya adalah RPX E-Sport yang terbentuk karena hobi dan kegemaran yang sama, namun yang menjadi pembeda dari bermain games pada umumnya adalah di era saat ini *E-Sport* hadir ke dalam masyarakat dan mendefinisikan ulang bahwa bermain game bukan hanya untuk bermain dan

hobi. Konstruksi yang dibangun pada era *E-Sport* ini adalah orang biasa yang bermain game di unggah ke media sosialnya sehingga mendapatkan uang dan selanjutnya membuat tim *E-Sport* atau pun di rekrut oleh tim *E-Sport* lainnya, sehingga para pemain games atau bisa disebut *player* yang pada awalnya memahami bahwa bermain game hanya untuk hobi namun saat ini berganti dan meyakini bahwa bermain game bisa menghasilkan uang bahkan suatu pekerjaan serta orang biasa pun bisa membuat tim *E-Sport* sendiri atau dengan cara mengunggah video di media sosial, menampilkan *skill* yang mempuni dengan harapan tim *E-Sport* yang sudah besar akan merekrut *player* tersebut sambil membangun penggemarnya dan mendapatkan uang dari media sosial. Hal tersebut merupakan pola pikir dari tim RPX.

Pola pikir tersebut merupakan dasar terciptanya RPX *E-Sport* yaitu karena memiliki hobi yang sama dan sudah mengenal satu sama lain melalui game (secara virtual) karena sangat sering bermain game bersama serta memahami bahwa masyarakat biasa juga dapat membuat tim *E-Sport*nya sendiri, oleh sebab itu tim RPX *E-Sport* terbentuk dengan peneliti yang ikut menjadi bagian di dalamnya. Nama game dari peneliti setelah menjadi bagian dari tim ini adalah RPX LV. Semua pemain game memiliki nama uniknya masing-masing, sehingga nama depan yang peneliti gunakan merupakan tanda bahwa peneliti sudah menjadi bagian dari RPX *E-Sport*. Pada awalnya peneliti melakukan percobaan bermain *squad* secara acak atau *random squad*, akhirnya peneliti menemukan beberapa *player* dan mengenalkan satu sama lain ke *player* lainnya. Peneliti terus melakukan observasi yaitu bermain bersama mereka setiap hari, bertemu *player* baru dan selanjutnya terus memiliki kedekatan dan kebersamaan dengan *player-player* tersebut. Salah satu *player* yang peneliti sebut sebagai *informan 1* membuat inisiasi untuk membuat tim *E-Sport* dan disetujui oleh semua *player* yang berjumlah 7 orang *player* termasuk peneliti. Peneliti menyumbangkan sebuah nama yaitu *ping merah squad* yang di setuju oleh semua anggota dan memiliki arti *squad* sinyal jelek, dan diubah oleh *informan 4* ke dalam Bahasa Inggris yaitu *Red Ping Xtream E-Sport* (RPX *E-Sport*). Saat ini anggota RPX sudah berjumlah 10 orang, sampai saat ini RPX masih membuka kesempatan siapapun yang ingin bergabung akan diterima, walaupun akan di test terlebih dahulu secara *skill* dan keselarasan dengan tim. Apabila tidak cocok, RPX memiliki bahasa khas yang digunakan, yaitu *beban*. *Player* yang disebut *beban* tidak akan di *invite* kembali untuk bermain bersama.

Kebersamaan sesama anggota RPX selama hampir 1 tahun ini, telah di dukung oleh komunikasi virtual. Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan dikehidupan *real* untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunaanya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber (Dede, 2018), dengan demikian RPX sudah menjadi kelompok virtual yang komunikasinya dijembatani oleh game PUBG MOBILE. Menurut nasrullah, mendeskripsikan

komunitas virtual atau kelompok virtual hasil dari *Cyberspace* dapat diasosiasikan dengan sekumpulan individu yang tidak terikat oleh waktu, tempat maupun keadaan fisik atau material (Nasrullah, 2015).

Dalam Komunikasi virtual yang dilakukan, RPX *E-Sport* memiliki waktu bermain setiap hari pada malam hari dengan minimal 4 *match* yang dimainkan dengan rentang waktu setiap *match* adalah setengah jam atau 30 Menit, jika bermain sampai akhir atau mendapatkan "*Winner winner chicken dinner*", namun jika Tim RPX tidak dalam kondisi sibuk maka *match* yang akan dimainkan dapat lebih dari 10 *match*. Setiap ingin bermain tim RPX selalu berkumpul terlebih dahulu di *Lobby game* yaitu tempat berkumpul dan bisa berbicara secara online dengan sesama anggota sebelum *match* dimulai. Dalam mendukung komunikasi virtual yang dilakukan RPX, PUBG MOBILE memiliki 3 fitur yaitu sebagai berikut:

a. Voice Chat

Fitur komunikasi virtual ini memungkinkan setiap *player* dalam tim RPX dapat berkomunikasi secara *real time* dengan lisan. Komunikasi ini menggunakan *microphone*, namun jenis *microphone* yang digunakan tergantung dari *microphone* apa yang digunakan setiap *player*. Informan 1, 2, 3 dan 6 menggunakan *headphone* yang memiliki *microphone*. Informan 4 dan 5 menggunakan *earphone* dengan *microphone* yang berada di kabelnya. Alat-alat tersebut dibutuhkan untuk mempermudah proses komunikasi yang terjalin, karena *games PUBG MOBILE* sangat membutuhkan kerjasama tim sehingga komunikasi yang lancar sangat dibutuhkan, namun apabila *headphone* atau *earphone* yang digunakan kurang baik akan menghasilkan kualitas suara yang kurang baik, sehingga menghambat komunikasi (*noise*).

b. Chatbox

Chatbox di dalam *games* merupakan fasilitas yang disediakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan tulisan (diktik). Chatbox biasa digunakan apabila *player* tidak menggunakan voice chat. Kekurangan dari fitur ini adalah terlalu lambatnya dalam menyampaikan pesan serta pesan yang muncul di layar handphone terkadang tidak terbaca oleh *player* lain, karena hanya beberapa detik muncul dilayar dan langsung menghilang dari layar.

c. Quick Chat

Quick chat merupakan fitur cepat untuk berkomunikasi dengan kalimat-kalimat yang telah ter-*default*, sehingga *player* hanya perlu menekan tombol quick chat lalu memilih kalimat atau kata yang ingin dipilih. Ketika kalimat dan kata yang dipilih di tekan akan tampil dilayar *smartphone* dan akan mengeluarkan suara sesuai yang dipilih. Beberapa contoh quick chat yang sering digunakan yaitu *enemies ahead*. Kata tersebut akan muncul dilayar dan akan mengeluarkan suara "*enemies ahead*". Selanjutnya kata "*Lets go!*" juga sering digunakan dalam *games PUBG MOBILE*.

Fitur-fitur tersebut berada di dalam *games PUBG MOBILE* untuk mendukung proses komunikasi tim RPX, namun fitur-fitur tersebut memiliki

proses komunikasi yang berbeda-beda. Fitur tersebut memiliki proses komunikasi yang berbeda karena karakteristik dari fitur tersebut, berikut adalah proses komunikasi yang terjadi pada masing-masing fitur:

a. Voice Chat

Dalam menggunakan fitur ini, dibutuhkan perangkat tambahan seperti *headphone* atau *earphone* yang sudah dijelaskan sebelumnya sebagai alat untuk membantu mendengar secara jelas pada saat *match* berlangsung dan membantu berkomunikasi secara lancar, sehingga dapat *reduce noise* pada proses komunikasi yang berlangsung. Voice chat sangat membantu tim untuk melaksanakan strategi bertempurnya, karena masing-masing *player* di dalam tim RPX memiliki karakter *game play* yang berbeda seperti, *informan 1* memiliki karakter "*rusher*", yaitu pemain yang berada di garis depan untuk menyerang lawan. *Informan 1* memiliki nama karakter RPXkobs. Tim RPX E-Sport selanjutnya juga memiliki 2 *rusher* lagi, yaitu *informan 6* (RPX YL 8) dan *informan 3* (RPX Awang). *Informan 6* merupakan *rusher* yang bertugas *backup* *informan 1* selanjutnya *informan 3* bertugas *backup* keduanya, *informan 1* dan *informan 3* selanjutnya *informan 2* (RPX pomedkosmik) dan *informan 5* (RPX Seskoal) memiliki karakter "*middle combat*", artinya mereka berada dibaris tengah untuk menembak musuh yang berada di depan serta siaga ke datangan musuh pada bagian belakang pertahanan, namun tidak maju ke depan untuk melawan musuh seperti *rusher*. Selanjutnya *informan 5* (RPX Edsheeran) memiliki karakter sebagai "*sniper*", artinya *informan 5* akan berada digaris belakang pertahanan untuk menembak musuh dari jarak jauh menggunakan senjatanya untuk melakukan *backup* untuk yang berada di garis depan. Penjelasan diatas merupakan suatu strategi *match* untuk mencapai *winner winner chicken dinner*. Strategi ini akan sangat sulit dilakukan apabila fitur *voice chat* tidak digunakan. Fitur ini akan aktif apabila *player* menekan tombol icon *microphone* pada layar. Ada dua jenis pilihan *microphone* yang ditawarkan pada fitur ini, pertama *microphone* khusus untuk tim, artinya fitur ini akan bersuara serta menangkap suara hanya untuk tim sendiri. Selanjutnya jenis kedua *microphone* untuk "*All*", artinya apabila *player* sangat dekat dengan musuh, dan musuh juga menggunakan fitur *All*, maka *player* dapat mendengar apapun suara perbincangan yang dikeluarkan oleh musuh, serta musuh juga dapat mendengarkan perbincangan tim. Berikut adalah tampilan *voice chat*, sebagai berikut:

Gambar 1.1 Voice Chat (All, team, mute)



b. Chatbox

Fitur ini sangat jarang digunakan di dalam tim RPX, karena mempersulit jalannya strategi, karena pesan yang akan disampaikan tidak dapat secara cepat tersampaikan, harus melalui proses pengetikan dilayar *handphone*, selanjutnya akan tampil di sebelah kanan layar, namun sangat sedikit karakter ketikan (jumlah karakter) yang disediakan dan juga huruf yang ditampilkan sangat kecil, sehingga *player* sering kali terlewat dan tidak terbaca. Fitur ini sangat tidak efektif untuk menyampaikan pesan, karena *player* tidak dapat mengetik pesan yang Panjang dan waktu menampilkan pesan dilayar sangat cepat dan kecil. Berikut adalah tampilan chatbox *games PUBG MOBILE*:

Gambar 1.2 Keyboard untuk Chatbox



Gambar 1.3 Tampilan Chatbox



c. Quick Chat

Fitur ini sangat membantu *player* dalam *match*. Fitur ini dapat menampilkan jarak musuh ketika menekan tombol *quick chat* yaitu "*enemies ahead*". Fitur ini sangat berguna juga untuk memberitahukan kepada teman yang lainnya item-item yang ditemukan di jalan yaitu "*I got supplies*". Berikut adalah tampilan dari *quick chat*:

Gambar 1.4 Tampilan Quick Chat



Gambar 1.5 Hasil menekan tombol Enemies ahead



Kode Dalam Komunikasi Virtual Tim Rpx

Fitur-fitur yang dijelaskan sebelumnya memiliki peran besar dalam komunikasi virtual yang terjalin, oleh sebab itu komunikasi virtual yang dilakukan RPX menghasilkan ciri khusus atau kode tertentu yang terlahir dan sering digunakan dalam berkomunikasi, berikut adalah penggunaan bahasa atau kode tertentu yang mereka maknai sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kode yang digunakan tim RPX

No	Kode istilah	Arti Kode
1	Makan ayam	Mendapatkan <i>winner winner chicken dinner</i>
2	Ada Bambang	Musuh yang suka tiduran (Prone)
3	1 set robocop	Perlengkapan helm dan vest level 3
4	GG parah / bukan kaleng-kaleng	<i>Player</i> yang memiliki <i>skill</i> bagus
5	Sultan	<i>Player</i> yang memiliki banyak uang
6	Mati <i>redzone</i>	Hanya orang-orang lemah yang mati kena <i>redzone</i>
7	Bluezone	Kenangan mantan
8	Lobby	Tempat <i>player</i> di dalam game berkumpul sebelum match dimulai
9	Noob	<i>Player</i> yang tidak memiliki <i>skill</i>
10	Lobby	Tempat berkumpul squad RPX di dalam game sebelum <i>match</i> dimulai
12	Bakso borak	Granat
13	Toxic	<i>Player</i> yang bermain secara kasar baik dari ucapan maupun tindakan di dalam game

14	Relog	Membuka ulang game PUBG
15	Ping gede	Sinyal tidak bagus
16	Ping ijo	Sinyal bagus
17	Nge frame	Kondisi <i>player</i> yang patah-patah pergerakannya di dalam game (keterlambatan respon)
18	Nge bug	Kondisi <i>player</i> yang mendapatkan kesalahan sistem pada game, terkadang diuntungkan namun terkadang menyulitkan <i>player</i>
19	Ngeloot	Mengambil perkelengkapan bertempur
20	Kenok	Kondisi <i>player</i> yang hampir mati harus di hidupkan oleh teman yang lainnya.
21	Senjata bredet	Mesin gun
22	AFK	Tidak sedang berada di dekat keyboard (<i>Handphone</i>)
23	Broken hole	Tembok yang hancur, Beberapa <i>informan</i> sering menyebutkan hal tersebut namun seharusnya Broken wall.
24	Gubuk	Rumah kecil
25	Enemies dong	Menandai letak keberadaan musuh

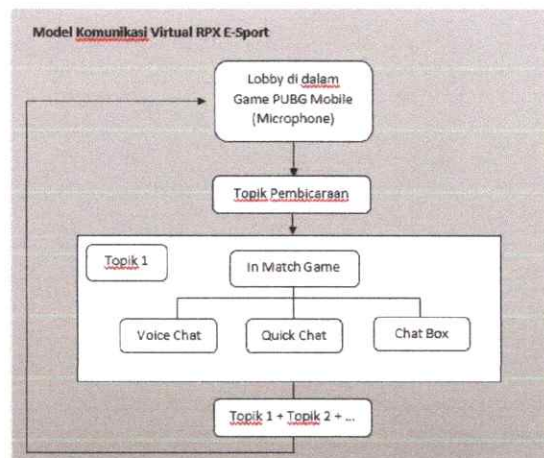
Table diatas merupakan sebagian daftar kode yang digunakan tim RPX pada saat sedang melakukan komunikasi secara virtual. Ragam bahasa yang mereka ciptakan ketika melakukan komunikasi virtual ini dipahami oleh semua anggota RPX. Pada saat berkomunikasi hal yang sering dibahas di dalam game adalah pengalaman pada *match* sebelumnya, biasanya ada salah satu dari tim membuat rasionalisasi bahwa seharusnya tidak kalah pada *match* sebelumnya. Topik yang disampaikan oleh masing-masing *informan* terus bertambah, yaitu berawal dari topik pertama dibicarakan di *Lobby*, selanjutnya topik kedua dan seterusnya dibicarakan di dalam *match*. Ketika *match* selesai kembali ke *Lobby* dan terus berlanjut siklus tersebut. Pembahasan selanjutnya yaitu membuat tebakan arah *zona* dan memperebutkan *looting* sampai ada salah satu *informan* yang gusar. Pembahasan yang paling *intens* pada bulan desember 2018 sampai bulan februari 2019 adalah pembahasan mengenai turnamen offline yang ingin diikuti pada bulan februari 2019 yang artinya tim harus berada di tempat yang sama sepanjang turnamen berlangsung serta membahas bagaimana cara berkumpul pada hari turnamen berlangsung karena kali pertama tim RPX bertemu secara langsung tatap muka. Pada bulan desember 2018 hingga januari 2019, sangat sering pembicaraan mengenai latihan untuk turnamen yang ingin diikuti.

Peneliti mengikuti latihan-latihan tersebut setiap hari pada malam hari secara online, seperti penerapan strategi, *review game play* dari *youtuber* terkenal yang bermain *PUBG MOBILE*, mengikuti *custome room* milik tim E-Sport lainnya, konsultasi *setting* untuk *game play* serta konsultasi mengenai merk *headphone* dan *earphone* apa yang bagus untuk menunjang permainan yang akan digunakan nanti dalam turnamen yang akan diikuti. Peneliti akhirnya bertemu dengan *informan* pada saat turnamen di *café Grand Box Gaming* di Bekasi pada tanggal 8 Februari 2019. Pada saat bertemu *informan*, peneliti mencoba mengkonfirmasi data hasil observasi yang dilakukan secara virtual (online), yaitu seperti nama, tempat kelahiran, tempat tinggal, umur dan pekerjaan, semua data tersebut telah terkonfirmasi sama dengan apa yang dibicarakan selama observasi sebelumnya. Interaksi tata muka yang berlangsung selama pertemuan *offline* bukan hanya sampai pada turnamen *PUBG MOBILE*, namun setelah selesai turnamen tersebut, salah satu *informan* memberikan arahan untuk terus berkumpul dengan melakukan penyewaan studio band di daerah Bekasi. Peneliti menggali informasi bahwa sebagian besar *informan* adalah mantan anggota band, yang artinya masing-masing dari *informan* pernah mempunyai band sendiri dan penyewaan studio band bertujuan untuk mempererat kelompok game tersebut serta memaknai band sebagai alat untuk nostalgia. Selama interaksi tatap muka, semua anggota RPX lebih nyaman untuk menggunakan nama di dalam game untuk berbicara sesama anggota, karena pada saat berkomunikasi secara virtual, semua anggota RPX telah terbiasa menyebutkan nama di gamenya bukan nama aslinya. Selanjutnya pada bulan Juni 2019, salah satu anggota atau *informan* yaitu *informan 6* (RPX YL 8) melangsungkan pernikahan di Lampung, oleh sebab itu topik perbincangan yang sering dibicarakan adalah mengenai pernikahan tersebut, jadi tidak selalu membicarakan mengenai game pada saat berkomunikasi secara virtual.

Model Komunikasi Virtual Tim Rpx

Komunikasi secara virtual yang telah dijelaskan sebelumnya dapat dibuat model komunikasi virtual yang dilakukan oleh tim RPX. Model ini mencoba memetakan apa yang telah terjadi selama komunikasi virtual berlangsung, sebagai berikut:

Gambar 1.6 Model Komunikasi Virtual RPX E-Sport



KESIMPULAN

Dari hasil observasi yang telah menghasilkan data-data yang dibutuhkan dapat disimpulkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim RPX. Ciri khas istilah (kode) tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim RPX selalu bermain bersama. Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game, yang memungkinkan para player berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game PUBG MOBILE yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain. Topik perbincangan sangat variatif, sehingga tidak selalu membicarakan tentang strategi game. Interaksi tata muka yang terjadi satu kali pada saat turnamen offline tidak terhambat karena dari hasil observasi yang telah dilakukan kedekatan antara anggota sangat baik walaupun baru pertama kali bertemu, tidak ada canggung namun pemanggilan nama masih menggunakan nama di dalam game bukan nama asli. Dari penjelasan tersebut dapat diberikan kesimpulan mengenai model komunikasi virtual kelompok game PUBG MOBILE yang menandakan bahwa adanya skilus yang berputar dan bertambah setiap topik yang dibicarakan. Pertama di Lobby selanjutnya di dalam match, setelah selesai kembali ke lobby dengan tambahan topik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Revianda. Amrullah., Az-zahra, Hanifah. Muslimah., Brata, Komang. Candra. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(2); 1660-1668
- Borowy, Michael., Jin, Dal Yong. (2013). Pioneering E-Sport: The Experience Economy and The marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *Internation Journal of Communication* 7
- Creswell, John W. (2013). *Research Design Edisi 3 Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan mixed*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Dede. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1); 143-157.
- E-Sport Indonesia. (2018). Tersedia dari: www.iespa.org
- Google Play Awards 2018. (2018). Tersedia dari: <https://play.google.com>
- Hapsari, Putri. (2019). Akun Instagram @Nurhadi_Aldo: Kritik Fenomena Sosial. *Jurnal Pewarta Indonesia*. 1(1); 43-47.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd.
- Holmes, David. (2012). *Teori Komunikasi: Media, Teknologi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khairil, Muhammad. (2012). Perilaku Komunikasi Terpidana Kelompok Terorisme. *Jurnal Ilmu Komunikasi Yogyakarta*. 10(2); 105-249
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Masa Depan E-Sport di Indonesia. (2019). Tersedia dari: <http://cfds.fisipol.ugm.ac.id/article/404/masa-depan-esport-digitalk>
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Muslimin. (2010). *Teknologi Media Modern dan Upaya Mempertahankan Kebudayaan*. Jakarta: Erlangga.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Shasrini, Tessa., Daherman. Yudi. 2018. Aktivisme Cyber Army di Media Sosial (Studi Fenomenologi Komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Islam Di Universitas Islam Riau). *Medium*. 6(2); 61-67

-
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfa Beta.
- Tencent Games. (2018). Tersedia dari: www.tencentgames.helpshift.com
- Viva. (2018). Kepopuleran games-games. Viva. Diperoleh dari www.viva.co.id