

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME MOBILE  
LEGENDS PADA FITUR VOICE CHAT DAN TEXT CHAT**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**



**MEINDRA VIRGI MARDIANA**

**1191003121**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS BAKRIE**

**JAKARTA**

**2026**

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Meindra Virgi Mardiana

NIM 1191003121

Tanda Tangan :



Tanggal : 14 September 2026

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh :  
Nama : Meindra Virgi Mardiana  
NIM : 1191003121  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Judul Skripsi : Analisis Komunikasi Virtual Pemain Mobile Legend  
Pada Fitur Voice Chat dan Chat Text

**Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Adek Risma Dedeas, S.S., M.A., M.A

Penguji 1 : Octaviniant Aspary, S.I.K., M.Si.

Penguji 2 : Dr. Dessy Kania, B.A., M.A



Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal :

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Adek Risma Dedeas, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing, yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan dedikasi tinggi. Terima kasih atas waktu berharga yang telah diluangkan untuk memberikan masukan, kritik membangun, dan dorongan motivasi. Nasihat dan arahan beliau tidak hanya bermanfaat dalam penyusunan skripsi, tetapi juga menjadi bekal berharga bagi perjalanan akademik dan kehidupan penulis di masa mendatang.
2. Orang tua tercinta, Nia Kuniawati dan Ono Sudiana yang menjadi sumber kasih sayang, teladan hidup, dan pendorong semangat terbesar. Terima kasih karena telah membesarkan penulis dengan penuh kesabaran, menanamkan nilai-nilai kebaikan, dan selalu percaya pada kemampuan penulis. Setiap doa tulus dipanjatkan, setiap kata, nasihat, dan setiap pelukan hangat telah menjadi kekuatan luar biasa yang menguatkan penulis di saat lelah dan ragu.

Kakak-kakak tersayang, Brylyan Agung Mardiana, yang selalu menghadirkan canda tawa dan keceriaan di tengah penatnya penyusunan skripsi. Terima kasih atas doa tulus dan dukungan sederhana namun bermakna yang membuat penulis merasa dikelilingi cinta keluarga.

3. Sahabat tersayang, Redyanto Putra, Guruh, Hijri, yang selalu setia menemani dengan tawa, keceriaan, dan dukungan moral. Terima kasih karena selalu ada di saat penulis membutuhkan teman untuk berbagi, juga mampu menghapus lelah dan mengembalikan semangat.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 14 September 2026



Meindra Virgi Mardiana

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meindra Virgi Mardiana  
NIM : 1191003121  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial Jenis  
Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **“ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN MOBILE LEGEND PADA FITUR VOICE CHAT DAN TEXT CHAT**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 14 September 2026

Yang menyatakan



Meindra Virgi Mardiana

# ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA FITUR VOICE CHAT DAN TEXT CHAT

MEINDRA VIRGI MARDIANA

---

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi virtual pemain Mobile Legends: Bang Bang melalui fitur *voice chat* dan *text chat* serta memahami interaksi yang terjadi berdasarkan perspektif teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari lima pemain, yaitu Alif Ammar Baihaqi, Noviana Nur Arifah, Lutfi Fauzi, Muhammad Rizal Rahmani, dan Redyanto Putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual digunakan untuk menyampaikan informasi, melakukan koordinasi, dan membangun kerja sama tim. Pada dimensi *Mind*, pemain memaknai pesan berdasarkan situasi permainan dan pengalaman bermain. Pada dimensi *Self*, komunikasi dapat berkaitan dengan kepercayaan diri, motivasi, serta respons terhadap pujian dan kritik. Pada dimensi *Society*, interaksi yang berlangsung berulang membentuk kebiasaan, norma, dan bahasa komunikasi bersama. Dari empat gaya komunikasi yang dianalisis, yaitu direktif, informatif, kooperatif, dan ekspresif, gaya informatif paling sering ditemukan karena pemain membutuhkan pertukaran informasi mengenai posisi musuh, kondisi permainan, dan objektif untuk mendukung koordinasi. Dengan demikian, komunikasi virtual menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman dan kerja sama antarpemain.

**Kata kunci:** komunikasi virtual, Mobile Legends, interaksi simbolik, voice chat, text chat.

# ***ANALYSIS OF VIRTUAL COMMUNICATION AMONG MOBILE LEGENDS PLAYERS ON VOICE CHAT AND TEXT CHAT FEATURES***

**MEINDRA VIRGI MARDIANA**

---

## ***ABSTRACT***

*This study aims to analyze virtual communication among Mobile Legends: Bang Bang players through voice chat and text chat and to understand the interactions based on George Herbert Mead's Symbolic Interactionism perspective. This study used a descriptive qualitative approach with data collected through interviews, observation, and documentation. The participants consisted of five players: Alif Ammar Baihaqi, Noviana Nur Arifah, Lutfi Fauzi, Muhammad Rizal Rahmani, and Redyanto Putra. The results show that virtual communication is used to exchange information, coordinate strategies, and build teamwork. The Mind dimension shows that players interpret messages based on game situations and playing experience. The Self dimension relates to self-confidence, motivation, and responses to praise and criticism. The Society dimension shows that repeated interactions form communication habits, norms, and shared language. Among the four communication styles analyzed directive, informative, cooperative, and expressive—the informative style appeared most frequently because players need to exchange information about enemy positions, game conditions, and objectives to support coordination. Thus, virtual communication plays an important role in building mutual understanding and teamwork among players.*

**Keywords:** *virtual communication, Mobile Legends, symbolic interactionism, voice chat, text chat.*

## DAFTAR ISI

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR ISI</b>                                  | <b>I</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                                | <b>3</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                               | <b>4</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                           | <b>5</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah                         | 5         |
| 1.2 Rumusan Masalah                                | 10        |
| 1.3 Tujuan Penelitian                              | 11        |
| 1.4 Manfaat Penelitian                             | 11        |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis                             | 11        |
| 1.4.2 Manfaat Praktis                              | 11        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>                     | <b>12</b> |
| 2.1 Konsep yang Relevan                            | 12        |
| 2.1.1 Computer Mediated Communication (CMC)        | 12        |
| 2.1.2 Interaksi Simbolik (Symbolic Interactionism) | 14        |
| 2.2 Penelitian Terdahulu                           | 19        |
| 2.3 Pernyataan Kebaruan                            | 21        |
| 2.4 Model Kerangka Pemikiran                       | 22        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                   | <b>25</b> |
| 3.1 Desain dan Pendekatan                          | 25        |
| 3.2 Subjek dan Objek Penelitian                    | 26        |
| 3.2.1 Subjek Penelitian                            | 26        |
| 3.2.2 Objek Penelitian                             | 28        |
| 3.3 Pengumpulan Data                               | 29        |
| 3.4 Analisa Data                                   | 29        |
| 3.5 Triangulasi Data                               | 30        |
| 3.6 Operasionalisasi Konsep                        | 31        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                 | <b>35</b> |
| 4.1 Gambaran Konteks Penelitian                    | 35        |

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1.1 Gambaran Umum Mobile Legends: Bang Bang .....                                                       | 36        |
| 4.1.2 Fitur Komunikasi Dalam Mobile Legends .....                                                         | 36        |
| 4.2 Pembahasan .....                                                                                      | 41        |
| 4.2.1 Interaksi Simbolik .....                                                                            | 41        |
| 4.2.2 Mind (Pikiran) .....                                                                                | 43        |
| 4.2.3 Self (Diri) .....                                                                                   | 46        |
| 4.2.4 Society .....                                                                                       | 50        |
| 4.2.5 Gaya Komunikasi .....                                                                               | 51        |
| 4.2.6 Gaya Direktif .....                                                                                 | 52        |
| 4.2.7 Gaya Informatif .....                                                                               | 54        |
| 4.2.8 Gaya Kooperatif .....                                                                               | 56        |
| 4.2.9 Gaya Ekspresif .....                                                                                | 57        |
| 4.3 Pola Komunikasi Virtual Pemain Mobile Legends pada Fitur Voice Chat dan<br>Text Chat .....            | 59        |
| 4.4 Berdasarkan Dimensi Society .....                                                                     | 64        |
| 4.5 Hubungan Gaya Komunikasi Informatif dalam Membangun Kerja Sama Tim                                    | 65        |
| 4.6 Perbedaan Penggunaan Voice Chat dan Text Chat dalam Komunikasi Virtual<br>Pemain Mobile Legends ..... | 68        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                   | <b>70</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                                                                      | 70        |
| 5.2 Keterbatasan Penelitian .....                                                                         | 71        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                               | <b>74</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| <u>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....</u>    | <u>17</u> |
| <u>Tabel 3.1 Operasionalisasi Konsep.....</u> | <u>29</u> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| <u>Gambar 1.1 Tampilan Manual Chat Text</u>      | <u>6</u>  |
| <u>Gambar 1.2 Tampilan Quick Chat Text</u>       | <u>7</u>  |
| <u>Gambar 1.3 Tampilan Voice Chat</u>            | <u>7</u>  |
| <u>Gambar 2.1 Kerangka Penelitian</u>            | <u>20</u> |
| <u>Gambar 4.1 Fitur Ping Map</u>                 | <u>32</u> |
| <u>Gambar 4.2 Tampilan Ping Map</u>              | <u>33</u> |
| <u>Gambar 4.3 Team Text Chat</u>                 | <u>34</u> |
| <u>Gambar 4.4 All Chat</u>                       | <u>34</u> |
| <u>Gambar 4.5 All Chat Penggunaan Kata Kasar</u> | <u>35</u> |
| <u>Gambar 4.6 Tampilan Quick Chat</u>            | <u>35</u> |
| <u>Gambar 4.7 Voice Chat Aktif</u>               | <u>36</u> |
| <u>Gambar 4.8 Manual Chat Text</u>               | <u>36</u> |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <u>Lampiran .....</u> | <u>82</u> |
|-----------------------|-----------|

