

Studi Etnografi virtual Komunitas Games Moblie Legend

Pada Squad Mahasiswa Telkom University

Ethnographic Studies of the Virtual Community Games Moblie Legend At the Telkom University Student Squad

Muhammad Fauzan R¹, Yuliani Rachma Putri, S. Ip., MM²

^{1,2}Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹Muhammadfr40@gmail.com, ²Yuliani.nurrahman@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan kemudahan bagi semua orang untuk berkomunikasi, terutama penggunaan internet yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam ruang online secara cepat dan dapat dilakukan di mana saja. Internet tidak terlepas dari game online, munculnya berbagai macam game online seperti Mobile Legends yang sedang trend atau banyak peminatnya membuat kita melupakan keadaan lingkungan sosial, cenderung untuk menarik diri dan meluapkan emosi ke dalam game. Salah satu yang membedakan komunikasi dalam permainan online sebagaimana komunikasi lainnya yang menggunakan jejaring internet yaitu memiliki sifat jejaring (network). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antara computer dan perangkat keras lainnuya, namun juga menghubungkan anatar-individu (lihat hassan dan Thomas, 2006, 2005: 16; Gane dan Beer, 2008: 16). Merupakan suatu Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Etnografi Virtual dalam mahasiswa Telkom University yang dilakukan oleh Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom University angkatan 2014 saat bermain game Mobile Legends. Teknik pengumpulan data secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, pertama data primer, dan kedua data sekunder. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam (in- depth interview), Observasi Partisipatif pada data primer, dan dokumentasi pada data sekunder. Subjek penelitian adalah Mahasiswa Komunikasi Telkom Univeristy yang bermain game Mobile Legends. Teknik Sampling menggunakan Purposive Sampling dengan kriteria (1) Mahasiswa Telkom University yang bermain Mobile legns dan mempunyai Squad, (2) intensitas bermain

mereka yang tinggi, dengan rata-rata lebih dari 5 jam sehari Bersama squad, (3) mereka bermain Mobile Legends (4) Memiliki Squad semuanya mahasiswa Telkom University. Analisis Data menggunakan keabsahan Wiliam Wiersma. Teknik Validitas Data menggunakan Teknik Triangulasi Sumber, waktu dan teknik. Hasil penelitian bahwa Mahasiswa Telkom University cenderung aktif dalam interaksi pada room chat, dan memiliki pengalaman yang cukup banyak untuk komptesi squad baik di luar kampus maupun di dalam kampus.

Kata Kunci: game online, Etnografi Virtual, mobile legends, squad/komunitas.

Muhammad Fauzan R

Studi Etnografi viturtual Komunitas Games Moblie Legend

Pada Squad Mahasiswa Telkom University

Ethnographic Studies of the Virtual Community Games Moblie Legend At the Telkom University Student Squad

Muhammad Fauzan R¹, Yuliani Rachma Putri, S. Ip., MM²

^{1,2}Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹Muhammadfr40@gmail.com, ²Yuliani.nurrahman@gmail.com

ABSTRAK

Developing technological developments make it easy for everyone to communicate, especially easy internet use, to be one of the reasons we can communicate with other people in online spaces quickly and can be done anywhere. The internet can not be separated from online games, the emergence of various online games such as Mobile Legends that are in trend or many enthusiasts make us forget about the social environment, tend to withdraw and emit emotions into the game. One of the things that distinguishes communication in online games as other communications that