

**STTP STUDENT INTERACTION PATTERNS IN USING THE VOICE CHAT
FEATURE IN THE PUBG MOBILE GAME**

**POLA INTERAKSI MAHASISWA STTP DALAM MENGGUNAKAN
FITUR VOICE CHAT DALAM GAME PUBG MOBILE**

^{1a} Moch. Irfan Farid, ^{1b} Elfira Salsabila, ^{1c} Zainal Abidin

^{1a,b,c} Informatika STTP,

e-mail_1irfanfarid02@gmail.com; elfrsbsbl@gmail.com; zainalabidin@sttp.ac.id

Abstract *This study examines how the communication model of students who often play online PUBG mobile games. How do verbal communication messages in the PUBG mobile online game color the communication messages of STTP students. This study uses a descriptive method with qualitative analysis to provide information, facts, and data about the communication model of students who play PUBG mobile online games. The results of this study indicate that there are two communication models of students playing online games, namely the Schramm Communication Model which is formed from the communication process between game players, the players can act as senders and recipients of messages. This model is revealed when group members communicate with each other in exchanging information via Voice Chat in the game. Furthermore, the Seiler Model, formed from the action of the communication process that occurs between group members. This model emphasizes the importance of feedback and the importance of environmental factors in the communication process. That the verbal communication messages used by the players contain a lot of contemporary language and unfavorable language. In terms of conveying messages, especially in positive and negative communication situations carried out. So the verbal communication language used by online game users can be said to be an important element in their daily lives, especially in communicating whether it is done directly or indirectly.*

Keywords: *Communication Model, PUBG mobile Online Game, Student*

Abstrak Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana model komunikasi mahasiswa yang sering main game online PUBG mobile. Bagaimana pesan komunikasi verbal dalam game online PUBG mobile mewarnai pesan komunikasi mahasiswa STTP. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif untuk memberikan informasi, fakta, dan data mengenai model komunikasi mahasiswa pemain game online PUBG mobile. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua model komunikasi mahasiswa pemain game online, yaitu Model Komunikasi Schramm yang terbentuk dari proses komunikasi antar pemain game para pemain dapat berperan sebagai pengirim maupun penerima pesan. Model ini terungkap ketika antar anggota kelompok melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi melalui *Voice Chat* pada game. Selanjutnya Model Seiler, terbentuk dari tindakan proses komunikasi yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi. Bahwa pesan komunikasi verbal yang digunakan pemain banyak mengandung bahasa kekinian dan bahasa yang kurang baik. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang dilakukan. Jadi bahasa komunikasi verbal yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Kata Kunci: Model Komunikasi, Game Online PUBG mobile, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang yang berkembang dengan sangat cepat seperti internet membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan. Mahasiswa merupakan kalangan muda yang belajar diperguruan tinggi yang membutuhkan internet yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi ataupun sebagai sarana hiburan seperti bermain game online.

Komunikasi sangatlah memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Interaksi juga dapat kita lakukan dalam akses jaringan internet, seperti sosial media berupa Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter dan Game online berupa Mobile Legend, PUBG Mobile, Hago, Clash Royale, dan Free Fire. Game online banyak di akses oleh siswa dan mahasiswa.

Berbagai macam jenis game online pun mulai bermunculan. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Game online yang banyak diminati sekarang ini adalah game online PUBG mobile, media game online yang sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia. Dalam game ini, Pemain dapat mengembangkan daftar teman, mengobrol dengan teman online dan memeriksa kemajuan dan pencapaian game.

Sampai saat ini PUBG mobile bisa dimainkan pada perangkat smartphone atau handphone yang bersistem operasikan iOS (iPhone OS adalah sistem operasi perangkat bergerak) dan Android.

Pada observasi awal peneliti menemukan gambaran tentang game online PUBG mobile, antara lain: pertama, game online PUBG mobile memiliki 3 mode permainan. Pertama, gamers dapat bermain mode solo (sendiri), dalam mode ini memiliki satu tujuan yaitu sukses bertahan hidup dari 100 pemain lainnya. Kedua, mode duo (dua), bermain dengan beranggotakan 2 pemain. Pemain memiliki kemampuan untuk membangkitkan atau menyembuhkan teman yang jatuh, terdapat 50 tim dalam mode ini. Ketiga, mode squad (tim) yang berjumlah 4 orang, terdapat 25 tim dalam mode ini. Terdapat juga bermain dengan beranggotakan 3 orang tidak berbeda dengan mode sebelumnya. Kedua, PUBG mobile menyediakan fitur chatting terhadap sesama gamers yang bermain. Juga chat pada sebuah channel yang berisikan pemain-pemain lainnya di antar kota. Dan juga chatting antar sesama aquad/tim/clan. Ketiga, Adanya sebuah transaksi jual/beli item pada shop yang tertera pada game online PUBG mobile. Keempat, Dalam game online PUBG mobile terdapat *voice chat*, pemain-pemain dapat melakukan *voice chat* untuk melakukan interaksi antara sesama tim yang berjumlah 4 orang. Jadi tidak perlu memberitahu secara langsung/berjumpa namun dapat melakukan pembicaraan taktik dalam *voice chat*. Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan model komunikasi mahasiswa yang sering main game online PUBG mobile pada saat menggunakan *voice chat* pada mode Squad game, mendeskripsikan pesan komunikasi dalam game online PUBG mobile.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperkaya pengetahuan, menambah rujukan teori bagi mahasiswa Program Studi Informatika, menambah teori komunikasi massa dan kajian tentang ilmu sosial bagi peneliti maupun pembaca dan

juga masyarakat terhadap Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online PUBG mobile.

Hasil penelitian ini diharapkan agar orang tua memperhatikan anak-anaknya baik yang sudah remaja untuk membatasi bermain game online PUBG mobile. Bagi pemain game online PUBG mobile diharapkan dapat mengurangi frekuensi permainannya agar interaksi sosialnya berjalan dengan baik.

Berikut adalah Kajian Penelitian Terdahulu :

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian, maka peneliti perlu memberikan pemaparan tentang beberapa karya yang telah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam penelitian ini maka penulis menemukan beberapa penelitian yang memang perlu untuk diketahui, di antaranya penelitian skripsi Teuku Romy Syahputra, dengan judul skripsi Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). Program studi ilmu komunikasi. Skripsi universitas Syiah Kuala Banda Aceh 2017.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deksriptif. Penelitian ini memfokuskan pada seberapa besar pengaruh bermain Game Online (Variabel X) terhadap perilaku remaja (Variabel Y). Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (Dependency Media Theory) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menyebabkan rasa candu atau ketergantungan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan game online banyak menimbulkan pengaruh yang negatif bagi perilaku sosial remaja. Pengaruh tersebut berupa pengaruh yang negatif bagi perilaku sosial remaja. Diantaranya dampak negatif yang diterima oleh remaja itu adalah seperti suka berbohong, suka mencuri, tidak peduli terhadap sekitar, menjadi anak yang bodoh. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online membuat orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam memperbaiki pola tingkah laku remaja agar remaja mampu untuk bertingkah laku sesuai dengan norma dan kebiasaan yang seharusnya mereka lakukan.

Penelitian di atas terpaku pada pengaruh atau dampak dari game itu sendiri, sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah mendeskripsikan "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online PUBG mobile". Penelitian saya memfokuskan pada bagaimana model komunikasi yang sering main game online PUBG mobile dan bagaimana bahasa komunikasi dalam game online PUBG mobile mewarnai bahasa komunikasi mahasiswa STTP, serta bagaimana komunikasi mahasiswa yang sering main game online PUBG mobile.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian lapangan (field research). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 1 minggu di Sekolah Tinggi Teknik Pati (STTP), khususnya Program Studi Teknik Informatika. Penelitian dimulai sejak tanggal 6 Februari 2021 sampai 13 Februari 2021 bagi peneliti untuk menyelesaikannya dan bisa diujikan keabsahannya.

Teknik Analisis Data

Langkah-langkah peneliti gunakan dalam menganalisis data yaitu:

1. Reduksi Data

Setelah data dibaca, dipelajari, dan ditelaah selanjutnya data dirangkum, dipilih hal-hal pokok dan memfokuskan kepada hal-hal penting.

2. Penyajian Data

Menyusun data atau mengelompokkan sesuai catatan pengamatan dan wawancara sehingga mudah untuk dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data-data yang telah dikumpulkan. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Daftar Nama Informan Penelitian :

Tabel I. Informan Mahasiswa Dalam penelitian ini peneliti memilih informan yang terdiri dari Mahasiswa.

No	Nama (Inisial)	Ket
1	MLH	Mahasiswa
2	BNS	Mahasiswa
3	DF	Mahasiswa
4	MIF	Mahasiswa
5	DRV	Mahasiswa
6	IS	Mahasiswa

A. Penyajian Data dan Hasil Penelitian

Model Komunikasi Mahasiswa yang Sering Main Game Online PUBG mobile. Penelitian ini dilaksanakan di STTP, sejak tanggal 6 Februari 2021 sampai dengan 13 Februari 2021. Adapun yang dijadikan objek penelitian ini adalah mahasiswa. Untuk mengetahui gambaran tentang hasil penelitian ini, dapat dilihat dari hasil wawancara di bawah ini :

1) Model Schramm

Konsep utama dalam Model Schramm yang menggambarkan komunikasi pemain game online PUBG mobile pada saat penggunaan *voice chat* pada mode squad game adalah sebagai berikut:

a. Pengirim (Encoder)

Pengirim yaitu orang yang mengubah pesan ke dalam bentuk kode. Dengan kata lain sebagai pelaku komunikasi atau pengirim pesan. Di dalam Game Online PUBG mobile pengirim pesan di sini yaitu ketua, kapten atau orang yang memulai permainan.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan DRV berikut:

Saya menyampaikan pesan kepada tim atau squad untuk menentukan tempat di mana tim akan mendarat untuk mencari senjata atau tempat untuk berlindung di dalam game. Saya dan tim dapat berkomunikasi dengan adanya fitur *Voice Chat* di game ini. Pemain akan merekomendasikan satu sama lain tentang bagaimana misi selanjutnya. Kemudian akan adanya pendapat dari masing-masing.

Voice chat yang sudah tersedia di dalam game ini. Dalam *voice chat* ini kita tidak dapat melihat ekspresi muka pemain, akan tetapi kita dapat mendengar apa yang pemain katakan dengan menggunakan *voice chat*.

Menurut informan IS:

Game online PUBG mobile menyediakan fitur *voice chat* untuk mempermudah berkomunikasi dengan tim ketika masing-masing pemain berada di suatu tempat yang berbeda.

Peneliti melihat pemain melakukan komunikasi melalui Fitur *Voice Chat*. Mereka saling memberi pertanyaan atau memberikan pendapat masing-masing dengan mudah melalui fitur ini. Ketua tim akan memberi arahan kepada timnya di mana tempat mendarat yang akan di tuju.

b. Pesan (Message)

Pesan yaitu data yang dikirimkan oleh pengirim pesan dan informasi yang diterima oleh penerima pesan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan DF berikut:

Kapten akan menyampaikan lokasi dimana mereka akan bertemu, kemudian kapten mengarahkan anggotanya untuk tetap bersama untuk dapat melindungi satu sama lain ketika bertemu musuh.

Menurut informan BNS:

Kapten terlebih dahulu membuat strategi sebelum berperang, kapten kami sering bilang ketika turun dari parasut lebih baik menghindari musuh dan terlebih dahulu mencari senjata.

Menurut informan MLH:

Anggota tim harus siap siaga mendengarkan arahan dari kapten, kapten biasanya akan memberi tahu tempat yang akan mereka tuju untuk mendarat. Saat permainan dimulai strategi harus direncanakan sebelum berperang, disini kapten akan mengarahkan tim nya untuk menempuh tujuan atau tempat untuk mendarat, dan strategi itu dibuat berdasarkan kesepakatan bersama.

c. Penerima (Decoder)

Penerima yaitu orang yang mendapatkan pesan yang telah dikirimkan oleh Pengirim dan mengubahnya ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan MF berikut:

Kami sering menerima informasi atau pesan dari ketua secara tidak langsung yaitu *melalui voice chat* yang ada pada game ini. Kapten menyampaikan kepada kami informasi tentang lokasi atau strategi yang akan dilakukan ketika berperang melawan musuh.

Menurut informan DF:

Kapten akan memberitahu saya dan tim untuk melakukan sesuatu, seperti ketika kapten maupun teman saya terjebak di suatu tempat maka saya akan segera mendatangi dan menolong teman saya tersebut.

Kapten atau ketua tim kepada anggota timnya di dalam game ini. Ketika pesan di terima melalui *Voice Chat* yang ada dalam game ini, pesan bisa saja berupa strategi yang akan dilakukan, lokasi yang akan ditempati, dan senjata-senjata yang akan digunakan.

d. Umpan Balik

Umpan Balik yaitu orang yang mencoba untuk memahami dan menganalisa pesan. Berfungsi memaknai pesan yang berhasil di sandikan dengan alat kemudian dikembangkan dalam bentuk pesan berikutnya agar dapat dikirimkan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan MN berikut:

Saya biasanya sering dipercaya menjadi kapten di dalam game ini. Saya akan memberikan pesan kepada tim untuk selalu berhati-hati ketika bertemu dengan musuh dan jangan gugup.

Jika pesan yang saya sampaikan diterima dengan baik oleh tim saya, maka tim saya akan mengikuti apa yang saya sampaikan.

Menurut informan MIF:

Saya biasanya sering kali berpencar saat bermain, saya tidak tahu dimana tim saya, ketika salah satu tim menunjukan lokasi maka saya akan mereIsOn apa yang ia katakan dan segera mendatangi tempat itu dengan hati-hati. ReIsOn antar tim sangat dibutuhkan untuk mendapatkan tujuan tersebut.

e. Gangguan

Gangguan yaitu masalah yang berkembang dalam arus komunikasi dan mengganggu arus pesan. Gangguan juga dapat terjadi ketika sinyal mendadak lemah sehingga mengakibatkan perbedaan dalam pemaknaan pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan dan pemaknaan pesan yang diinterpretasi oleh penerima pesan.

2) Model Seiler

Model seiler menekankan pentingnya balikan juga menekankan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi yang dapat mempengaruhi hakikat dan kualitas dari komunikasi. Berikut gambaran model komunikasi Seiler pada komunikasi yang terjadi pada pemain game online PUBG mobile melalui *voice chat*.

a) Pesan

Pesan merupakan informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan sesuai dengan pernyataan hasil wawancara dengan informan DF berikut:

Kapten akan menyampaikan lokasi dimana mereka akan bertemu, kemudian kapten mengarahkan anggotanya untuk tetap bersama untuk dapat melindungi satu sama lain ketika bertemu musuh.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan BNS sebagai berikut:

Kapten terlebih dahulu membuat strategi sebelum berperang, kapten kami sering bilang ketika turun dari parasut lebih baik menghindari musuh dan terlebih dahulu mencari senjata.

b) Saluran

Mengenai media komunikasi yang digunakan mahasiswa pemain game online PUBG mobile yaitu menggunakan *voice chat* yang terdapat pada game ini, sebagaimana yang dituangkan dalam pernyataan informan-informan yang telah peneliti wawancarai, sebagai berikut:

Menurut informan MIF:

Kami melakukan komunikasi melalui sarana *voice chat* yang terdapat pada game online pubg, kami menggunakan *voice chat* ketika kondisi kami berada di lokasi yang berbeda-beda.

c) Penerima pesan

Penerima pesan adalah komunikan dari komunikator secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini sesuai dengan pernyataan MLH yang peneliti wawancarai sebagai berikut:

Kami sering menerima informasi atau pesan dari ketua secara tidak langsung yaitu *melalui voice chat* yang ada pada game ini. dalam permainan ini ketua atau

pemimpin yang terlebih dahulu memulai permainan. Kapten menyampaikan kepada kami informasi tentang lokasi atau strategi yang akan dilakukan ketika berperang melawan musuh.

d) Balikan

Balikan adalah aplikasi dari *reISon* komunikasi terhadap pesan yang disampaikan. Seperti yang diungkapkan oleh MIF berikut:

Jika komunikasi secara langsung maka *reISon* atau reaksinya dapat di lihat atau didengar secara langsung, tetapi jika komunikasi terjadi secara tidak langsung atau melalui *voice chat* saya tidak dapat melihat *reISon* atau ekISresi yang berbentuk seperti perilaku atau gerak gerik yang mereka lakukan, saya hanya bisa mendengar kata-kata yang mereka lontarkan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan DRV berikut:

Saya lebih menyukai bermain game ini ketika saya dan teman-teman saya berada pada satu lokasi, dalam arti bisa bertatap secara langsung dan melihat ekspresi mereka secara langsung, saya dapat bertanya langsung, dan tidak ada gangguan apapun. walaupun sebenarnya kita tidak akan sempat melihat mimik wajah mereka, kita akan terfokus pada game ini sampai akhir karena ketika permainan di mulai dibutuhkan ketelitian baik itu ketelitian dalam mengarahkan senjata, menghindari tembakan musuh, serta mendengar arahan dari teman grup atau kelompok bermainnya. Berbeda dengan pesan yang disampaikan melalui perantara, biasa akan terdapat gangguan pada saat jargon lemah sehingga apa yang disampaikan tidak dapat kita dengar dengan jelas.

Mahasiswa STTP banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online PUBG mobile. Dalam hal ini peneliti cenderung menggambarkan model komunikasi mahasiswa yang bermain game online PUBG mobile adalah proses yang berlangsung dua arah, yaitu model komunikasi interaksional dan model komunikasi seiler. Dalam game ini komunikasi yang dilakukan melalui perantara yaitu signal atau internet, dimana komunikasi berlangsung menggunakan *Voice Chat*. Dalam komunikasi ini pemberi pesan atau kapten yang memulai bermain menyampaikan pesannya kepada timnya dengan menggunakan *voice chat* yang didistribusikan melalui signal dan diterima oleh tim (penerima pesan). Bila tim tersebut memberikan umpan balik kepada kapten atau pemberi pesan maka tim berubah menjadi si pengirim pesan atau sumber sehingga komunikasi berlangsung dua arah.

e) Pesan Komunikasi Verbal Pemain Game Online PUBG mobile

Pesan komunikasi verbal yang mahasiswa prodi Informatika gunakan dalam game online PUBG mobile adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata lisan. Komunikasi ini yang paling banyak dipakai dalam hubungan antara manusia. Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pikiran, gagasan, atau maksud mereka menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya.

Hasil wawancara di bawah ini akan menjawab rumusan masalah penelitian ini berdasarkan batasan masalah penelitian yang kedua yakni berbatas pada pesan verbal yang terjadi antar pemain game online PUBG mobile.

- a) Bahasa Gaul yang mewarnai game online PUBG mobile 10 orang informan mengatakan hal yang sama, pesan komunikasi yang mereka gunakan yaitu pesan gaul yang berbentuk bahasa inggris yang hanya diketahui maknanya oleh para gamers.

Menurut informan MN:

Bahasa yang sering kami gunakan adalah bahasa jawa dan bahasa inggris. bahasa inggris ini biasanya hanya diketahui artinya bagi orang yang biasa bermain game online.

Menurut informan DF:

Pesan atau bahasa yang disampaikan sering kali berbentuk bahasa gaul dikalangan gamers, biasanya berbentuk bahasa inggris, seperti Booyah, Kill, Knock dan lain-lainnya.

Peneliti melihat antar pemain menggunakan bahasa jawa yang tidak menuntut kemungkinan kami juga menggunakan bahasa inggris yang berbentuk bahasa gaul yang digunakan dalam dunia game online PUBG mobile ini, contohnya seperti Chicken, GG, Toxic (susah diatur), Knock Out (KO) dan lain-lainnya.

- b) Bahasa Kasar yang mewarnai game online PUBG mobile

Munculnya kata-kata kasar seperti : anjir, anjay, bangsat, goblok, tolol, tai, fuck maupun bahasa kasar lainnya.

Menurut informan BNS:

Ketika salah satu anggota mengalami kekalahan ISontan saya mengeluarkan bahasa atau kata kasar. Contohnya saya melihat adanya nafsu dari pemain lainnya. ketika sedang bermain game ini, darah dalam hero untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis. Namun, kondisi lawan saya memburu sampai hero pada salah satu pemain mati maka dari itu salah satu pemain game tersebut menjadi berakhir.

bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka, khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Bahasa kasar ini tentunya tidak baik untuk di ucapkan untuk menggunakan komunikasi yang baik dan benar.

KESIMPULAN

Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain game online PUBG mobile adalah Model Komunikasi Schramm dan Model Komunikasi Seiler. Model Schramm terbentuk ketika antar anggota kelompok pemain melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain game. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi pemain yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menggambarkan bahwa siapa saja dapat secara bersamaan menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim pesan. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.

Pesan komunikasi verbal yang mewarnai pesan komunikasi pada pemain game online PUBG mobile adalah pesan komunikasi verbal yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar. bahasa yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebagai mahasiswa diharapkan para gamers harus bersifat optimis bahwa game adalah tujuan untuk hiburan semata \bukan menjadi tindakan yang buruk atau kebiasaan yang buruk.
2. Sebagai mahasiswa program studi komunikasi dan penyiaran islam sudah seharusnya membangun komunikasi yang baik itu antar sesama pengguna game maupun di lingkungannya, sehingga apa yang didapatkan bisa menjadi contoh yang positif terhdap banyak orang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam penelitian "POLA INTERAKSI MAHASISWA STTP DALAM MENGGUNAKAN FITUR *VOICE CHAT* DALAM GAME PUBG MOBILE" ,sehingga artikel ini dapat dibuat tanpa hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Terori Paradigma dan Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana Premada Media Group.

Hafied Cangara. 2012. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Rajagrafinso Persada.

Abriani, Andi Indri. 2018. Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). Skripsi. Kendari: FISIP Universitas Halu Oleo.

Jurnal EDUKASI ELEKTROMATIKA (JEE)

ISSN: 2747-0784 (p); xxxxxx (e)

Vol 3, No. 2, Desember 2022

Agoesta, Surya Adhi. 2016. Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta). Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Dian, Adi Candra, Hardiyansya Masya. 2016. (Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016). Jurnal. Bimbingan dan Konseing, Vol 3 No 2.

Yudha, Angga Tinova. 2016. Game Online dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasi Tentang Hubungan Game Online DotA Terhadap Bulan Medan). Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW.

Angrriantoro, Meichael. 2019. "Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja" <http://kumpuljurnalp1.blogISot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html>