



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

# 28%

SIMILARITY INDEX

Submission author: Muhammad Thohhir Qolbie  
Assignment title: JURNAL  
Submission title: EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP PEMBENTUKA...  
File name: 291021\_Ejournal\_Buat\_Turnitin\_3.doc  
File size: 1.1M  
Page count: 17  
Word count: 4,605  
Character count: 30,361  
Submission date: 29-Oct-2021 06:53AM (UTC+0700)  
Submission ID: 1687008960

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Dr. Phil I Ketut Gunawan, MA.  
NIP. 19631222 199002 1 001

eJournal Ilmu Komunikasi, 2021, 9 (3): 93 - 107  
ISSN Cetak 2502-5961, ISSN Online 2502-597X, ejournal.ikom.fisip-umul.org  
© Copyright 2021

### EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTERISTIK KEPEMIMPINAN DALAM PERMAINAN ARENA OF VALOR (STUDI DESKRIFTIF PADA TIM GENOCIDE)

Muhammad Thohhir Qolbie<sup>1</sup>, Abdullah Karim<sup>2</sup>, Johantan Alfando WS<sup>3</sup>

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas komunikasi virtual terhadap pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor oleh Tim Genocide. Teori komunikasi yang di gunakan dalam penulisan ini adalah Computer mediated Communication.

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada objek penelitian, digunakan untuk mengkaji objek alam, dan analisis data induktif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Melalui penelitian kepustakaan, observasi dan wawancara, dengan menggunakan teknik purpose sampling untuk menentukan sampel, peneliti mempertimbangkan faktor-faktor tertentu saat menentukan orang dalam. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan model interaktif Mather B. Miles dan Michael Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan Efektivitas Komunikasi Virtual terhadap Pembentukan Karakteristik Kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor oleh Tim Genocide dievaluasi dari cakupan komunikasi, respon, dampak dan proses komunikasi meski kadang terjadi beberapa hambatan teknis seperti jaringan internet kurang stabil sehingga terjadinya noise di voice chat dan pesan delay saat menekan quick chat hal itu masih bisa di periksa lalu di atasi oleh pemimpin Tim Genocide sebelum permainan sehingga tidak mengganggu jalan permainan, pembentukan karakteristik kepemimpinan dalam permainan Arena of Valor dari pemimpin memberikan sebuah keputusan dan memerintah anggotanya untuk mempengaruhi mereka melalui virtual dapat di simpulkan efektif di karenakan memenuhi cakupan, respon, efek dan proses pengaruh komunikasi yang di lakukan virtual dalam permainan ini oleh pemimpin kepada anggota Tim Genocide.

**Kata Kunci :** Efektivitas komunikasi, komunikasi virtual, Kepemimpinan

<sup>1</sup>Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. Email: qolbie2@gmail.com  
<sup>2</sup>Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing I, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.  
<sup>3</sup>Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing II, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.