

## MENGAPA VAINGLORY GAGAL? ANALISIS PERUBAHAN EKOLOGI MEDIA DAN HILANGNYA IDENTITAS TAP CONTROL DALAM GAME DIGITAL

Ahmad Azharil<sup>1</sup>, Seny Luhriyani Sunusi<sup>2</sup>, Fatimah Hidayahni Amin<sup>3</sup>, Muhammad Fahri Jaya Sudding<sup>4</sup>, Surya Anantatama<sup>5</sup>

<sup>1234</sup>English Department, Faculty of Languages and Literature, University Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[ahmadazhari@unm.ac.id](mailto:ahmadazhari@unm.ac.id), [senyluhriyanifbs@unm.ac.id](mailto:senyluhriyanifbs@unm.ac.id), [fatimah.hidayahni@unm.ac.id](mailto:fatimah.hidayahni@unm.ac.id),  
[fahrisudding@unm.ac.id](mailto:fahrisudding@unm.ac.id), [suryaanantatamas@unm.ac.id](mailto:suryaanantatamas@unm.ac.id)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan menganalisis kegagalan game Vainglory melalui perspektif teori Ekologi Media Marshall McLuhan dengan menyoroti perubahan medium dan dampaknya terhadap komunikasi digital serta partisipasi komunitas pemain. Vainglory, yang awalnya dikenal sebagai pelopor Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) berbasis kontrol sentuhan (tap control), mengalami penurunan drastis setelah beralih ke sistem joystick dan mode 5v5. Perubahan ini tidak hanya menggeser karakteristik teknologinya, tetapi juga mengubah ekologi komunikasi dan budaya partisipatif yang telah menjadi fondasi komunitasnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis wacana digital terhadap forum Reddit, grup Facebook, kanal Discord, dan dokumen resmi pengembang untuk menelusuri persepsi pemain terhadap transformasi medium. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi yang dilakukan tanpa adaptasi sosial menciptakan disonansi dalam ekologi media: sistem joystick meningkatkan kompleksitas teknis (enhance), tetapi menghapus identitas orisinal game (obsolesce), mencoba menghidupkan kembali gaya MOBA klasik (retrieve), dan akhirnya menimbulkan efek balik berupa kehilangan komunitas dan kepercayaan pemain (reverse). Dengan demikian, kegagalan Vainglory merepresentasikan disfungsi ekologi media, di mana medium baru tidak lagi memperluas pengalaman manusia, melainkan memutus hubungan komunikasi antara pengembang dan pengguna. Temuan ini menegaskan pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi dan adaptasi sosial dalam menjaga keberlanjutan ekosistem digital.*

*Kata kunci:* ekologi media, Vainglory, komunikasi digital, partisipasi komunitas, McLuhan.

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the failure of the game Vainglory through the lens of Marshall McLuhan's Media Ecology theory by examining the transformation of its medium and the resulting impact on digital communication and player participation. Initially recognized as a pioneer in touch-based Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) gameplay, Vainglory experienced a significant decline after transitioning to a joystick control system and the 5v5 mode. This shift not only*

*altered the game's technological characteristics but also disrupted the communication ecology and participatory culture that once formed the foundation of its community. Employing a qualitative descriptive approach, this research conducts digital discourse analysis across Reddit forums, Facebook groups, Discord channels, and official developer documents to trace player perceptions of the medium's transformation. The findings reveal that innovation without adequate social adaptation created dissonance within the game's media ecology: the joystick system enhanced technical complexity (enhance) but erased the game's original identity (obsolesce), attempted to revive the classic MOBA style (retrieve), and ultimately resulted in the loss of community cohesion and player trust (reverse). Thus, Vainglory's decline represents a dysfunction of media ecology, in which a new medium no longer extends human experience but instead severs the communicative relationship between developers and users. The study highlights the importance of balancing technological innovation with social adaptation to sustain digital ecosystems.*

**Keywords:** *media ecology, Vainglory, digital communication, player participation, McLuhan.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan industri game digital telah melahirkan bentuk komunikasi baru yang melampaui batas hiburan semata. Game kini berfungsi sebagai ruang sosial, ekonomi, dan budaya di mana pemain, pengembang, dan komunitas berinteraksi secara simultan dalam ekosistem digital. Dalam konteks ini, keberhasilan atau kegagalan sebuah game tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten atau aspek teknologinya, tetapi juga oleh ekologi media—lingkungan komunikasi dan interaksi yang terbentuk di dalam dan di sekitar game (McLuhan, 1964).

Salah satu fenomena menarik dalam dinamika tersebut adalah kasus Vainglory, game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Super Evil Megacorp dan diluncurkan pada 2014. Vainglory sempat menjadi pionir MOBA mobile dengan sistem kontrol berbasis sentuhan (tap control) yang membedakannya dari kompetitor seperti Mobile Legends dan Arena of Valor. Namun dalam beberapa tahun, popularitas Vainglory menurun drastis hingga dianggap sebagai dead game. Perubahan mode permainan ke 5v5, penerapan sistem joystick, serta transisi publisher ke Rogue Games menjadi titik kritis yang menimbulkan gelombang kekecewaan di kalangan pemain. Fenomena ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi yang tidak diikuti dengan adaptasi ekologi media dapat menyebabkan ketidakseimbangan antara medium, pesan, dan partisipasi sosial pemain.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji komunikasi dan budaya partisipatif dalam konteks game digital. Jenkins (2006) memperkenalkan

konsep participatory culture, di mana pemain tidak lagi pasif tetapi berperan sebagai co-creator dalam membangun makna dan identitas sebuah game. Hine (2015) melalui studi etnografi daring menunjukkan bagaimana komunitas digital membentuk struktur sosial dan nilai melalui interaksi online. Dalam ranah game studies, Nieborg dan Poell (2018) menjelaskan logika platformisasi industri game yang menempatkan pemain sebagai bagian dari mekanisme ekonomi dan komunikasi digital. Di Indonesia, Wicaksana (2022) menemukan pola komunikasi verbal dan non-verbal khas dalam komunitas Mobile Legends—mulai dari obrolan suara hingga penggunaan simbol in-game seperti ping untuk koordinasi—yang berkontribusi pada kohesi tim dan praktik kolaboratif, sementara Sari dan Hidayat (2023) mengkaji dinamika komunikasi komunitas gamer dalam mempertahankan eksistensi game PUBG Mobile melalui strategi kolaborasi digital dan solidaritas komunitas.

Kendati demikian, studi yang secara spesifik menelaah perubahan ekologi media dalam kegagalan game digital masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian menyoroti aspek pemasaran digital, perilaku konsumen, atau ekonomi kreatif, tanpa memeriksa secara mendalam bagaimana bentuk medium—kontrol, mode, platform, dan infrastruktur komunikasi—dapat membentuk atau justru merusak keterlibatan sosial pemain. Kasus Vainglory menawarkan konteks unik: game yang secara teknis unggul dan mendapat dukungan e-sport global justru gagal mempertahankan komunitas karena ketidaksesuaian antara inovasi medium dan budaya pengguna.

Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya analisis dari perspektif Ekologi Media Marshall McLuhan, yang melihat bahwa setiap medium baru menciptakan lingkungan sosial baru dengan konsekuensi komunikasi yang tidak selalu terprediksi. Dalam konteks Vainglory, perubahan dari ekosistem mobile 3v3 berbasis sentuhan menuju platform lintas perangkat 5v5 berbasis joystick bukan hanya perubahan teknis, tetapi pergeseran ekologi yang mengubah cara pemain berinteraksi, beradaptasi, dan memaknai game tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perubahan ekologi media dalam Vainglory memengaruhi pola komunikasi digital dan keterlibatan komunitas pemain hingga menyebabkan penurunan keberlangsungan game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis wacana digital terhadap forum komunitas, media sosial, dan dokumen pengembang untuk menelusuri persepsi pemain terhadap perubahan medium dan implikasinya terhadap budaya partisipatif.

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya dalam konteks game studies, dengan menegaskan bahwa kegagalan inovasi bukan hanya disebabkan oleh aspek ekonomi atau desain, tetapi juga oleh perubahan lingkungan media yang mengganggu keseimbangan komunikasi antara pengembang dan komunitas.

## **METODE PENELITIAN**

Objek penelitian ini adalah game Vainglory yang dikembangkan oleh Super Evil Megacorp dan dirilis pada tahun 2014 sebagai salah satu pelopor Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) berbasis mobile. Game ini pernah menjadi simbol inovasi karena mengusung sistem kontrol sentuhan (tap control) yang berbeda dari mayoritas MOBA mobile lain yang menggunakan analog. Namun, setelah melakukan serangkaian perubahan seperti penerapan mode 5v5, penggunaan kontrol joystick, dan transisi publisher ke Rogue Games, Vainglory mengalami penurunan drastis dalam jumlah pemain hingga akhirnya disebut sebagai dead game. Fenomena ini menjadi konteks penelitian untuk menelusuri bagaimana perubahan medium dan lingkungan digital dalam game tersebut menciptakan gangguan terhadap ekologi media yang memengaruhi pola komunikasi dan partisipasi komunitas pemain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka teori Ekologi Media Marshall McLuhan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap makna, persepsi, dan konteks sosial yang terbentuk melalui interaksi digital. Sementara itu, teori McLuhan digunakan untuk memahami bahwa perubahan pada medium—baik bentuk kontrol, platform, maupun sistem komunikasi—tidak hanya mengubah cara bermain, tetapi juga mengubah cara manusia berinteraksi dan membangun makna di dalam lingkungan media tersebut. Dengan demikian, analisis difokuskan pada bagaimana transformasi medium Vainglory menciptakan perubahan dalam pola komunikasi antara pengembang dan komunitas pemain.

Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi digital dengan memanfaatkan sumber-sumber daring yang bersifat publik. Sumber utama meliputi forum komunitas Reddit ([r/vainglorygame](#)), grup Facebook Vainglory Community, dan kanal Discord pemain; situs resmi pengembang ([vainglorygame.com](#)), patch notes, serta pengumuman “Community Edition”; dan artikel sekunder dari media seperti MobileGamer.biz, Esports.net, Medium.com, dan XDA Developers. Kriteria pemilihan data mencakup (1) periode 2014–2024, (2) keterkaitan langsung dengan perubahan fitur, kontrol, mode permainan, dan komunikasi pengembang, serta (3) data yang muncul secara alami (naturally occurring data) tanpa intervensi peneliti. Setiap data didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar atau arsip teks dengan keterangan waktu, sumber, dan konteks diskusi.

Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman (1994) yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari forum, media sosial, dan dokumen resmi diseleksi berdasarkan relevansi dengan tema perubahan medium dan komunikasi digital, lalu dikategorikan menurut empat prinsip utama dalam Tetrad of Media Effects McLuhan: enhance (apa yang ditingkatkan), obsolesce (apa yang ditinggalkan), retrieve (apa yang dihidupkan kembali), dan reverse (apa yang menjadi efek

balik ketika medium mencapai batasnya). Melalui kerangka ini, peneliti menginterpretasikan bagaimana inovasi yang semula dimaksudkan untuk meningkatkan pengalaman bermain justru menciptakan disonansi komunikasi dan pergeseran budaya partisipatif dalam komunitas pemain.

Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai kanal (forum komunitas, media resmi, dan liputan berita), audit trail terhadap proses pengumpulan dan pengkodean data, serta penggunaan kutipan langsung untuk mempertahankan konteks dan autentisitas makna yang muncul dalam wacana digital komunitas Vainglory.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Perubahan Medium dan Pergeseran Ekologi Media**

Hasil analisis menunjukkan bahwa perubahan bentuk medium dalam Vainglory menjadi titik awal terjadinya disonansi ekologi media. Pada awal peluncurannya (2014–2016), Vainglory dikenal sebagai MOBA mobile dengan kontrol sentuhan (tap control) yang presisi dan dianggap lebih “murni” dibanding sistem analog yang digunakan kompetitor seperti Mobile Legends atau Arena of Valor. Forum komunitas di Reddit menampilkan kebanggaan pemain terhadap sistem tersebut, dengan komentar seperti “Touch controls increase the skill gap and make VG unique” (r/vainglorygame, 2016).

Namun, pada 2018 pengembang memperkenalkan mode 5v5 dan kontrol joystick untuk memperluas pasar. Perubahan ini menandai transformasi medium yang signifikan: Vainglory tidak lagi menjadi game dengan keunikan kontrol sentuhan, melainkan menyerupai MOBA mobile konvensional. Respons komunitas terhadap perubahan tersebut sangat kritis. Seorang pemain menulis, “5v5 further divides the players; VG became a competitor of other 5v5 MOBA instead of staying true to its origin.” (Reddit, 2019). Kritik ini menunjukkan hilangnya identitas ekologi lama yang telah membentuk pengalaman sosial dan kompetitif pemain.

Jati diri Vainglory terletak pada sistem kontrol tap control yang menjadi ciri khas sekaligus pembeda utama dari MOBA mobile lainnya. Ketika kemudian game ini beralih ke model analog atau joystick, perubahan tersebut dianggap sebagai bentuk hilangnya identitas asli Vainglory. Hal ini sejalan dengan ulasan komunitas yang menegaskan bahwa Vainglory “utilizes a tap control scheme that closely mimics the ability of a mouse... most games did the quick route and use a virtual joystick for movement... it sacrifices accuracy and precision” (FlyingFishGaming, 2018). Persepsi serupa juga muncul dalam forum Reddit ketika pemain menyatakan bahwa “touch control is better in this game... joystick control in VG is not smooth and touch control fits it better” (r/vainglorygame, 2019). Dengan demikian, perubahan sistem kontrol dari tap ke joystick bukan sekadar inovasi teknis, tetapi merupakan pergeseran

fundamental dalam ekologi media Vainglory yang mengubah cara pemain berinteraksi dan memaknai pengalaman bermain.

Dalam kerangka McLuhan, perubahan ini menggambarkan bagaimana medium yang baru tidak hanya “meningkatkan” (enhance) pengalaman visual dan fitur, tetapi juga “menghapuskan” (obsolesce) bentuk komunikasi dan interaksi yang sebelumnya menjadi inti ekologi media Vainglory. Sistem joystick menggantikan sentuhan langsung antar pemain dan perangkat, mengubah hubungan sensorik dan menurunkan rasa imersi—“the medium changed, therefore the message changed.”

## 2. Krisis Komunikasi dan Disintegrasi Komunitas

Perubahan medium juga berdampak pada pola komunikasi antara pengembang dan komunitas. Dalam fase awal, Vainglory dikenal dengan pendekatan komunikasi yang terbuka melalui forum resmi, developer update, dan interaksi langsung di media sosial. Komunikasi ini menciptakan rasa kepemilikan dan kepercayaan (trust-based engagement) antara pengembang dan pemain.

Namun, setelah transisi ke publisher Rogue Games pada tahun 2019, komunikasi mulai menurun. Forum resmi jarang diperbarui, pembaruan patch tertunda, dan pengumuman penghentian dukungan server disampaikan secara tiba-tiba. Salah satu komentar komunitas menuliskan, “They just went silent. No updates, no roadmap, no response. It felt like we were abandoned.” (Reddit, 2020). Situasi ini menciptakan krisis komunikasi yang mempercepat disintegrasi komunitas.

Dalam perspektif ekologi media, ketika saluran komunikasi yang menopang lingkungan digital terputus, seluruh ekosistem sosial di dalamnya ikut runtuh. McLuhan menekankan bahwa setiap medium membentuk “lingkungan” baru yang memerlukan keseimbangan antar elemen—pengembang, pemain, platform, dan sistem interaksi. Ketika salah satu elemen tidak lagi berfungsi (dalam hal ini komunikasi dua arah), lingkungan tersebut kehilangan keseimbangannya. Vainglory mengalami communication collapse, di mana tidak hanya medium berubah, tetapi juga seluruh struktur partisipasi yang menopang komunitas.

## 3. Efek Balik (Reverse) dan Kehancuran Identitas Game

Dalam Tetrad of Media Effects McLuhan, setiap inovasi media akan mencapai titik balik (reversal) ketika dorongan untuk memperbarui medium menjadi berlebihan. Dalam konteks Vainglory, keinginan untuk menyaingi kompetitor melalui mode 5v5 dan joystick justru menghasilkan efek sebaliknya. Hasil analisis forum menunjukkan tiga bentuk efek balik:

1) Fragmentasi komunitas; 2) Kompleksitas ekologi berlebih—keluhan seperti “queue times are unbearable”; 3) Kehilangan identitas merek. Seorang pemain menulis, “Vainglory went from a unique 3v3 experience to just another MOBA with joystick.” (Reddit, 2019).

#### 4. Perubahan Ekologi Media dan Kegagalan Keterlibatan Digital

Perubahan medium tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga kultural. Ketika Vainglory beralih ke sistem joystick dan memperkenalkan mode 5v5, struktur komunikasi sosial pemain ikut berubah: interaksi menjadi lebih kompetitif, kurang kooperatif, dan lebih berorientasi pada performa individu.

Dalam komunitas digital, komunikasi bukan hanya sarana pertukaran informasi, tetapi juga bentuk ritual engagement yang membangun rasa kebersamaan. Ketika lingkungan media bergeser, ritus komunikasi tersebut kehilangan bentuknya. Pemain tidak lagi terhubung dengan game sebagai ruang budaya, melainkan sebagai platform teknis. Akibatnya, partisipasi komunitas mengalami penurunan drastis, terbukti dari berkurangnya aktivitas forum dan migrasi pemain ke game lain.

Temuan ini memperkuat tesis McLuhan bahwa perubahan medium selalu membawa perubahan ekologi sosial. Dalam kasus Vainglory, inovasi teknologis yang dimaksudkan untuk memperluas pengalaman bermain justru mengacaukan tatanan komunikasi yang telah stabil di dalam komunitas. Game yang semula menjadi simbol eksklusivitas dan partisipasi kolaboratif berubah menjadi ruang yang tidak lagi mampu menampung identitas sosial pemainnya. Meskipun secara resmi Vainglory telah menutup layanan komersialnya setelah transisi ke Community Edition, pengembang masih membuka akses server publik yang memungkinkan pemain tetap dapat bermain secara mandiri melalui client komunitas. Fenomena ini menunjukkan bahwa ekologi media tidak sepenuhnya berakhir ketika medium formal berhenti beroperasi.

Hingga kini, beberapa forum Reddit dan kanal Discord seperti VaingloryCE masih aktif mengoordinasikan pemain dan turnamen kecil berbasis komunitas. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sisa-sisa ekologi media tetap bertahan dalam bentuk baru — yaitu ekologi berbasis nostalgia dan dedikasi kolektif. Dalam kerangka McLuhan, hal ini dapat dipahami sebagai bentuk retrieval, di mana komunitas berupaya menghidupkan kembali pengalaman dan nilai-nilai lama dari medium yang telah ditinggalkan industri. Dengan demikian, Vainglory tidak sepenuhnya menjadi “dead game”, melainkan mengalami transformasi menjadi community-driven media ecology yang lebih kecil namun lebih organik.

## SINTESIS TEMUAN BERDASARKAN TETRAD MCLUHAN

Berikut sintesis hasil analisis menggunakan Tetrad of Media Effects McLuhan:

**Tabel 1**  
**hasil analisis menggunakan *Tetrad of Media Effects* McLuhan**

| Aspek Tetrad | Pertanyaan McLuhan                                   | Hasil Temuan pada <i>Vainglory</i>   |
|--------------|--|--|
| Enhance      | Apa yang ditingkatkan oleh media baru?               | Grafis, fitur 5v5, dan akses lintas platform meningkatkan kompleksitas teknis dan pengalaman kompetitif.             |
| Obsolesce    | Apa yang ditinggalkan atau digantikan?               | Identitas <i>tap control</i> dan pengalaman 3v3 yang menjadi keunikan Vainglory hilang.                              |
| Retrieve     | Apa yang dihidupkan kembali dari medium lama?        | Gaya MOBA PC klasik seperti <i>League of Legends</i> dihidupkan kembali pada platform mobile.                        |
| Reverse      | Apa yang terjadi ketika inovasi dibawa terlalu jauh? | Game kehilangan identitas, komunitas terfragmentasi, dan kepercayaan pemain menurun sehingga Vainglory ditinggalkan. |

## DISKUSI KONSEPTUAL

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kegagalan Vainglory bukan semata kesalahan strategi bisnis, melainkan akibat dari ketidakseimbangan ekologi media. Ketika medium berubah tanpa mempertimbangkan adaptasi lingkungan sosial penggunanya, maka sistem komunikasi yang menopang interaksi juga terganggu.

McLuhan (1964) menyebut bahwa setiap perubahan medium membawa “reorganisasi persepsi dan hubungan manusia.” Dalam konteks ini, Vainglory mengalami reorganisasi yang terlalu cepat dan tidak selaras dengan kebiasaan sensorik serta budaya partisipatif komunitasnya. Perubahan teknologi yang tidak diikuti adaptasi komunikasi menciptakan cultural lag—celah antara inovasi dan kesiapan sosial pengguna (Postman, 1970).

Dengan demikian, kegagalan Vainglory dapat dipahami sebagai manifestasi dari disfungsi ekologi media: ketika medium tidak lagi menjadi perpanjangan manusia, tetapi menjadi faktor yang memutus hubungan antara manusia dan komunitas digitalnya sendiri.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegagalan Vainglory tidak semata-mata disebabkan oleh aspek teknis atau kompetisi pasar, melainkan merupakan akibat dari perubahan ekologi media yang tidak diimbangi dengan penyesuaian sosial dan komunikasi digital yang memadai. Dalam kerangka teori Marshall

McLuhan, setiap medium baru tidak hanya membawa kemajuan, tetapi juga mengubah lingkungan sosial tempat komunikasi itu berlangsung. Ketika Vainglory beralih dari sistem tap control yang unik menuju kontrol joystick dan mode 5v5 yang lebih kompleks, ekologi media yang sebelumnya stabil ikut terganggu. Medium berubah, dan dengan itu, pesan serta pengalaman sosial yang selama ini membentuk identitas game juga ikut berubah.

Transformasi medium tersebut menghasilkan efek ganda sebagaimana digambarkan dalam Tetrad of Media Effects. Inovasi teknologis pada satu sisi meningkatkan pengalaman visual dan daya kompetitif (enhance), namun sekaligus menghapus karakteristik lama yang menjadi daya tarik utama Vainglory (obsolesce). Upaya mengadopsi gaya MOBA PC klasik (retrieve) justru menciptakan efek balik (reverse) berupa hilangnya identitas, menurunnya keterlibatan pemain, dan runtuhnya komunikasi komunitas. Perubahan medium yang terlalu cepat tanpa manajemen komunikasi yang adaptif menimbulkan ketidakseimbangan dalam ekosistem digital, hingga akhirnya Vainglory kehilangan fondasi sosial yang menopangnya.

Dalam perspektif komunikasi digital, temuan ini menegaskan bahwa keberlanjutan sebuah platform interaktif bergantung pada kemampuannya menjaga keseimbangan antara inovasi media dan partisipasi pengguna. Ketika pengembang gagal memahami bahwa perubahan teknologi juga mengubah cara komunitas berinteraksi, maka krisis partisipasi tidak dapat dihindari. Dengan demikian, kegagalan Vainglory merupakan contoh konkret dari disfungsi ekologi media: situasi ketika medium tidak lagi menjadi perpanjangan manusia, tetapi justru memutus hubungan antara manusia dan lingkungan komunikasinya sendiri.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan teori Ekologi Media McLuhan pada konteks game digital dengan menunjukkan bahwa media interaktif juga tunduk pada dinamika ekologis sebagaimana televisi, internet, atau media sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan pelajaran bagi pengembang game dan pengelola platform digital bahwa setiap inovasi teknologi harus diikuti dengan strategi komunikasi dan manajemen komunitas yang mampu menjaga keseimbangan ekologi media—agar inovasi tidak berbalik menjadi sumber disintegrasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hine, C. (2015). Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday. London: Bloomsbury Academic.
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). Laws of Media: The New Science. Toronto: University of Toronto Press.
- Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275-4292. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
- Wicaksana, F. A. (2022). Komunikasi, koordinasi, dan kerjasama dalam game Mobile Legends pada komunitas EVOS Fams. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(8), 8131–8146.
- Sari, D. P., & Hidayat, A. (2023). Dinamika komunikasi komunitas gamer dalam mempertahankan eksistensi game PUBG Mobile. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 27(1), 45–58.
- Postman, N., & Weingartner, C. (1969). Teaching as a Subversive Activity. New York: Delacorte Press.
- Super Evil Megacorp. (2018, Sep 19). Future of Vainglory 5V5 Meta. [Blog post]. Retrieved from <https://en.vainglorygame.com/news/future-vainglory-5v5-meta/>
- Reddit. (2019, Apr). 5v5 was the final blow that shutdowns VG [Thread]. r/vainglorygame. Retrieved from [https://www.reddit.com/r/vainglorygame/comments/1dlhxp6/5v5\\_was\\_the\\_final\\_blow\\_that\\_shutdowns\\_vg/](https://www.reddit.com/r/vainglorygame/comments/1dlhxp6/5v5_was_the_final_blow_that_shutdowns_vg/)
- Flying Fish Gaming. (2018, April 23). Vainglory – Review. Retrieved from <https://flyingfishgaming.wordpress.com/2018/04/23/vainglory/>
- Reddit. (2019, August 27). Joystick or touch controls? : r/vainglorygame [Online forum post]. Retrieved from

*Ahmad Azhari, Seny Luhriyani Sunusi , Fatimah Hidayahni Amin , Muhammad Fahri Jaya  
Sudding , Surya Anantatama*

[https://www.reddit.com/r/vainglorygame/comments/cpnd55/joystick\\_or\\_touch\\_controls/](https://www.reddit.com/r/vainglorygame/comments/cpnd55/joystick_or_touch_controls/)