

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS DI KOTA BOGOR**

**SKRIPSI**

**ALI PAUJI**

**044119374**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
OKTOBER 2023**

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS DI KOTA BOGOR**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh  
Gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya  
Universitas Pakuan Bogor

**ALI PAUJI  
044119374**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
OKTOBER 2023**

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA  
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi **Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online Mobile Legends Di Kota Bogor*** adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

Dengan ini melimpahkan hak cipta karya tulis saya ini kepada Universitas Pakuan Bogor.

Bogor, 25 Oktober 2023

Ali Pauji  
044119374

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Ali Pauji  
NPM : 044119374  
Tanda Tangan :  
Tanggal :

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang telah disusun oleh

Nama Mahasiswa : Ali Pauji  
NPM : 044119374  
Judul : Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online*  
Mobile Legends Di Kota Bogor

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian  
syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi  
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Ditetapkan di : Bogor

Tanggal :

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1/ Penguji 1

Quote Nuraini Cahyaningrum, M.I.Kom.

NIK: 1.0113001608

Pembimbing 2/ Penguji 2

Prameswari Handayani, M.I.Kom.

NIK: 1.140320909

Penguji Utama

Tiara Puspanidra, M.Si.

NIK: 1.0815033671

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan  
Ilmu Budaya

Dr. Henny Suharyati, M.Si.  
NIP: 19600607199092001



Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn.  
NIK: 1.0113001607

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Skripsi ini telah melalui beberapa diskusi dan mendapatkan masukan serta koreksi dari para dosen pembimbing juga dosen pembaca sehingga dapat sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Skripsi ini berisi penjelasan mengenai pengaruh digital branding aplikasi bibit terhadap brand awareness kalangan muda Kota Bogor untuk berinvestasi. Kutipan pengertian dari para ahli dan sumber-sumber lainnya ada di dalam buku ini untuk membantu memudahkan dalam mengerjakan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, dan mudah-mudahan dengan adanya skripsi ini isi yang ada di dalamnya dapat diamalkan dengan baik sesuai dengan aturan yang ada.

Bogor, 25 Oktober 2023

Ali Pauji

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online Mobile Legends Di Kota Bogor*”** untuk memenuhi nilai tugas akhir meskipun banyak kekurangan didalamnya penyusunan skripsi saya ini tersusun atas dukungan dari beberapa pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Henny Suharyati, M. Si, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya.
2. Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi;
3. Qoute Nuraini Cahyaningrum, M.I.Kom, pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, untuk membantu memberi masukan agar sesuai dengan arah penelitian;
4. Prameswari Handayani, M.I.Kom., pembimbing II yang telah meluangkan waktu nya untuk melengkapi dan memberi masukan agar sesuai dengan arahan penelitian;
5. Tiara Puspanidra, M.Si, selaku penguji utama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi;
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan material, motivasi, dan doa yang tulus kepada penulis.
7. Annisa Navilah, selaku kakak yang telah memberikan saya semangat dan arahan untuk mengerjakan skripsi ini.
8. teman-teman saya yang selalu berjuang bersama-sama, saling memberi motivasi, dan saling membantu dalam pengerjaan skripsi penulis.

Penulis sangat berharap penelitian ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Kogor. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam penelitian ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan penelitian yang telah dibuat pada masa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun.

## **BIODATA**

Nama : Ali Pauji  
NPM : 044119374  
Tempat dan tanggal lahir : Bogor, 04 November 2000  
Nomor telepon : 08213533679  
Surel : alipauji16@gmail.com  
Alamat : Jl. Lengkong, Kp. Cimaranginan, Desa Lengkong, Kec. Lengkong, Kab, Sukabumi

Riwayat Pendidikan Formal : SMAN 1 lengkong  
SMPN 1 Lengkong  
SDN Ciwangi

Riwayat Pendidikan Nonformal : -  
Prestasi : -  
Pengalaman Organisasi : Shutter Shoot (SS) Angkatan 9  
Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (HIMNI) Angkatan 12

## ABSTRAK

**Ali Pauji. 044119374. 2023. Pola Komunikasi Pemain *Game Online Mobile Legends* Di Kota Bogor.** Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pakuan Bogor. Di bawah bimbingan: **Qoute Nuraini Cahyaningrum, Prameswari Handayani.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Bogor dengan menggunakan tiga kelompok pemain *game online* Mobile Legends yaitu Dalil Squad, Patriot, dan EL Dorado. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola tingkah laku yang dilakukan dari ketiga kelompok ini dilihat dari isyarat-isyarat untuk informasi mengenai *game* yang hanya dipahami oleh kelompok mereka ketika bermain. Dari ketiga kelompok ini persepsi anggotanya dilihat konsep diri yang kuat dengan pemahaman yang jelas tentang kekuatan dan kelemahannya di mana emosional dapat terjadi ketika bermain *game* Mobile Legends ini. Ciri-ciri kelompok dari ketiga kelompok ini dilihat dari umpan balik antar pribadi dalam permainan Mobile Legends dengan tujuan untuk membentuk hubungan yang solid antara pemain dengan melakukan interaksi sosial yang dan bukan hanya di dalam *game* Mobile Legends itu sendiri. Kesimpulannya dari ketiga kelompok pemain *game online* Mobile Legends yang ada di Kota Bogor yaitu Dalil Squad, Patriot, dan El Dorado memiliki pola komunikasi *all channel* di mana setiap anggota dapat berkomunikasi dan melakukan timbal balik dengan semua anggota. Setiap anggota berhak mengutarakan pendapatnya baik ketika di dalam *game* maupun ketika di luar *game* secara pribadi.

**Kata Kunci:** *game online; kelompok; mobile legends; pola komunikasi.*

## **ABSTRACT**

*This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. This research was carried out in Bogor City using three groups of Mobile Legends online game players, namely Dalil Squad, Patriot, and EL Dorado. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The results of this research show that the behavior patterns carried out by these three groups are seen from signals for information about the game that are only understood by their group when playing. From these three groups, the members' perceptions are seen as having a strong self-concept with a clear understanding of their strengths and weaknesses, which can cause emotional feelings when playing the Mobile Legends game. The characteristics of these three groups can be seen from interpersonal feedback in the Mobile Legends game with the aim of forming solid relationships between players by carrying out social interactions and not only in the Mobile Legends game itself. In conclusion, the three groups of Mobile Legends online game players in the city of Bogor, namely Dalil Squad, Patriot, and El Dorado, have an all-channel communication pattern where each member can communicate and reciprocate with all members. Each member has the right to express his opinion both in the game and outside the game personally.*

***Key word : communication patterns, groups, mobile legends, online games***

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>BIODATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2. Manfaat Praktis.....	10
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1. Komunikasi.....	11
2.1.1. Komunikasi Digital.....	12
2.1.2. Media Komunikasi Digital.....	12
2.2. Pola Komunikasi.....	12
2.2.1. Pola Komunikasi Langsung dan Tidak Langsung.....	13
2.2.2. Komunikasi Kelompok.....	14
2.3. <i>Game Online</i> .....	15
2.3.1. <i>Game Mobile Legends</i> .....	16
2.4. Teori Penelitian.....	16
2.5. Penelitian Terdahulu.....	17
2.6. Alur Pemikiran.....	19
2.7. Definisi Konsep.....	20
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1. Desain Penelitian.....	21
3.2. Paradigma Penelitian.....	21
3.3. Lokasi dan Waktu penelitian.....	21

3.3.1. Lokasi Penelitian.....	21
3.3.2. Waktu Penelitian.....	22
3.4. Jenis dan Sumber Data.....	22
3.5. Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.5.1. Subjek Penelitian.....	22
3.5.2. Objek Penelitian.....	22
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.7. Teknik Analisis Data.....	25
3.8. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	25
<b>BAB 4 GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1. Gambaran Umum Kota Bogor.....	27
4.1.1. Sejarah Kota Bogor.....	27
4.1.1. Profil Kota Bogor.....	28
4.1.2. Logo Kota Bogor.....	28
4.1.3. Visi dan Misi Kota Bogor.....	29
4.2. Mobile Legends.....	29
4.3. Analisis Pola Komunikasi Kelompok Pemain Game Online Mobile Legends Di Kota Bogor dengan Menggunakan Teori Goldberg dan Larson (2006).....	29
4.3.1. Tingkah Laku.....	29
4.3.2. Persepsi.....	33
4.3.3. Ciri-ciri kelompok.....	37
4.4. Pola Komunikasi kelompok Pemain Game Online Mobile Legends di Kota Bogor (Pola Komunikasi Langsung dan Tidak langsung Sastro Atmodjo, 2021) .....	42
4.4.1. Kelompok Dalil Squad.....	42
4.4.2. Kelompok Patriot.....	43
4.4.3. Kelompok El Dorado.....	44
4.5. Pola Komunikasi kelompok Pemain Game Online Mobile Legends di Kota Bogor (Pola Komunikasi Tubbs dan Moss, 2001 dalam Ricky et al., 2016)...	44
4.5.1. Pola Interaksi Roda.....	44
4.5.2. Pola Interaksi Rantai.....	45
4.5.3. Pola Komunikasi Y.....	45
4.5.4. Pola Komunikasi Lingkaran.....	46
4.5.5. Pola Komunikasi <i>All Channel</i> .....	46
4.6. Triangulasi.....	48
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
5.1. Kesimpulan.....	52
5.2. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 8 Negara dengan Pengguna Smartphone Terbanyak di Dunia Tahun 2022.....	2
Gambar 1.2 Diagram Batang Penggunaan Internet Tahun 2021-2022 .....	4
Gambar 1.3 Data Grafik Mobile Legend Tahun 2022 .....	6
Gambar 2.1 Alur Pemikiran .....	20
Gambar 4.1 : Logo Kota Bogor .....	29

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informan .....	24
Tabel 3.2 Triangulasi Sumber .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Panduan Wawancara Informan.....	59
Lampiran 2: Transkrip Wawancara Informan 1.....	60
Lampiran 3: Transkrip Wawancara Informan 2.....	64
Lampiran 4: Transkrip Wawancara Informan 3.....	67
Lampiran 5: Transkrip Wawancara Informan 4.....	71
Lampiran 6: Transkrip Wawancara Informan 5.....	73
Lampiran 7: Transkrip Wawancara Informan 6.....	76
Lampiran 8: Transkrip Wawancara Triangulan 1 .....	79
Lampiran 9: Transkrip Wawancara Triangulan 2 .....	82
Lampiran 10: Transkrip Wawancara Triangulan 3.....	86
Lampiran 11: Foto Dokumentasi Wawancara (Adithya Eka).....	89
Lampiran 12: Foto Dokumentasi Wawancara ( Sandi Prasetyo).....	89
Lampiran 13: Foto Dokumentasi Wawancara (Anggi Syaputra).....	90
Lampiran 14: Foto Dokumentasi Wawancara (Luqman Syam).....	90
Lampiran 15: Foto Dokumentasi Wawancara (Ridho Yusuf).....	91
Lampiran 16: Foto Dokumentasi Wawancara Triangulan (Putra Ramadhan).....	91
Lampiran 17: Foto Dokumentasi Wawancara Triangulan (Danu Rachman).....	92
Lampiran 18: Foto Dokumentasi Wawancara Triangulan (Muhammad Daffa).....	92

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

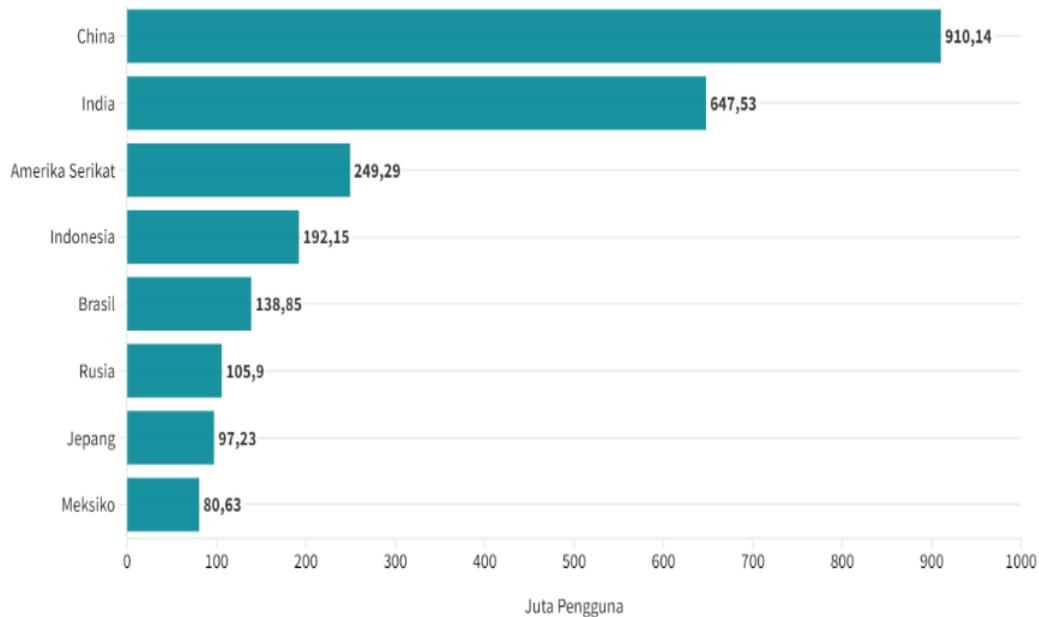
Menurut (Effendy, 2007 dalam Nurhadi, & Kurniawan, 2017) pengertian komunikasi dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pengertian secara umum dan pengertian secara paradigmatis. Pengertian komunikasi secara umum itupun harus juga dilihat dari dua segi, yaitu pengertian komunikasi secara etimologis dan pengertian komunikasi secara terminologis. Secara etimologis, komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicatio* yang bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Kata sama yang dimaksudkan adalah sama makna. Jadi dalam pengertian ini, komunikasi berlangsung manakala orang-orang yang terlibat di dalamnya memiliki kesamaan makna mengenai suatu hal yang tengah dikomunikasikannya itu. Dengan kata lain, jika orang-orang yang terlibat di dalamnya saling memahami apa yang dikomunikasikannya itu, maka hubungan antara mereka bersifat komunikatif.

Adanya komunikasi dan proses interaksi kita dapat memperluas hubungan kita dengan bertukar informasi berguna tentang aktivitas sehari-hari dan, khususnya, dengan mempertimbangkan kesamaan pribadi dalam hobi, minat, dan cara hidup. Sama dengan kegiatan yang dilakukan oleh individu Ketika berinteraksi dengan kelompok sosial. Hal ini adalah bagian dari hubungan antar anggota kelompok yang berkesinambungan dan terjalin melalui waktu, tempat, dan lingkungan yang mendorong.

Teknologi komunikasi merupakan salah satu perbincangan yang sangat menarik pada modern ini. Teknologi komunikasi identik dengan internet dan media sosial, namun tidak hanya itu, *game online* juga menjadi salah satu teknologi komunikasi yang sangat marak digunakan pada saat ini. Penggunaan *game online* ini peminatnya tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Popularitas *game online* kian melesat seiring tumbuhnya permainan *online* ini di kota-kota besar di Indonesia, ini terlihat dari banyaknya warung internet (warnet) yang menyediakan layanan 24 jam hingga masyarakat Indonesia sudah tidak asing dengan *game online* ini. Menurut (Adams & Rollings, 2007 dalam Affandi, 2013) istilah *game online* mengacu pada *game* yang dapat diakses oleh sejumlah besar pemain dan dimainkan melalui komputer yang dihubungkan bersama oleh jaringan, biasanya menggunakan jaringan internet.

Seiring berkembangnya waktu teknologi *smartphone* semakin menjadi lebih bagus dan harganya murah dibandingkan PC (*Personal Computer*), sehingga masyarakat lebih banyak menggunakan *smartphone* daripada PC. Penduduk Indonesia yang merupakan bagian dari masyarakat global telah mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada awalnya, komunitas lokal menjadi komunitas global sebagai hasil penemuan teknologi informasi, menciptakan skenario dimana masyarakat sangat terbuka terhadap kemajuan komunikasi dan teknologi. Fenomena tersebut ditandai dengan adanya permintaan *smartphone* di Indonesia yang merupakan *gadget* yang memudahkan individu dalam mengakses kebutuhan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dianggap sebagai komputer mini dengan berbagai fitur yang dapat diakses pengguna

kapan saja dan kapan saja. Agar setiap orang dapat mengakses informasi melalui internet, ponsel harus digunakan secara luas. Saat ini, masyarakat dapat menggunakan *smartphone* untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, membeli dan menjual barang secara *online*, menggunakan layanan pengiriman atau transportasi, dan melakukan obrolan video dengan orang-orang terdekat mereka, bahkan sampai hanya untuk sekedar bermain *game*.

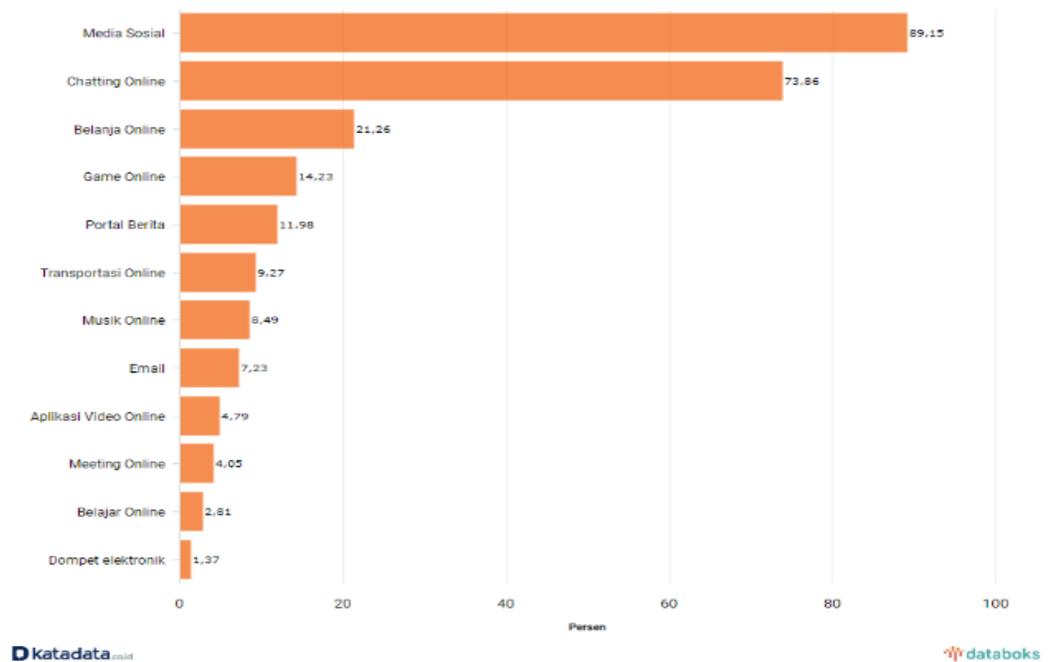


Gambar 1.1 8 Negara dengan Pengguna *Smartphone* Terbanyak di Dunia Tahun 2022  
Sumber : dataindonesia.id

Menurut data dari Newzoo yang dikumpulkan pada tahun 2022, China menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia. Menurut laporan tersebut, terdapat 910,14 juta pengguna *smartphone* di China. Sebagai hasil dari pencapaian ini, China memiliki potensi pasar yang signifikan untuk *smartphone*. India berada di peringkat kedua dalam daftar ini dengan 647,53 juta pengguna *smartphone* secara keseluruhan. Statistik ini menunjukkan seberapa luas penggunaan teknologi *smartphone* di India, yang telah menciptakan pasar yang berkembang pesat bagi pembuat dan pengembang aplikasi. Di urutan ketiga yaitu Amerika Serikat jumlah, 249,29 juta, pengguna *smartphone*. Amerika Serikat memiliki jumlah pengguna *smartphone* yang besar dan berkontribusi terhadap inovasi dan pertumbuhan pasar *smartphone global* sebagai salah satu negara industri dengan penetrasi teknologi yang tinggi. Dalam peringkat ke empat yaitu ada Indonesia dengan 192,15 juta pengguna *smartphone*. Industri telekomunikasi dan aplikasi seluler di Indonesia mendapat

manfaat besar dari lonjakan pengguna ponsel pintar di negara ini dalam beberapa tahun terakhir. Brasil berada di peringkat kelima dalam daftar ini, dengan 138,85 juta orang yang menggunakan *smartphone*. Angka ini menunjukkan adopsi besar teknologi *smartphone* di negara tersebut dan potensi pasar yang besar bagi perusahaan teknologi. Dengan 105,9 juta orang, Rusia menempati posisi keenam dalam daftar pengguna *smartphone*, meskipun angka ini lebih rendah dibandingkan dengan beberapa negara lain dalam daftar, negara ini tetap menjadi pasar penting untuk *smartphone*. Meskipun populasinya relatif kecil dibandingkan dengan China atau India, Jepang memiliki 97,23 juta pengguna *smartphone*, menjadikannya negara dengan jumlah pengguna *smartphone* terbanyak di Asia. Jumlah orang yang menggunakan *smartphone* ini menunjukkan tingginya ketergantungan pada perangkat *mobile*. Dengan 80,63 juta orang yang menggunakan *smartphone*, Meksiko berada di peringkat kedelapan dalam daftar ini, menunjukkan potensi pasar yang besar bagi sektor telekomunikasi dan teknologi negara tersebut. Maka dari itu *game online* terus berkembang dari awalnya sering dimainkan di PC beralih ke *smartphone*. Pergeseran *game online* dari PC ke *smartphone* telah mengubah industri *game* dan meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan bagi para pemain. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang memungkinkan *smartphone* yang lebih kuat dengan grafis yang luar biasa dan pengalaman bermain yang sebanding dengan PC. Dengan membawa *game* PC populer ke platform *mobile*, pengembang *game* menyadari potensi pasar yang lebih luas. Mereka mengubah *game-game*-nya agar dapat dijalankan dengan lancar di *smartphone* sambil mempertahankan mekanika dan fitur inti dari *game* aslinya.

Metode input utama untuk *smartphone* adalah kontrol layar sentuh, yang memerlukan modifikasi mekanika permainan. Agar pemain memiliki pengalaman bermain yang memuaskan, pengembang harus membuat kontrol yang mudah digunakan. *Game* menjadi lebih populer dan menarik minat pemain dari berbagai kalangan berkat kemudahan dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh *smartphone*, yang memungkinkan para pemain memainkan *game* favorit mereka di mana pun mereka mau, tanpa terikat pada satu lokasi seperti saat bermain di PC. *Game mobile* juga memiliki fitur *multiplayer* dan sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi dan bersaing dengan teman atau pemain lainnya. Aspek sosial ini membantu membangun komunitas, meningkatkan pengalaman bermain, dan mempromosikan persaingan yang sehat. Bisnis *game mobile* biasanya menggunakan sistem *free-to-play*, yang memungkinkan pemain mengunduh dan memainkan *game* secara gratis. *Game* menjadi lebih murah bagi semua orang berkat pembelian aplikasi atau iklan. Pemain dapat dengan mudah menemukan, mengunduh, dan memperbarui *game* di ekosistem *game mobile* yang berkembang pesat berkat toko aplikasi yang disediakan oleh platform seperti Apple App Store dan Google Play Store. Industri *game* telah mendapatkan manfaat dari pergeseran dari permainan PC ke permainan *smartphone*. Pergeseran ini telah memperluas jangkauan pemain dan memungkinkan pengembang untuk mengembangkan *game* baru yang berkualitas tinggi.



Gambar 1.2 Diagram Batang Penggunaan Internet Tahun 2021-2022  
Sumber : databoks.katadata.co.id

Menurut laporan dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang mencatat pola penggunaan internet masyarakat Indonesia pada periode tahun 2021-2022, terdapat data menarik terkait aktivitas *online* yang digemari. Salah satu temuan yang menonjol adalah bahwa bermain *game* telah meraih peringkat keempat dalam penggunaan internet. Sebanyak 14,23% dari responden yang terlibat dalam survei ini menggunakan akses internet mereka khusus untuk tujuan bermain *game*. Peringkat keempat ini menandakan popularitas yang signifikan dalam aktivitas *online* di Indonesia. Meskipun berada di posisi yang agak rendah dibandingkan dengan kegiatan lainnya, seperti mengakses media sosial, *chatting online*, atau berbelanja *online*, angka tersebut tetap menunjukkan bahwa bermain *game* memiliki pangsa pasar yang kuat di ranah digital Indonesia. Hal ini mencerminkan minat dan keterlibatan yang besar dari masyarakat dalam penggunaan internet untuk hiburan dan rekreasi, yang menjadi bagian integral dari pola perilaku *online* di era saat ini. Dengan persentase penggunaan internet untuk bermain *game* yang mencapai lebih dari 14%, tidak dapat diabaikan bahwa aktivitas ini telah menjadi bagian penting dari ekosistem internet di Indonesia. Data ini memberikan gambaran yang menarik tentang preferensi dan kebiasaan digital masyarakat, menegaskan bahwa bermain *game* bukan hanya sekadar hiburan semata, melainkan juga menjadi fenomena yang patut diperhitungkan dalam pengembangan layanan dan industri di dunia maya.

Peningkatan popularitas *game online* dapat terlihat dari persentase pengguna internet yang menyatakan menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* di platform *online*. Perilaku bermain *game online* semakin meningkat di kalangan masyarakat Indonesia, dengan sebagian besar responden mengakses internet untuk menikmati berbagai jenis *game* yang tersedia. Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* telah menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati oleh pengguna internet di Indonesia, menarik perhatian banyak pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Penggunaan internet untuk bermain *game* juga mempengaruhi perkembangan industri *game* di Indonesia, dengan banyak pengembang lokal maupun internasional yang menghadirkan berbagai macam *game online* untuk pasar Indonesia. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran *game online* dalam kehidupan digital masyarakat Indonesia, serta potensi pasar yang besar bagi industri *game* di negara ini. Tren bermain *game online* terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan aksesibilitas internet yang semakin meluas di Indonesia. Dalam beberapa tahun mendatang, dapat diharapkan bahwa bermain *game online* akan terus menjadi salah satu kegiatan yang diminati dan terus bertumbuh di kalangan masyarakat Indonesia.

Salah satu *game online* yang dimainkan di *smartphone* paling laris pertama kali yaitu Clash Of Clan, kedekatan para pemain *game* diawali dengan permainan *game* ini viral di eranya pada tahun 2010 sejak kemunculannya, saking viralnya *game* Clash of clan ini dalam satu klan memiliki banyak anggota komunitas *game* ini sampai melakukan *gathering* sebagai hari *anniversary*, yang dikutip dari playtoko.com. Akan tetapi seiring berjalannya waktu kepopuleran Clash Of Clans menurun karena munculnya berbagai *game online* yang lebih seru, Salah satu *game online* yang dimainkan di *smartphone* adalah Mobile Legends. Salah satu *game* yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia adalah *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) Mobile Legends Bang Bang. Pemain dapat terlibat dalam pengalaman seru dan kompetitif dalam *game* ini dengan mengendalikan salah satu *hero* dari daftar *hero* yang tersedia. Konsep dasar dari Mobile Legends Bang Bang adalah memenangkan pertandingan dalam mode 5 vs 5, di mana dua tim yang terdiri dari masing-masing lima pemain saling bersaing. Setiap pemain memiliki peran krusial dalam mengambil keputusan dan berkoordinasi dengan tim mereka untuk mencapai kemenangan. Setiap *hero* dalam *game* ini memiliki keunikannya sendiri dan berbagai keterampilan yang dapat digunakan untuk menghadapi musuh. Penting bagi pemain untuk memahami karakteristik dan kekuatan dari *hero* yang mereka pilih, serta melihat bagaimana *hero* tersebut dapat berkontribusi dalam pertempuran tim. Mobile Legends Bang Bang menawarkan tiga jalur atau *lane* yang diperkuat dengan adanya *tower*. Tujuan utama dari permainan ini adalah menghancurkan *tower* utama musuh dengan bantuan *hero* yang kita gunakan. Pertempuran yang sengit terjadi di setiap jalur, dimana pemain harus melindungi *tower* mereka sendiri sambil berusaha menghancurkan *tower* musuh. Selain itu, *game* ini juga menawarkan berbagai mode permainan lainnya, seperti mode *Ranked* untuk pemain yang ingin mengukur kemampuan mereka secara kompetitif, mode *Classic* untuk pengalaman bermain santai, dan mode *Brawl* yang lebih acak dengan pertempuran cepat dan seru. Mobile Legends Bang Bang juga memiliki komunitas yang luas, di mana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain,

bergabung dalam tim atau *guild*, dan berpartisipasi dalam turnamen serta acara-acara khusus yang diselenggarakan oleh pengembang. Dengan grafis yang memukau, kontrol yang responsif, dan *gameplay* yang serba cepat, Mobile Legends Bang Bang terus menjadi daya tarik bagi jutaan pemain di seluruh dunia. *Game* ini menawarkan pengalaman MOBA yang mendalam dan menyenangkan, serta menjadi tempat di mana pemain dapat memperlihatkan kemampuan dan strategi mereka dalam pertempuran 5 vs 5 yang seru dan kompetitif.

Kepopuleran *game online* Mobile Legends Bang Bang (MLBB) tidak hanya sekadar sebagai sumber hiburan semata, tetapi juga telah menjadi ajang pertandingan yang diakui secara luas di kalangan umum, termasuk di wilayah kota bogor. Salah satu contohnya yang dikutip dari lead.co.id *tournament* MojoSky Mobile Legends Bang Bang *tournament* yang diselenggarakan di Mall Ekalokasari lantai M pada 26 hingga 27 Februari 2022, di mana *tournament* ini diikuti oleh 64 tim yang berbeda. *Tournament* ini dengan antusiasme tinggi mengadakan acara tersebut, yang menarik perhatian para masyarakat Kota Bogor yang memiliki minat dan bakat dalam dunia *gaming*. *Event* ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkompetisi dan memperlihatkan kemampuan mereka dalam permainan Mobile Legends Bang Bang. Dalam *event* ini juga adalah salah satu upaya pencarian bakat talenta untuk atlet-atlet *esports* Kota Bogor.

Pada Instagram resmi Universitas Pakuan menyatakan bahwa salah satu tim *esports* yang paling terkenal di Indonesia, yaitu Evos, telah menjalin kerja sama dengan Universitas Pakuan Bogor untuk mengadakan serangkaian *event* guna mencari mahasiswa berbakat. Dalam kerja sama tersebut, Evos dan Universitas Pakuan berkolaborasi dalam menggelar *event* khusus yang bertujuan mencari dan mengidentifikasi bakat-bakat terbaik di antara mahasiswa. *Event-event* yang diadakan oleh Evos dan Universitas Pakuan ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berkompetisi dan membuktikan kemampuan mereka di tingkat universitas. Para pemenang dari *event* tersebut kemudian dihadapkan dengan pertandingan melawan tim *esports* dari universitas lain yang juga bekerja sama dengan Evos. Ketika pemenang akhirnya terpilih setelah persaingan ketat antara universitas, mereka mendapatkan kesempatan langka untuk direkrut langsung oleh tim *esports* Evos itu sendiri. Hal ini menjadi peluang yang sangat menggiurkan bagi mahasiswa yang memiliki hasrat dan ambisi untuk menjadi pemain profesional dalam dunia *esports*.

Kerja sama antara Evos dan Universitas Pakuan tidak hanya memberikan dampak positif bagi mahasiswa Universitas Pakuan, tetapi juga memperkuat koneksi antara perguruan tinggi dan industri *game*. Ini merupakan langkah penting dalam mengembangkan ekosistem *esports* di Indonesia, dimana kolaborasi antara universitas dan tim profesional dapat membuka pintu bagi pemain muda berbakat untuk memperoleh kesempatan emas dalam dunia kompetisi *esports*. Dengan adanya *event-event* seperti ini, kehadiran Mobile Legends Bang Bang tidak hanya menjadi permainan populer, tetapi juga telah membuka peluang baru bagi para pemain muda untuk meraih kesuksesan dalam dunia *esports*. Semakin banyak perguruan tinggi yang terlibat dalam kerja sama semacam ini, semakin besar pula kesempatan bagi para pemain muda

berbakat untuk menjadikan impian mereka sebagai pemain profesional *esports* menjadi kenyataan.



Gambar 1.3 Data Grafik Mobile Legend Tahun 2022  
Sumber : gamerwk.com

Dikutip dari appmagic.rocks Berdasarkan peringkat grafik terlaris dengan unduhan, Indonesia secara menakjubkan meraih peringkat nomor satu sebagai negara paling populer di dunia dalam hal mengunduh aplikasi.

Negara	Jumlah Download
Indonesia	190 Juta
Filipina	77 Juta
Brazil	32 Juta
Malaysia	27 Juta
Thailand	25 Juta

Terlebih menurut escharts.com, kejuaraan dunia Mobile Legends yang diadakan di Indonesia pada awal tahun 2023 berhasil mencatat jumlah penonton terbanyak sepanjang sejarah, dengan total 4.270.270 penonton. Angka ini mengungguli jumlah penonton dari kejuaraan dunia Mobile Legends yang diadakan sebelumnya. Prestasi ini menunjukkan betapa besar minat dan antusiasme masyarakat Indonesia terhadap turnamen Mobile Legends. Dengan jumlah penonton yang begitu besar,

kejuaraan dunia Mobile Legends di Indonesia menjadi sorotan internasional dan membuktikan popularitas permainan ini di negara tersebut. Keberhasilan mengumpulkan jumlah penonton sebesar itu juga menunjukkan dukungan yang kuat dari komunitas pemain Mobile Legends di Indonesia, yang aktif mengikuti dan mendukung kompetisi tersebut. Perkembangan *esports* di Indonesia semakin berkembang pesat, dan kejuaraan dunia Mobile Legends menjadi salah satu acara yang paling dinantikan oleh penggemar *esports* di seluruh dunia.

Keberhasilan kejuaraan dunia Mobile Legends di Indonesia juga memberikan dampak positif bagi industri *game* dan *esports* di negara tersebut, dengan peningkatan popularitas dan kehadiran sponsor-sponsor besar yang tertarik untuk berinvestasi dalam kompetisi *esports*. Tren peningkatan jumlah penonton di kejuaraan dunia Mobile Legends menunjukkan bahwa *game* ini terus mendapatkan popularitas yang meluas dan menjadi fenomena budaya di Indonesia. Melalui kejuaraan dunia Mobile Legends yang sukses ini, Indonesia semakin menegaskan dirinya sebagai salah satu pusat *esports* terbesar di dunia, dengan potensi pasar yang besar dan komunitas pemain yang aktif dan berdedikasi.

Menurut para pakar komunikasi, komunikasi mengacu pada aktivitas hubungan manusia yang biasa terjadi secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Rogers & O. Lawrence Kincaid *dalam* Rahmawati & Gazali, 2018) Komunikasi adalah pertemuan ketika dua orang atau lebih saling bertukar informasi atau membentuk hubungan satu sama lain dengan tujuan saling memahami di masa depan. Menurut (Syaiful Bahri Djamarah *dalam* Rahmawati & Gazali, 2018) ketika semua pihak yang terlibat memahami apa yang disampaikan, komunikasi terjadi. Ketika seseorang berbicara kepada orang lain, ada banyak orang yang terlibat. Menurut (Rahmawati & Gazali, 2018) sifat timbal balik komunikasi ditekankan oleh komunikator atau sumber. Di sini, komunikasi bersifat sirkular, dengan sumber dan penerima berinteraksi melalui mekanisme umpan balik.

Dari beberapa definisi yang diberikan di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses kontak antara dua atau lebih individu serta beberapa komponen yang terhubung seperti sumber dan penerima untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, mencapai tujuan bersama, dan memahami satu sama lain. Sedangkan pola komunikasi di sini mengacu pada penyampaian pesan secara sistematis dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan mengubah pendapat, sikap, atau tingkah laku komunikan. Komunikasi yang terjadi dalam *game*, seperti Mobile Legends Bang Bang, sering disebut sebagai komunikasi *online* atau komunikasi virtual. Dalam konteks ini, sistem komunikasi virtual menciptakan lingkungan di mana pemain yang berada pada jarak yang jauh dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain tanpa adanya kontak tatap muka secara langsung. Dalam Mobile Legends, terdapat berbagai fitur komunikasi *virtual* yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara pemain. Salah satu fitur yang paling umum digunakan adalah *voice chat*, di mana pemain dapat berbicara dengan menggunakan mikrofon mereka dan mendengarkan suara teman satu tim secara langsung. Fitur ini memungkinkan koordinasi yang lebih efektif dan *real-time* antara pemain, sehingga strategi tim dapat disampaikan dengan lebih cepat dan akurat.

Selain *voice chat*, Mobile Legends juga menyediakan fitur *auto chat* yang otomatis menghasilkan pesan-pesan tertentu dalam situasi-situasi tertentu. Misalnya, saat seorang pemain berhasil membunuh musuh, sistem akan secara otomatis mengirimkan pesan yang memberitahu timnya tentang keberhasilannya. Fitur ini membantu dalam berbagi informasi secara cepat dan efisien dalam pertandingan. Selain itu, ada juga fitur manual *chat* yang memungkinkan pemain untuk mengirimkan pesan teks secara langsung kepada pemain lain. Pemain dapat menggunakan pesan ini untuk berkomunikasi tentang taktik, memberikan petunjuk, atau memberikan informasi penting kepada timnya. Fitur manual chat ini memberikan fleksibilitas kepada pemain untuk berkomunikasi dengan lebih rinci dan mengatur strategi yang lebih kompleks.

Komunikasi virtual dalam *game* seperti Mobile Legends memiliki peran penting dalam meningkatkan kerja sama dan koordinasi antara pemain. Hal ini membantu dalam pembentukan tim yang solid dan meningkatkan kesempatan untuk mencapai kemenangan. Dengan adanya fitur-fitur komunikasi virtual ini, pemain dapat saling berbagi informasi, merencanakan strategi, dan mengambil keputusan secara efektif dalam pertandingan. Selain itu, komunikasi virtual juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Pemain dapat bertemu dan berkomunikasi dengan orang-orang dari budaya dan latar belakang yang berbeda, membuka peluang untuk saling belajar dan memahami perbedaan. Dalam keseluruhan, komunikasi virtual dalam Mobile Legends Bang Bang memberikan dimensi sosial yang penting dalam pengalaman bermain *game*. Fitur-fitur komunikasi yang disediakan memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berkoordinasi, dan membangun hubungan dalam lingkungan *game* yang luas.

Menurut (Djamarah, 2004 *dalam* Ricky et al., 2016) pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Menurut (Syamsuri, 2016) Studi tentang komunikasi kelompok didasarkan pada komunikasi lisan tradisional yang terjadi dalam kelompok kecil individu. Ciri keberadaan kelompok adalah cara para anggotanya mengambil keputusan. Menurut interaksi kelompok melihat prosedur sebagai alat di mana kelompok mengambil keputusan, menyoroti koneksi, efektivitas komunikasi, dan hasil dari kelompok. Alasan peneliti memilih tema penelitian mengenai pola komunikasi kelompok karena ingin menganalisis tiga ciri komunikasi kelompok yaitu tingkah laku, persepsi, dan ciri-ciri kelompok dalam kegiatan pola komunikasi para pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor, Kota Bogor ini hanya memiliki 1 pemain *profesional player* yang sudah mendunia. Penelitian jenis ini juga pernah dilakukan oleh Riyan Agung Arisandi yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok *Game Online FPS (first person shooter) Point Blank*. Penelitian Riyan Agung Arisandi ini membahas tentang penelitian tersebut menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi kelompok *game online FPS (first person shooter) Point Blank* pada kelompok clan cannibal.corp di warnet *hardcore* Malang, komunikasi yang sering digunakan adalah pola komunikasi *all channel*. Hasil dari penelitian tersebut komunikasi yang digunakan pola komunikasi *all channel* artinya semua orang dari kelompok tersebut memiliki kecocokan pada karakteristik serta komunikasi yang dilakukan dalam kelompok dilakukan secara dua arah.

Dalam sebuah permainan sangatlah penting memiliki sebuah *skill* dalam bermain, sehingga pengalaman bermain dengan jam terbang sangat banyak itu akan mengasah pemain hingga menjadi sangat ahli dalam permainan itu. Akan tetapi dalam sebuah permainan kompetitif yang dimainkan berkelompok atau yang terdiri dari beberapa anggota bukan hanya *skill* yang harus dikuasai tapi juga pola komunikasi. Seperti yang dikatakan oleh Steven Andreas Gunawan atau lebih sering dikenal Ageee seorang *head coach* dari tim *pro player* Evos *esports*, dalam sebuah *podcast* di *channel* Youtube Jonathan Liandi dia mengatakan bahwa seorang pemain *game* kompetitif memang memiliki *skill* dalam *game* itu sangat penting, akan tetapi komunikasi antar anggota tim juga tidak kalah penting dalam permainan.

Menurut (Wicaksana & Nasvian, 2022) komunikasi yang sukses merupakan aspek penting dari kerja tim. Tim virtual dalam *game esports* terlibat dalam banyak komunikasi yang disebut *Computer-Mediated Communications* (CMC) yang membutuhkan interaksi yang jelas dan spesifik antara anggota tim untuk menghindari kesalahpahaman. Selain itu, komunikasi fungsional membutuhkan pengenalan anggota tim yang berhasil untuk mengembangkan kohesi tim dan mengembangkan kepercayaan antar anggota, komunikasi harus diperlakukan sebagai tugas yang paling penting untuk organisasi virtual karena memberikan efisiensi dan transparansi. Paling penting, komunikasi yang efektif meningkatkan pertukaran pengetahuan, meningkatkan produktivitas kerja, meningkatkan proses pengambilan keputusan, dan mengurangi ketidakpastian. Menurut (Kurnia, 2019) komunikasi dalam *game online* sangatlah penting, hal tersebut dapat terlihat dari aplikasi *game online* Mobile Legends yang menyediakan media untuk berkomunikasi melalui *voice*, *chat*, dan juga *emoticon*, dengan tujuan proses komunikasi dapat berjalan lancar agar tujuan pemain (*team*) dapat tercapai.

Kota Bogor, yang terletak di Provinsi Jawa Barat, memiliki jumlah penduduk yang mencapai sekitar 1.052.359 jiwa pada tahun 2021, berdasarkan data yang dipublikasikan oleh kotabogor.bps.co.id. Pertumbuhan signifikan dalam populasi ini telah membawa dampak yang mencolok pada berbagai aspek kehidupan di kota tersebut. Salah satu fenomena yang menarik adalah lonjakan penggemar dan pemain *game* Mobile Legends. Fenomena ini mencerminkan perubahan budaya dan minat di kalangan masyarakat Bogor yang semakin tertarik dengan permainan daring, seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk. Hal ini juga mencerminkan bagaimana teknologi dan hiburan daring telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari di kota ini, mempengaruhi gaya hidup serta interaksi sosial antara warganya.

Penelitian dari Suryo Heriawan yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok pada Komunitas Scooter “Vespa” Dalam Menjalinkan Hubungan Solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri). Penelitian Suryo Heriawan ini menjelaskan tentang pola komunikasi sebuah kelompok atau komunitas Scooter yang ada di Wonogiri yang terbentuk dengan visi, misi dan tujuan yang sama. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pola yang sering digunakan oleh Ikatan Scooter Wonogiri (ISWI) adalah pola komunikasi diadik, yaitu pendekatan personal masing-masing anggotanya. Solidaritas dalam komunitas vespa masuk dalam solidaritas sosial mekanik,

Penelitian ketiga oleh Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat dan Indra N.A Pamungkas yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok *Game Online* (Studi Virtual Etnografi pada Pengguna *Game* “Clash Of Clans” Komunitas 1-ron). Penelitian ini menjelaskan tentang di dalam permainan Clash Of Clans terdapat fitur *clan*, pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling berinteraksi, dan dapat saling membantu. Hasil dari penelitian tersebut yaitu 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka.

Peneliti memilih objek penelitian masyarakat yang bermain *game* Mobile Legends di Kota Bogor karena *game* Mobile Legends adalah *game online* yang sangat populer di Indonesia yang tersedia pada *mobile*. Pertumbuhan popularitas Mobile Legends di Kota Bogor sangatlah pesat hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan beragam *tournament* yang digelar seperti, dikutip dari lead.co.id pada tahun 2022, MojoSky Mobile Legends Bang Bang *tournament* menjadi salah satu sorotan penyelenggaraan turnamen ini mencerminkan minat yang besar dari para pemain *game* tersebut di wilayah tersebut. Kemudian pada tahun 2023, antusiasme yang sama terlihat dari kegiatan yang dilaporkan oleh radarbogor.co.id dimana partai politik Kota Bogor turut mengadakan turnamen Mobile Legends. Selain itu, inilahkoran.co.id juga melaporkan bahwa Gandeng Pemuda Bogor juga menyelenggarakan turnamen Mobile Legends di Kota Bogor pada tahun yang sama. Kehadiran berbagai *event* dari tim *profesional esports* juga semakin memperkuat eksistensi *game* ini di Kota Bogor. Kolaborasi antara Universitas Pakuan dengan Evos *esports* menjadi bukti dari dorongan yang diberikan kepada industri *game* ini. Tidak hanya itu, Aura *esports* pun aktif dalam memperluas jangkauan dengan mengunjungi dan mengadakan *tournament* untuk masyarakat di Kota Bogor, seperti yang terlihat dari Instagram resmi mereka. Semua ini mencerminkan betapa besarnya minat dan dukungan bagi Mobile Legends di Kota Bogor tersebut. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online* Mobile Legends di Kota Bogor”.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Bagaimana Pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor.

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor.

## **1.4.Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memperkaya khasanah penelitian komunikasi dan sumber bacaan, bagi jurusan ilmu komunikasi, khususnya bagi konsentrasi hubungan masyarakat dengan penelitian pola komunikasi

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembaca tentang pola komunikasi, terutama yang berkaitan dengan *game online* Mobile Legends dan dapat menjadi bahan masukan dan sarana evaluasi bagi masyarakat Kota Bogor terkait para perilaku komunikasi *game online* khususnya Mobile Legends.

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Komunikasi

Menurut (Pohan & Fitria, 2021) komunikasi merupakan kegiatan manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam hal kehidupan organisasi; juga dalam hal kehidupan dasar manusia. Komunikasi adalah aspek penting dari kehidupan kita sehari-hari. Kita semua berinteraksi dengan cara yang sama dengan melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dan kemajuan teknologi baru-baru ini telah mengubah cara orang berkomunikasi secara dramatis. Komunikasi tidak terhalang oleh penggunaan kata-kata ramah belaka, selain bentuk interaksi lain seperti senyuman, anggukan kepala yang meningkatkan emosi, sikap badan, ungkapan minat, sikap, dan perasaan serupa. Tampaknya pola pikir yang sama adalah komunikasi "kunci". Tanpa pertukaran informasi spesifik dengan pemahaman yang sama, hanya ada "dialog antara satu orang".

Menurut (Susanto, 2016) istilah komunikasi (*communication*) berasal dari bahasa latin yaitu (*communication*), komunikasi ini biasanya digunakan manusia untuk memilih label atau simbol tertentu, atau untuk mendeskripsikan kejadian-kejadian manusia dalam ruang lingkup mereka. Kata *communication* ini sebenarnya berakar dari dua kata yaitu *com* (*cum*) yang berarti dengan atau bersama-sama dengan dan *unio* (*union*) yang berarti persatuan. Jadi *communication* menjelaskan bersatu dengan atau menjadi satu bersama-sama dengan.

Menurut (Hovland, Janis dan Kelly, 1967 dalam Kurniawan, 2018) komunikasi adalah proses di mana seseorang yang bertindak sebagai komunikator menyampaikan stimulus melalui kata-kata atau bahasa lainnya dengan tujuan untuk mengubah atau membentuk perilaku orang lain, yaitu komunikan atau khalayak. Menurut (Effendy, 2003 dalam Kurniawan, 2018) teori stimulus dalam proses komunikasi, komunikasi, yang berkaitan dengan perubahan sikap, adalah aspek "bagaimana", bukan aspek "apa" dan "mengapa". Jelas bagaimana berkomunikasi, dalam hal ini bagaimana mengubah sikap, bagaimana mengubah sikap komunikator. Selama perubahan sikap, tampaknya sikap hanya dapat diubah jika stimulus yang menonjol benar-benar melampaui aslinya. Saat mempertimbangkan sikap baru, ada tiga variabel penting, yaitu perhatian, pemahaman, dan penerimaan.

Menurut (Suwardi, 208 dalam Rohim, 2016) komunikasi merupakan hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia, bahkan komunikasi telah menjadi fenomena yang membentuk suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi informasi, dimana setiap individu dalam masyarakat saling berbagi informasi. Untuk mencapai tujuan bersama. Sederhananya, komunikasi dapat berlangsung jika ada kesamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Dalam pengertian inilah komunikasi atau *communication* berasal dari kata Latin "*Communis*". *Communis* atau dalam bahasa Inggris "*Commun*" berarti hal yang sama. Ketika kita berkomunikasi, itu berarti kita mencoba untuk berusaha menciptakan timbulnya kesamaan. Menurut (Mulyana, 1990 dalam Rohim, 2016) komunikasi juga dipahami sebagai bentuk komunikasi interaktif, yaitu komunikasi yang mengikuti proses kausal atau aksi-reaksi yang silih berganti arah.

### 2.1.1. Komunikasi Digital

Menurut (Rogers, 1986 *dalam* Hidayati & Kom, 2022) komunikasi digital mencakup berbagai bentuk komunikasi yang memanfaatkan teknologi sebagai media seperti *email*, panggilan telepon, konferensi video, pesan instan seperti SMS dan obrolan web, *blog*, *podcast*, video, dan lain sebagainya. Jika dibandingkan dengan komunikasi tatap muka, komunikasi digital berbeda karena bersifat interaktif, partisipatif, egaliter, terdesentralisasi, dan kurang hierarkis. Dalam saluran digital, kualitas komunikasi yang tercipta memiliki perbedaan intrinsik dengan komunikasi yang terjalin secara langsung.

Komunikasi digital menurut (Anisti et al., 2021) bahwa meskipun teknologi komunikasi digital memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang yang berbeda jarak dengan kita, hal ini justru membuat kita merasa terasing dari orang-orang yang dekat dengan kita. Ketergantungan terhadap telepon genggam juga sangat kuat, bahkan di saat kita baru bangun tidur, yang pertama kali dicari adalah telepon genggam untuk mengirim pesan. Komunikasi digital tidak hanya terbatas pada penggunaan sistem informasi dan komputer, tetapi juga membawa pengaruh yang signifikan pada peradaban manusia dalam berbagai aspek seperti budaya, sosial-politik, pendidikan, ekonomi, dan pemerintahan. Oleh karena itu, keberadaan internet memberikan dimensi yang sangat penting dalam dunia komunikasi digital.

### 2.1.2. Media Komunikasi Digital

Menurut (Puspitosari & Lokananta, 2021) media komunikasi digital adalah media yang digunakan untuk berhubungan dengan orang-orang di seluruh dunia dengan mudah dan cepat. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia, seperti *email*, *chatting*, *video conference*, *social media*, *blog*, forum, dan aplikasi *mobile*, semua orang dapat dengan mudah terhubung satu sama lain tanpa terkendala oleh jarak dan waktu. Media ini memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan keluarga, teman, rekan kerja, dan bahkan orang asing yang berada di seluruh dunia, sehingga memperluas jangkauan sosial kita dan memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.2. Pola Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial yang bergantung pada orang lain untuk bertahan hidup. Untuk membentuk koneksi, orang harus berkomunikasi satu sama lain. Manusia perlu berkomunikasi dengan baik satu sama lain untuk membangun hubungan yang kuat. Pola komunikasi adalah metode di mana dua atau lebih individu berhubungan satu sama lain ketika mengirim dan menerima pesan dengan cara yang memungkinkan pesan yang dimaksud dapat dipahami. Ada lima jenis jaringan komunikasi dan gaya interaksi sosial (Tubbs dan Moss, 2001 *dalam* Ricky et al., 2016) yang terdiri dari :

### 1. Pola Interaksi Roda

Inti dari pola interaksi roda berfungsi sebagai jembatan komunikasi antar anggota kelompok. Jadi seorang pemimpin dalam jaringan ini berfungsi sebagai titik fokus untuk komunikasi kelompok. Dalam struktur ini, pemimpin berperan sebagai

pusat, memungkinkannya berinteraksi secara bebas dengan semua anggota. Anggota, sebaliknya, tidak dapat berbicara satu sama lain dan harus melakukannya melalui pemimpin.

2. Jaringan atau Pola Interaksi Rantai  
pola interaksi rantai merupakan pola dengan keadaan dimana ada tiga orang yang bersebelahan dan hanya melakukan komunikasi dengan orang yang bersebelahan tersebut. Pola rantai dilakukan secara kaku mengikuti rantai komando formal.
3. Jaringan atau Pola Komunikasi Y  
Pola komunikasi Y mengikuti sistem yang hampir sama dengan pola interaksi berantai, namun pola komunikasi Y memiliki posisi tengah yang berfungsi sebagai perantara, tetapi posisi tengah tersebut tidak dapat menjangkau semua anggota.
4. Jaringan atau Pola Komunikasi Lingkaran  
Pola komunikasi sirkular merupakan bentuk penyampaian komunikasi yang lebih dinamis karena setiap individu terhubung dan dapat berkomunikasi dengan dua orang yang berdekatan.
5. Jaringan atau Pola Komunikasi *All Channel*  
Pola *all channel* adalah desain dengan saluran terbuka, yang memungkinkan semua orang terhubung dengan siapa saja. pola ini adalah pola yang paling fleksibel karena tidak ada perbatasan atau perantara yang menghalangi arus informasi.

### **2.2.1. Pola Komunikasi Langsung dan Tidak Langsung**

Pola komunikasi sendiri sebenarnya tidak harus menggunakan ucapan secara lisan, banyak sekali jenis komunikasi yang digunakan manusia untuk saling berhubungan. Menurut (SastroAtmodjo, 2021) ada 2 jenis komunikasi dalam penggunaannya yaitu komunikasi langsung atau tidak langsung.

1. Komunikasi langsung (*Direct Communication*)  
Dalam proses komunikasi langsung ini dilakukan dengan tatap muka, komunikator dan komunikan saling berhadapan, sehingga komunikator dapat melihat sekaligus mengkaji diri komunikan secara langsung. keuntungan dari komunikasi tatap muka ini adalah terjadinya umpan balik secara langsung, di mana komunikator dapat mengetahui pendapat komunikan secara langsung pada saat itu juga sehingga ia bisa mengubah teknik dan taktik komunikasi ketika tampak olehnya tanda-tanda munculnya kegagalan, sedangkan jika berhasil menurutnya maka komunikator akan mempertahankan teknik komunikasinya.
2. Komunikasi tidak langsung (*Indirect Communication*)  
Dalam komunikasi tidak langsung, pesan diteruskan ke komunikan yang jauh atau dalam jumlah besar, sehingga umpan balik tidak terjadi atau tertunda saat komunikasi dimulai. Pada saat berkomunikasi, komunikator tidak mengetahui jawaban komunikan. Oleh karena itu komunikator harus lebih matang dalam perencanaan dan persiapan karena ia harus memperhitungkan berbagai faktor yang mungkin akan menjadi penghambat jalannya komunikasi.

### 2.2.2. Komunikasi Kelompok

Menurut (Alfian & Purnama Sari, 2022) ada 3 unsur yang membangun komunikasi kelompok yaitu adanya keputusan yang harus dibuat, adanya opini dari rekan satu tim, dan adanya keputusan pemimpin. Ketiga adalah menemukan hubungan antar komponen komunikasi yang membangun peristiwa komunikasi. maka keputusan yang harus dibuat memicu adanya musyawarah. Musyawarah ini menuntut pemimpin untuk mengambil keputusan. Lalu, dari musyawarah tersebut muncul opini dari rekan kelompok, kemudian baru mereka membuat keputusan. Menurut (Tutiasri, 2016) suatu kelompok terdiri dari individu-individu yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, tumbuh untuk mengenal satu sama lain, dan menganggap satu sama lain sebagai bagian dari kelompok. Keluarga, kelompok diskusi, tim pemecah masalah, atau komite di tengah proses pengambilan keputusan adalah beberapa contoh dari kelompok ini.

Menurut (Nurdin, 2014) kelompok adalah komponen penting dari keberadaan manusia karena memungkinkan komunikasi, berbagi pengetahuan, dan berbagi pengalaman di antara anggota kelompok. Kelompok adalah suatu unit sosial yang terdiri dari dua orang atau lebih yang terlibat dalam kontak sosial yang cukup sering dan intens, sehingga terjadi pembagian tugas, berkembangnya struktur organisasi, dan munculnya norma-norma yang khas bagi kelompok tersebut. Kelompok adalah kumpulan orang yang berinteraksi satu sama lain, seringkali dari waktu ke waktu dan dengan jumlah individu yang dapat diatur sehingga setiap orang dapat berbicara satu sama lain secara langsung tanpa memerlukan mediator. Kelompok adalah sekumpulan individu yang bekerja sama menuju tujuan yang sama.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data fenomena tentang pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor, di mana *game* Mobile Legends ini sudah mewabah ke seluruh Indonesia termasuk di Kota Bogor, hingga menjadi sebuah fenomena yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian mengenai hal ini. Ketika berbicara tentang komunikasi kelompok, ada sejumlah frasa yang memiliki arti serupa. Kata-kata ini antara lain meliputi komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, dinamika kelompok, debat kelompok, dan komunikasi organisasi. Istilah-istilah di atas dapat diberi titik perhatian melalui pemahaman sebagai berikut :

1. Komunikasi kelompok adalah suatu bidang studi, penelitian dan terapan yang tidak menitikberatkan perhatiannya pada proses kelompok secara umum, tetapi pada tingkah laku individu dalam diskusi kelompok tatap muka kecil.
2. Dinamika kelompok adalah suatu studi tentang berbagai aspek tingkah laku kelompok, komunikasi kelompok hanya memusatkan perhatian pada proses komunikasi dalam kelompok kecil.
3. Diskusi kelompok memberi berbagai saran tindak untuk meningkatkan keterampilan komunikasi kelompok, komunikasi kelompok menitikberatkan pada deskripsi dan analisis. Kedua-duanya mempunyai kepentingan terhadap efektivitas dan perkembangan keterampilan kelompok dalam angka panjang.

4. Komunikasi antar pribadi umumnya merupakan pertemuan yang spontan dan tidak diatur antara dua sampai empat orang, komunikasi kelompok merupakan situasi yang diatur, di mana para pesertanya mengidentifikasi dirinya sebagai kelompok dan lebih menyadari sasaran-sasaran bersama.

Komunikasi organisasi lebih cenderung terjadi pada tatanan yang permanen, lebih mencerminkan adanya identitas daripada kelompok kecil. Komunikasi kelompok lebih cenderung melibatkan pengaruh antarpribadi dan emosional, lebih cenderung terjadi secara langsung dalam pertemuan tatap muka, dan lebih spontan, kurang diatur, dan kurang berorientasi pada tujuan.

### **2.3. Game Online**

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut (Hurlock, 1995 dalam Kustiawan et al., 2019) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. sedangkan menurut (Kustiawan et al., 2019) bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya.

Menurut (Young, 2009, dalam Syahrani, 2015) bermain *online game* adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang ketergantungan *online game* akan menolak untuk tidur, makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain. Menurut (Surbakti, 2017) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *games online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *games online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement* (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

#### **2.3.1. Game Mobile Legends**

Seiring perkembangan waktu, *game online* terus berevolusi. Bila sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui PC (personal computer), maka sekarang para *provider game* mulai mengalihkan perhatian mereka pada *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi game dari PC ke *smartphone* memudahkan para *gamers* memainkan *game* yang mereka sukai di mana saja dan kapan saja. Salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis android maupun iOS), adalah Mobile Legends: Bang-bang (MLBB). Menurut (Arif &

Aditya, 2022) MLBB adalah produk *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan *game* dengan format yang sama seperti Arena of Valor dan League of Legend.

Dikutip dari sportstars.id Mobile Legend adalah salah satu *game* populer besutan developer *game* asal China bernama Moonton. Dalam *game* ini para pemain bisa bermain dalam *mode solo, duo atau grup* secara bersamaan dalam satu arena untuk mengalahkan musuh. Sejak dirilis pada tahun 2016, *game* ini hadir dalam versi *mobile* untuk perangkat Android dan iOS. Dalam permainan Mobile Legend terdapat dua tim yang berisikan masing masing 5 orang pemain dengan durasi pertempuran kurang lebih 15 hingga 30 menit. Waktu permainan dalam *game* ini juga dibagi menjadi tiga yakni *early game, mid game* dan *late game*. *Early game* yaitu di mana permainan telah selesai kurang dari 10 menit, *mid game* adalah apabila permainan telah selesai kurang lebih 20 menit, sedangkan *late game* adalah permainan yang selesai di atas 20 menit.

Dikutip dari onesports.id *Gameplay* dari permainan Mobile Legend adalah untuk menghancurkan *base* lawan, dan akan mendapat gelar *Victory* apabila salah satu tim berhasil menghancurkan *base*. Kemudian dalam Mobile Legend memiliki 3 *lane* yakni *Middle lane, Top lane, dan Bottom lane*. Setiap *lane* memiliki masing-masing 3 *tower* untuk menjaga *base*. Para pemain harus menghancurkan *tower* untuk menghasilkan *minion*. *Minion* sendiri adalah pasukan yang akan membantu tim kita menghancurkan *tower* dan *base* lawan. Dalam permainannya para pemain bisa menggunakan *Hero* untuk menyelesaikan permainan. Terdapat 6 kategori *hero* yang bisa digunakan dalam permainan Mobile Legend, yaitu Marksman, Tank, Mage, Support, Assassin dan Fighter. Setiap kategori *hero* memiliki fungsi dan tugas yang berbeda. Selain itu *damage per second* yang dihasilkan para *hero* ini juga memiliki tingkatan yang berbeda berdasarkan kualitasnya. Selain itu permainan Mobile Legend memiliki 6 mode permainan sesuai dengan tujuan yang berbeda. *Classic Mode, Brawl Mode, Ranked Mode, Custom Mode, Versus AI Mode, Magic Chest*.

#### 2.4. Teori Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori komunikasi kelompok yang dikemukakan oleh (Goldberg dan Larson, 2006 dalam Utami, 2018) . Teori komunikasi kelompok ini sangat berkaitan dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota, variabel-variabel perantara, dan keluaran dari kelompok. Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan-harapan yang bersifat individual. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status dan tujuan-tujuan kelompok.

Keluaran atau *output* kelompok adalah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok. Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain, perilaku, interaksi dan harapan-harapan mengarah pada struktur formal dan struktur peran yang sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan. Menurut (Goldberg dan Larson, 2006 dalam Utami, 2018) konsep variabel dalam komunikasi kelompok dibagi 3 yaitu :

1. Variabel tingkah laku yaitu sesuatu yang dikatakan sebagai bentuk tindakan komunikasi terbuka antara lain isyarat, ekspresi wajah, nada suara.
2. Variabel persepsi yaitu keadaan internal anggota kelompok antara lain kepercayaan dan sikap, keinginan dan perasaan, konsep diri.
3. Ciri-ciri kelompok yaitu umpan balik antar pribadi, tingkat keseringan interaksi kelompok, fase, norma, suasana dan kepemimpinan.

### 2.5. Penelitian Terdahulu

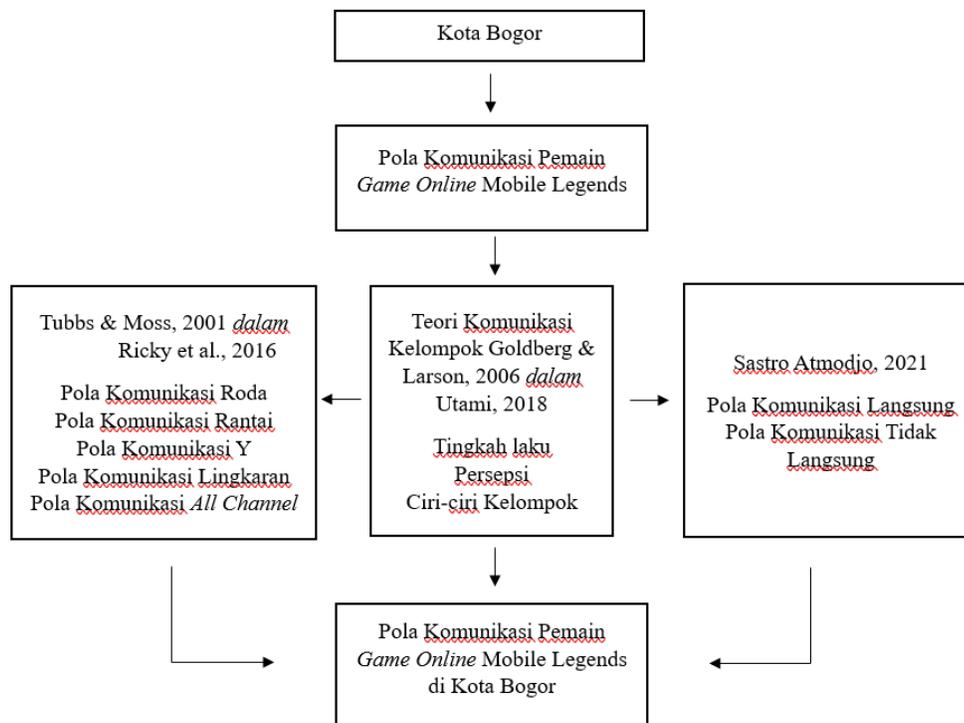
Penelitian terdahulu merupakan penelusuran terhadap studi atau penelitian-penelitian terdahulu yang terkait guna menghindari duplikasi, plagiasi, repitasi, dan untuk menjamin keaslian dan keabsahan penelitian yang dilakukan.

<b>1</b>	<p><b>Nama Peneliti</b></p> <p><b>Judul Penelitian</b></p> <p><b>Tahun Terbit</b></p> <p><b>Metode Penelitian</b></p> <p><b>Teori</b></p> <p><b>Hasil Penelitian</b></p> <p><b>Perbedaan Penelitian</b></p>	<p>Riyan Agung Arisandi</p> <p>Pola Komunikasi Kelompok <i>Game Online FPS (First Person Shooter) Point Blank</i></p> <p>2017</p> <p>Kualitatif</p> <p>Teori pencapaian kelompok</p> <p>Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pola kelompok <i>clan cannibal.corp</i> yang sering digunakan adalah pola komunikasi <i>all channel</i>, artinya di dalam kelompok mereka semua sama dan adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi di dalam kelompok <i>clan cannibal.corp</i> serta komunikasi yang dilakukan oleh para anggota kelompok <i>clan cannibal.corp</i> ini adalah komunikasi secara dua arah (<i>two way communication</i>), di mana semua informasi yang disampaikan kepada anggota langsung diterima dan langsung ditanggapi. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu komunikasi yang terjadi di antara kelompok ini bersifat <i>face-to-face</i>. Bentuk komunikasi kelompok yang ada pada <i>clan cannibal.corp</i> ini adalah kelompok kecil, bentuk komunikasi yang mereka lakukan bersifat terbuka dan komunikatif, sehingga baik komunikasi maupun komunikatornya bisa secara langsung mengetahui umpan baliknya.</p> <p>Subjek penelitian, objek penelitian, dan teori yang digunakan</p>
<b>2</b>	<b>Nama Peneliti</b>	Suryo Heriawan

	<p><b>Judul Penelitian</b></p> <p><b>Tahun Terbit</b></p> <p><b>Metode Penelitian</b></p> <p><b>Teori</b></p> <p><b>Hasil Penelitian</b></p> <p><b>Perbedaan Penelitian</b></p>	<p>Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Scooter “Vespa” Dalam Menjalin Hubungan solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri)</p> <p>2016</p> <p>Kualitatif</p> <p>Teori interaktif Miles dan Huberman</p> <p>Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pola yang sering digunakan oleh Ikatan Scooter Wonogiri (ISWI) adalah pola komunikasi diadik, yaitu pendekatan personal masing-masing anggotanya. Solidaritas dalam komunitas vespa masuk dalam solidaritas sosial mekanik, di mana didasarkan atas persamaan, kepercayaan dan kesetiakawanan. Hal ini sejalan dengan prinsip yang dijalankan oleh komunitas vespa, di mana tidak ada kelompok-kelompok di dalamnya. Artinya dalam komunitas vespa semua sama, tidak ada yang diistimewakan. Rasa solidaritas terhadap sesama Scooterist diwujudkan dalam kesetiakawanan yang erat dalam komunitas vespa.</p> <p>Subjek penelitian, objek penelitian, dan teori yang digunakan</p>
3	<p><b>Nama Peneliti</b></p> <p><b>Judul Penelitian</b></p> <p><b>Tahun Terbit</b></p> <p><b>Metode Penelitian</b></p> <p><b>Teori</b></p> <p><b>Hasil Penelitian</b></p>	<p>Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat dan Indra N.A Pamungkas</p> <p>Pola Komunikasi Kelompok <i>Game Online</i> (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna <i>Game</i> “Clash Of Clans” Comunitas 1-ron)</p> <p>2016</p> <p>Kualitatif</p> <p>Teori Analisis Proses Interaksi Kelompok</p> <p>Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi pada <i>clan</i> 1-ron yaitu pola komunikasi <i>all channel</i> karena adanya kecocokan pada karakteristik</p>

	<b>Perbedaan Penelitian</b>	<p>komunikasi yang terjadi dalam <i>clan</i> 1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.</p> <p>Subjek penelitian, objek penelitian, dan teori yang digunakan</p>
--	-----------------------------	--

## 2.6. Alur Pemikiran



Gambar 2.1 Alur Pemikiran

## 2.7. Definisi Konsep

Dalam mendefinisikan konsep penelitian, peneliti berusaha menjelaskan beberapa konsep yang ada dalam penelitian secara singkat sehingga dapat menjelaskan isi dari penulisan.

1. Kota Bogor

Kota Bogor adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini terletak 59 km sebelah selatan Jakarta, dan wilayahnya berada di tengah-tengah wilayah Kabupaten Bogor. Dahulu luasnya 21,56 km<sup>2</sup>, namun kini telah berkembang menjadi 118,50 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk Kota Bogor sebanyak 1.114.018 jiwa, dengan kepadatan 10.001 jiwa/km<sup>2</sup> (2022). Bogor dikenal dengan julukan kota hujan, karena memiliki curah hujan yang sangat tinggi. Kota Bogor terdiri atas 6 Kecamatan yang dibagi lagi atas sejumlah 68 Kelurahan. Pada masa Kolonial Belanda, Bogor dikenal dengan nama Buitenzorg (pengucapan: *boit'n-zôrkh*’, *bœit*’-) yang berarti “tanpa kecemasan” atau “aman tenteram”.

2. Teori Komunikasi Kelompok  
Komunikasi kelompok adalah suatu bidang studi, penelitian, dan penerapan yang menitikberatkan tidak hanya pada proses kelompok secara umum, tetapi juga pada perilaku komunikasi individu-individu pada tatap muka kelompok diskusi kecil yang memiliki konsep 3 variabel yaitu Tingkah Laku, Persepsi, Ciri-ciri Kelompok.
2. Pola Komunikasi Pemain *Game Online* Mobile Legends  
Menjelaskan bagaimana cara atau pola interaksi komunikasi yang terjadi antara pemain dalam *game online* Mobile Legends. Dalam konteks ini, komunikasi dapat mencakup berbagai bentuk, seperti percakapan teks, suara, atau tindakan karakter di dalam permainan.
3. Pola komunikasi  
Ada beberapa macam pola komunikasi yang dilakukan menurut Tubbs dan Moss, 2001 yaitu pola interaksi roda, pola interaksi rantai, pola komunikasi y, pola komunikasi lingkaran, dan pola komunikasi *all channel*.
4. Pola Komunikasi Langsung dan Tidak langsung  
Pola Komunikasi langsung adalah pola komunikasi yang dimana sebuah kelompok berkomunikasi secara langsung tanpa ada alat atau media lain, mereka berkomunikasi langsung berhadapan-hadapan dengan anggota yang lain. Pola komunikasi tidak langsung adalah pola komunikasi yang menggunakan media jarak jauh, seperti aplikasi discord, whatsapp dan sebagainya.
5. Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online* Mobile Legends di Kota Bogor  
Menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi kelompok yang ada di Kota Bogor dengan mengidentifikasi komunikasi secara teks, suara, atau tindakan karakter di dalam permainan didasari 3 variabel, yaitu tingkah laku, persepsi, dan ciri-ciri kelompok sehingga bisa dilihat termasuk jenis pola komunikasi apa penelitian ini.

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut (Afrizal, 2016) metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan demikian tidak menganalisis angka-angka. Menurut (Abdussamad, 2022) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian untuk berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

### **3.2. Paradigma Penelitian**

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan fenomenologi untuk menafsirkan fenomena dengan menggunakan metode-metode yang ada. (Subandi, 2009 *dalam* Irfan & Abidin, 2020) mengungkapkan bahwa fenomenologi merupakan penelitian sistematis tentang subjektivitas yang berfokus pada pengalaman manusia. Fenomenologi dilakukan dalam situasi yang alami tanpa ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji, sehingga peneliti bebas untuk menganalisis data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, pendekatan fenomenologi menjadi landasan yang mengacu pada naskah hasil wawancara. Data-data yang diperoleh berasal dari berbagai sumber yang memiliki kredibilitas serta keterhubungan secara langsung dengan tiga kelompok pemain game online Mobile Legends di Kota Bogor. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengakomodasi kebebasan peneliti dalam analisis data, tetapi juga menekankan pentingnya keterhubungan langsung dengan kelompok subjek yang menjadi fokus penelitian.

### **3.3. Lokasi dan Waktu penelitian**

#### **3.3.1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Kota Bogor yang merupakan sebuah kota di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini terletak 59 km sebelah selatan Jakarta, dan wilayahnya berada di tengah-tengah wilayah Kabupaten Bogor. Penulis mengambil tempat penelitian ini dikarenakan banyaknya *tournament* dan *event* yang di adakan oleh tim *esports* ternama yang dilakukan di Kota Bogor.

#### **3.3.2. Waktu Penelitian**

Penelitian untuk pengambilan dan pengumpulan data serta wawancara mendalam dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai Oktober 2023.

### 3.4. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang berada di penelitian ada dua, yakni jenis data primer dan sekunder.

#### 1. Data Primer

Pengambilan data primer dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan informan. Menurut (Pramiyati, 2017) data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama yaitu seorang informan. Peran sumber data primer pada proses rancangan skema konseptual dalam hal ini identifikasi entitas dan atribut menjadi topik pembahasan pada makalah ini. Data ini dapat didapatkan peneliti dari sumber wawancara/*interview* dengan narasumber, yaitu mahasiswa yang bermain *game* Mobile Legends di Kota Bogor yang berkaitan dengan hubungan antara satu sama lain para pemain *game* Mobile Legends dan akan menunjukkan pola komunikasi yang pada saat bermain *game* Mobile Legends.

#### 2. Data Sekunder

Sedangkan yang dimaksud data sekunder menurut (Hidayat & Sugiyono, 2017) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku catatan, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari beberapa jurnal dan artikel, serta bacaan-bacaan skripsi dari internet.

### 3.5. Subjek dan Objek Penelitian

#### 3.5.1. Subjek Penelitian

Subyek penelitian penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai simpulan hasil penelitian. Dalam subjek penelitian inilah terdapat objek penelitian. Menurut (Suharsimi Arikonto, 1989 *dalam* Surokim, 2016) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang penelitian akan amati. Adapun subjek penelitian dalam tulisan ini, adalah kelompok atau tim Mobile Legends yang ada di kota Bogor.

#### 3.5.2. Objek Penelitian

Obyek penelitian sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas yang bisa perilaku, kegiatan, pendapat pandangan penilaian, sikap pro-kontra, simpati-antipati. Menurut (Umar, 2005 *dalam* Surokim, 2016) pengertian objek penelitian adalah sebagai berikut:

“Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan dengan hal-hal lain jika dianggap perlu.” “Objek penelitian (variabel penelitian) adalah karakteristik tertentu yang mempunyai nilai, skor atau ukuran yang berbeda untuk unit atau individu yang berbeda atau merupakan konsep yang diberi lebih dari satu nilai.”

Adapun objek penelitian ini yaitu pola komunikasi pada kelompok *game online* Mobile Legends, Mobile Legends ini adalah salah satu *game online* yang sangat populer pada saat ini. Informan dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Bogor yang biasa bermain *game* Mobile Legends yang sering bermain *game* Mobile Legends, khususnya remaja dari usia 13 tahun hingga 30. Penelitian ini berfokus pada pengamatan tiga kelompok pemain Mobile Legends di Kota Bogor yaitu Dalil Squad, El Dorado, dan Patriot. Pemilihan ketiga kelompok ini tidak didasarkan pada seberapa berprestasinya mereka dalam permainan, melainkan sebagai sampel acak yang mewakili kelompok pemain Mobile Legends di kota ini. Adanya ketidaktertarikan pada tingkat prestasi memungkinkan peneliti untuk mengamati secara holistik berbagai gaya bermain, strategi, serta preferensi karakter yang mungkin berbeda di antara kelompok-kelompok tersebut.

Tabel 3.1 Informan

No	Nama	Jabatan	Alasan
1	Aditya Eka Dewanto	Anggota Dalil Squad	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Dalil Squad di dalam maupun diluar <i>game</i>
2	Sandi Teguh Prasetyo	Anggota Dalil Squad	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Dalil Squad di dalam maupun diluar <i>game</i>
3	Muhammad Ridho	Anggota Squad El Dorado	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Squad El Dorado di dalam maupun diluar <i>game</i>
4	Vani Fathurahman	Anggota Squad El Dorado	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Squad El Dorado di dalam maupun di luar <i>game</i>
5	Luqman Syam	Anggota Squad Patriot	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Squad Patriot di dalam maupun di luar <i>game</i>
6	Anggi Syaputra	Anggota Squad Patriot	Mengetahui karakteristik dan kebiasaan anggota kelompok Squad Patriot di dalam maupun di luar <i>game</i>

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi dari narasumber sesuai lingkup penelitian. Mengumpulkan data adalah mengobservasi dalam pengertian hakikatnya. Wawancara, kuesioner, atau mengamati hakikatnya adalah observasi dengan instrumen pengukur. Penelitian sosial telah mengembangkan beberapa teknik pengumpulan data penelitian. Menurut (Sugiyono, 2016 *dalam* Asmiati et al., 2018), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Menurut (Kelinger, 1992 *dalam* Fadhallah & Psi, 2021) wawancara adalah peran situasi tatap muka interpersonal, di mana satu orang (*interviewer*) bertanya kepada satu orang yang diwawancarai, beberapa pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan jawaban yang berhubungan dengan masalah penelitian. Definisi lebih terperinci dikemukakan oleh (Stewart dan Cash, 2000 *dalam* Fadhallah & Psi, 2021) wawancara adalah proses komunikasi interpersonal antara dua pihak, paling tidak salah satu pihak mempunyai satu tujuan antisipasi dan serius serta biasanya termasuk tanya jawab.

Wawancara dilakukan kepada masyarakat Kota Bogor pemain *game* Mobile Legends untuk menggali informasi terkait penelitian. Selain masyarakat Pemain *game* Mobile Legends, peneliti juga mewawancarai orang yang membantu kolaborasi antara tim Evos Mobile Legends dengan Universitas Pakuan Guna mendapatkan informasi secara pasti danimbang.

#### 2. Observasi

Menurut (Adler & Adler, 1987 *dalam* Hasanah, 2017) bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. (Morris, 1973 *dalam* Hasanah, 2017) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. (Weick, 1976 *dalam* Hasanah, 2017) secara lebih dalam menyebutkan bahwa observasi tidak hanya meliputi prinsip kerja sederhana, melainkan memiliki karakteristik yang begitu kompleks. Terdapat tujuh karakteristik dalam kegiatan observasi, dan selanjutnya menjadi proses tahapan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di sekitar Kota Bogor guna mendapatkan informasi mengenai pola komunikasi pemain *game* Mobile Legends.

#### 3. Dokumentasi

Menurut (Yrama Widya, 2010 *dalam* Prasetyo, 2017) dokumen adalah tanda bukti tentang suatu peristiwa atau transaksi yang dibuat dan dikeluarkan oleh pihak-pihak yang berwenang, misalnya dibuat oleh individu, perusahaan, dan lembaga lainnya.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif (Miles & Huberman dalam Sugiyono, 2013).

1. Reduksi data (*Data reduction*)  
Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tak perlu dan mengorganisasikan data-data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan menjadi tema.
2. Penyajian data (*Data display*)  
Penyajian data merupakan analisis dalam bentuk matrik, *network*, *cart*, atau grafis. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, tabel, bagan dan hubungan antar kategori melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan (*Conclusion drawing/Verification*)  
Kesimpulan merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.

### 3.8. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Menurut (Mekarisce, 2020) teknik pemeriksaan keabsahan data merupakan salah satu unsur dalam penelitian kualitatif yang tidak dapat dipisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Teknik ini meliputi uji kredibilitas (perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan *referensi*, dan *member check*), transferabilitas, dependabilitas, maupun konfirmabilitas.

Dalam penelitian ini, validitas data adalah kunci untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya. Untuk mencapai validitas data yang optimal, peneliti dapat melakukan triangulasi sumber. Menurut (Moleong, 2014 dalam Oktaviani & airunnissa, 2020) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yaitu mengecek informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan informan, kemudian data tersebut ditanyakan kepada informan lain yang masih terkait satu sama lain. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat dan terpercaya, karena data yang diperoleh tidak hanya dari satu sumber, tetapi dari berbagai sumber yang independen dan terpercaya. Dengan demikian, triangulasi sumber menjadi sebuah teknik yang sangat penting untuk memastikan validitas data dalam sebuah penelitian.

Triangulasi sumber dalam penelitian ini yaitu seorang *agent* tim *esports* Mobile Legends yaitu Evos yang berkuliah di Universitas Pakuan yang bernama Muhammad Daffa. Dengan pemilihan triangulasi ini karena dia memiliki peranan penting dalam

kolaborasi tim Evos Mobile Legends dengan Universitas Pakuan serta memiliki pengetahuan yang cukup lumayan luas tentang Mobile Legends sebagai. Triangulasi yang kedua dilakukan dilakukan kepada masyarakat yang ada di Sukabumi yaitu *Squad Nightmare* yaitu orang-orang yang bermain Mobile Legends dalam suatu kelompok, dengan melihat pola komunikasi mereka sebagai narasumber yang dijadikan contoh lain agar penelitian ini menjadi kredibel.

Tabel 3.2 Triangulasi Sumber

No	Nama	Jabatan	Alasan
1	Muhammad Daffa	Panitia Utama <i>Tournament</i> Universitas Pakuan Dengan Evos <i>esports</i>	Mengetahui dari segi peraturan <i>game</i> , berpengalaman dalam menyelenggarakan sebuah <i>tournament game</i> , mengetahui kebiasaan-kebiasaan sebuah kelompok <i>game</i> Mobile Legends
2	Danu Rachman Sandika	Anggota Squad Nightmare Sukabumi	Sebagai triangulasi dengan perbedaan lokasi dari penelitian yang dilakukan
	Putra Ramadhan	Anggota Squad Nightmare Sukabumi	Sebagai triangulasi dengan perbedaan lokasi dari penelitian yang dilakukan

## BAB 4 GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Gambaran Umum Kota Bogor

#### 4.1.1. Sejarah Kota Bogor

Dikutip dari kotabogor.go.id hampir secara umum penduduk Bogor mempunyai keyakinan bahwa Kota Bogor mempunyai hubungan lokatif dengan Kota Pakuan, ibukota Pajajaran. Asal-usul dan arti Pakuan terdapat dalam berbagai sumber. Salah satunya adalah Naskah Carita Waruga Guru (1750-an). Dalam naskah berbahasa Sunda Kuna ini diterangkan bahwa nama Pakuan Pajajaran didasarkan bahwa di lokasi tersebut banyak terdapat pohon Pakujajar. K.F. Holle (1869). Dalam tulisan berjudul *De Batoe Toelis te Buitenzorg* (Batutulis di Bogor), Holle menyebutkan bahwa di dekat Kota Bogor terdapat kampung bernama Cipaku, beserta sungai yang memiliki nama yang sama. Di sana banyak ditemukan pohon paku. Jadi menurut Holle, nama Pakuan ada kaitannya dengan kehadiran Cipaku dan pohon paku. Pakuan Pajajaran berarti pohon paku yang berjajar ("*op rijen staande pakoe bomen*").

Dikutip dari bpbdbogorkab.go.id Asal kata Bogor bisa berasal dari kata: bokor, bakor, baghar/baqar, dan *Buitenzorg*. Kenapa bokor bisa dijadikan Bogor. Dahulu kala ada dua orang juru pantun yang sangat terkenal pada jamannya, yang dua-duanya sangat hafal verbal tentang riwayat Pajajaran dan babad Bogor seperti yang pernah disusun pada tahun 1925. Juru pantun itu adalah: Pak Cilong dan Aki Rambeng. Dalam salah satu pantun yang dikarang Pak Cilong seperti yang termuat dalam naskah Pancer Pajajaran yakni Pantun Bogor. Bokor disini artinya 'tunggul' kawung (bagian bawah dari pohon kawung sisa tebangan. Kawung adalah bahasa Sunda, dalam bahasa Indonesia-nya adalah pohon nira atau enau). Bukti bahwa Bogor sebagai habitat pohon kawung/enau atau nira, adalah ada beberapa tempat di Bogor yang menggunakan kata kawung, seperti: Kawungluwuk, Cikawung, dan Bantarkawung. Ada yang berpendapat lain, bahwa Bogor berasal dari bakor. Bakor artinya bakul logam yang terbuat dari nikel, tembaga, perak, kuningan dan lainnya. Kalau teori asal usul nama Bogor berasal dari kata bakor, berarti Bogor berdiri pada zaman dan budaya logam, padahal zaman logam sudah lewat ketika cikal bakal Bogor akan tumbuh. Kalau menggunakan teori bahwa kata bogor berasal dari baghar/baqar dimana kata berasal dari bahasa Arab tersebut artinya sapi. Artinya Bogor berdiri setelah bangsa Arab bermukim di Bogor. Padahal orang Arab yang bermukim di Bogor dimulai pada awal abad 19 atas prakarsa Belanda. Terahir ada teori yang menyatakan bahwa kata bogor adalah plesetan dari kata *Buitenzorg*. Kata *Buitenzorg* adalah nama resmi Bogor pada masa penjajahan Belanda. Arti *Buitenzorg* kira-kira sama dengan 'keluar dari kesibukan', 'aman tentram', 'tenang'.

#### 4.1.1. Profil Kota Bogor

Kota Bogor adalah sebuah kota yang terletak di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini terletak 59 km di sebelah selatan Jakarta, dan merupakan enklave Kabupaten Bogor. Pada pertengahan tahun 2022, jumlah penduduk Kota Bogor sebanyak 1.114.018 jiwa, dengan kepadatan 10.001 jiwa/km<sup>2</sup>. Kota Bogor dikenal dengan julukan Kota Hujan, karena memiliki curah hujan yang lumayan sangat tinggi. Kota Bogor terdiri atas 6 kecamatan yang dibagi lagi atas sejumlah 68 kelurahan.

#### 4.1.2. Logo Kota Bogor



Gambar 4.1 : Logo Kota Bogor  
Sumber : kotabogor.go.id

Lambang Kota Bogor memiliki bentuk sebuah perisai yang di dalamnya terdapat empat gambar utama dan teks bertulisan KOTA BOGOR. Sama seperti lambang kota-kota lain di Indonesia, yang memiliki filosofi dan makna tersendiri. Arti lambang Kota Bogor merupakan gambaran dari lingkungan alam, sejarah dan juga pemerintahannya. Hal tersebut dapat dilihat dari keempat gambar yang terdapat didalam lambang, yaitu burung garuda, istana, gunung dan kujang. Setiap gambar tersebut memiliki makna dan arti tersendiri, yang menunjukkan ciri khas dari Kota Bogor.

1. Kiri atas, Burung Garuda kuning emas merupakan Lambang Negara.
2. Kanan atas, di Kota Bogor terletak Istana Bogor yang dinyatakan dengan lukisan istana Warna Perak.
3. Kiri bawah, Kota Bogor, tak dapat dilepaskan dari bayangan Gunung Salak dilukiskan dalam simbol gunung dengan empat buah puncaknya.
4. Kota Bogor adalah suatu pusaka dari Kerajaan Pajajaran, hal ini dilukiskan dengan bentuk Kujang.

#### 4.1.3. Visi dan Misi Kota Bogor

1. Visi  
Visi ini diterapkan pada tahun 2019 hingga 2024 yaitu “Mewujudkan Kota Bogor sebagai Kota Ramah Keluarga”.
2. Misi
  - 1) Pengembangan Jasa Pariwisata dan Ekonomi Kreatif;
  - 2) Penguatan Spiritualitas dan Nilai Budaya Untuk Keluarga Tangguh dan Masyarakat Madani;

- 3) Pengembangan Tata Kelola Pemerintahan yang Kolaboratif, Transparan dan Melayani.

#### 4.2. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang atau yang kita sering kenal MLBB adalah salah satu *game online* hasil dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi modern yaitu telepon seluler. Awalnya hanya untuk dijadikan sebagai alat komunikasi akan tetapi pada saat ini bisa dijadikan untuk bermain *game* juga. *Game* sendiri terbagi menjadi dua jenis: pertama adalah *game offline*, yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau telepon tanpa terhubung ke internet; yang kedua adalah *game online*, yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau telepon tanpa terhubung ke internet.

MLBB sendiri adalah *game* yang memiliki *system multiplayer online battle arena* (MOBA) yang di mana *game* ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh. *Game* ini memiliki 3 jalur (*lane*) dan masing-masing jalur memiliki *tower* untuk memperkuatnya. *Game* ini juga memiliki 5 *player* dan tujuan kemenangannya siapa yang lebih dahulu menghancurkan *tower* lawan dialah pemenangnya.

#### 4.3. Analisis Pola Komunikasi Kelompok Pemain Game Online Mobile Legends Di Kota Bogor dengan Menggunakan Teori Goldberg dan Larson (2006)

##### 4.3.1. Tingkah Laku

Menurut (Goldberg dan Larson, 2006 dalam Utami, 2018) tingkah laku memainkan peran kunci dalam komunikasi, dapat menyampaikan pesan secara tidak langsung melalui isyarat, ekspresi wajah, dan nada suara. Isyarat, seperti mengangkat tangan atau ekspresi wajah yang ceria, membantu komunikasi tanpa kata-kata. Nada suara mencerminkan emosi dan sikap, memperkuat pesan. Dengan memahami dan menggunakan isyarat, ekspresi wajah, dan nada suara yang tepat, kita dapat membangun komunikasi yang lebih efektif dan hubungan yang lebih baik dengan orang lain.

##### 1. Kelompok Dalil Squad

Menurut Aditya Eka kelompok Dalil Squad pola tingkah laku yang dilakukan anggota kelompoknya dilihat dari isyarat-isyarat yang hanya dipahami oleh kelompok mereka ketika bermain. Ketika kelompok Dalil *squad* terlihat memiliki isyarat mereka sendiri yaitu ketika mereka tidak bisa bermain bersama di satu tempat dan mereka hanya bisa menggunakan fitur yang ada di Mobile Legends yaitu fitur *chat*, agar kelancaran komunikasi mereka efektif dan efisien mereka menyingkat kata-kata agar tidak menyita banyak waktu, karena hal tersebut akan mengakibatkan kalah cepat oleh musuh dalam merespon sesuatu dan akibatnya membuat kekalahan tim.

*“Ya kalau misalkan menurut saya sih ya ada kode-kode yang hanya bisa dikenal atau Yang tahu cuma kelompok kami doang gitu misalnya kayak waktu gitu Mage atau apa gitu itu menandakan apa ya, eee info gitu bahwa mereka tuh misalnya udah ulti atau ada ultinya kembali pada menit atau detik segitu gitu cuman kalau misalkan secara umum sih ya dengan cara disingkat jadi kalau*

*misalkan ada musuh yang menghilang atau musuh yang ultinya enggak ada atau musuh yang spell yang enggak ada ya kita menyikapi itu Misalkan tentunya menghilang endemi missing gitu nm atau enggak ya kita klik aja lah catnya set informasinya di situ ada animeising coba kalau misalkan musuhnya sudah menggunakan ulti atau menggunakan cetakan di situ Nggak ada tuh Ya udah kita ketik aja dengan cara menyikat itu kayak misalkan no ulti singkat jadi NU Kalau misalkan mau Flicker bisa disikat jadi NF tapi kalau misalkan no Retri nih buat jungle-nya ya kita bisa ketik NR gitu.”*

Begitu pula menurut Sandi, dalam kelompok Dalil *squad* ini mereka sering berkumpul bersama di satu tempat yang mengakibatkan akan terlihat dari segi raut wajah dan nada bicara mereka, dilihat dari segala pembicaraan yang *toxic* akan tetapi tidak ada anggota tim yang tersinggung, bisa disimpulkan kelompok Dalil *squad* ini memiliki nada bicara yang lumayan keras, tertawa bersama-sama, ditambah lagi memiliki ekspresi yang bahagia.

*“Kalau misalkan komunikasi sih bisa dibilang ya, kita sering ngumpul karena pada dekat juga kan rumahnya daerah Katulampa, disini mereka paling ngumpul ya ngumpul satu orang ke rumah atau nggak ke tempat apa gitu, tapi paling sering sih ke rumah ke rumah saya, tapi ada juga sih beberapa kalau misalkan kita nggak lagi pengen keluar dan masih pengen mabar ya paling gunain fitur yang ada di Mobile Legends-nya lah yang kayak voice itu yang pakai mic, ya paling itu kalau misalkan lagi nggak pengen keluar. lumayan sering juga sih pakai mic itu tapi yang paling sering ya bisa dibilang sih ya kumpulan langsung berlima.”*

## 2. Kelompok Patriot

Sama halnya yang terjadi pada Kelompok Patriot, Syam menjelaskan bahwa isyarat yang dilakukan ketika bermain saling berbeda tempat mereka melakukannya dengan memberikan informasi secara menyingkat apa informasi yang dibutuhkan seperti status *ultimate* (ulti) dan penggunaan *skill* tertentu dengan cara mengetikkan "no ulti" atau singkatan "NF" di dalam permainan. Meskipun metode tersebut dianggap kurang efisien dan bisa mengganggu permainan, informan lebih merekomendasikan penggunaan *voice in game* karena dianggap lebih praktis. Namun, perlu diperhatikan juga bahwa *voice in game* juga memiliki potensi mengganggu suara dalam permainan, sehingga penyesuaian dan penilaian situasi perlu dilakukan untuk memilih metode komunikasi yang paling efektif tanpa mengorbankan kenyamanan seluruh anggota tim.

*“Misalkan komunikasi untuk tim yang ketika kita mengetahui musuh tidak punya ulti dan biasanya diketik itu no ulti ulti nama hero tersebut atau NU ya. Nah kalau misal NF no Flicker ketikan nama hero tersebut, nah tapi menurut saya sih kalau misalnya kayak gitu lebih ke tidak efisien ya ketik manual itu lebih baik menggunakan*

*voice in game aja, namun juga voice in game juga ya kadang mengganggu dar suara di gamenya juga.”*

Begitu pula menurut Anggi, dalam kelompok Patriot ini, mereka juga sering melakukan main Mobile Legends berkumpul di satu tempat yang sama dikarenakan memiliki keasikan lebih dibandingkan ketika bermain secara *online* atau bermain tanpa berkumpul di tempat yang sama, di mana akan sangat terlihat jelas dari segi raut wajah yang bahagia mata yang terlihat mengeluarkan kilauan kegembiraan atau cahaya keceriaan dapat menggambarkan perasaan senang yang mendalam. Selain itu, senyum yang lebar dan tulus seringkali melengkapi raut wajah yang bahagia. Bibir yang terangkat ke atas dan gigi yang terlihat menunjukkan kebahagiaan tertawa bersama dengan, dengan lontaran kata-kata yang keras dan kasar tapi tidak menyakiti hati temannya.

*“Nggak tahu ya mungkin bisa dibilang pernah lah, pernah kita mabar online tapi keseringan sih ya mabar offline main ngumpul sama-sama, karena gimana ya kalau menurut saya main secara offline itu lebih asik lebih seru jadi ya sangat sering itu main offline seingat saya ya.”*

*“Ya jelas beda lah ya, namanya kumpul berlima ya pasti kita bakal lebih tahu gimana dia dan happy-nya berkata toxic tapi gak bikin hati temen kita merasa terhina dan juga bakal lebih beda kalau misalkan secara online ya, mungkin bakal banyak kendala dari segi jaringan komunikasinya nggak efektif miskomunikasi banyak lah perbedaannya.”*

### 3. Kelompok El Dorado

Begitu pula menurut Ridho anggota kelompok El Dorado, dalam kelompoknya ini, dia menjelaskan bahwa, jika namanya teman dekat sendiri tidak akan menggunakan bahasa baku, ketika sebuah kelompok dan masing-masing memiliki hubungan dekat satu sama lain mereka akan lebih barbar entah dalam segi bicara atau perilaku, melihat dari apa yang disampaikan Ridho kelompoknya sangat asik dan sering tertawa bersama ketika bermain Mobile legends, raut wajah dan nada bicara akan sangat terlihat bahagia ketika bermain bersama orang-orang terdekat atau kelompoknya.

*“Banyak lah kalau dari yang yang dekat tuh kayak Squad sendiri lah ya, komunikasinya lebih kasar lebih bar bar gitu lebih toxic komunikasinya, di sini gua bilang kasar dan toxic bukan hal yang buruk ya gua bisa bilang toxic disini lebih ke asik, namanya temen dekat kan masa iya lu sama temen dekat pake bahasa baku asiknya di mana coy, lu di sini bisa dibilang freek kalo gitu mah, di jaman sekarang kyaknya gk ada sama temen-temen dekat lu ngobrolnya gk toxic di situlah seninya toxic lu bisa happy ketawa-ketawa dan mereka juga gak akan baper dan lebih enjoy mengekspresikan sesuatu.”*

### 4.3.2. Persepsi

Menurut (Goldberg dan Larson, 2006 *dalam* Utami, 2018) persepsi, sebagai sikap fundamental dalam kehidupan manusia, melibatkan keyakinan, keinginan, perasaan, dan konsep diri yang membentuk pandangan terhadap dunia sekitar kita. Proses ini melibatkan interpretasi pengalaman dengan menggunakan panca indera dan pemahaman kita tentang realitas. Sikap kepercayaan membentuk cara kita memandang situasi dan orang, sedangkan sikap keinginan mempengaruhi motivasi dan tujuan kita. Persepsi juga dipengaruhi oleh konsep diri, membentuk cara kita melihat diri dalam konteks dunia yang lebih luas. Proses subjektif ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman, nilai-nilai pribadi, dan konteks sosial, yang membuat setiap individu memiliki persepsi unik. Persepsi memainkan peran penting dalam interaksi sosial, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah, sementara juga dapat dipengaruhi oleh faktor seperti pengalaman masa lalu, budaya, pendidikan, dan bias kognitif dan emosional. Oleh karena itu, pemahaman bahwa persepsi bersifat subjektif dan dapat berbeda antar individu memerlukan refleksi diri dan keterbukaan terhadap pandangan serta pengalaman orang lain..

#### 1. Kelompok Dalil Squad

Menurut Aditya pada kelompok Dalil *squad* individu tersebut memiliki pemahaman yang jujur tentang konsep diri mereka. Mereka mengakui adanya situasi di mana mereka dapat menunjukkan perilaku *toxic* atau marah, terutama saat terlibat dalam turnamen yang dianggap serius dan kompetitif. Mereka menyadari kecenderungan untuk merasa sakit hati secara tiba-tiba dan merespons dengan kata-kata kasar atau kemarahan. Akan tetapi selama ada keinginan dalam sebuah tim agar bisa menang, salah satu dari mereka ada penengah yang dapat meredakan amarah satu sama lain. Namun, dalam konteks yang lebih santai seperti bermain Mabar (Main Bareng) secara informal, individu tersebut memiliki keyakinan bahwa *toxic* atau reaksi negatif tidak terlalu mempengaruhi anggota tim. Mereka menggambarkan bahwa suasana hati tim tetap positif, dengan saling tertawa dan bersenang-senang. Kelompok ini memiliki pemahaman yang realistis tentang diri mereka, mengenali kelemahan dan potensi *toxic*, namun juga menyadari kemampuan mereka untuk menjaga suasana yang positif dan menyenangkan dalam situasi yang lebih santai.

*"Kalau misalkan dari tim saya sih ada aja sih cuma nggak sering ya, bisa dibilang sekali dua kali lah itupun karena biasanya sih pas turnamen ya, kan turnamen itu kayak bener-bener menenangkan nggak kayak main mabar biasa, jadi nggak terlalu fokus itu adalah orang yang kayak tiba-tiba ketrigger, sakit hati untuk perasaan dan berkata kasar atau marah tersebut dan di situlah peran kapten ya atau yang dikeluarkan, cuman kalau misalkan lagi mabar-mabar biasa sih kayaknya nggak ada deh ya kita cuma happy-happy doang main bareng ya udah toxic toxic pun ya nggak ada yang baper gitu, kita semua saling ketawa-ketawa bersama."*

Demikian juga menurut Sandi anggota kelompok Dalil *squad*, dalam konteks keinginan dan perasaan kelompok Dalil Squad ini memiliki minat dan keinginan yang

tinggi untuk berpartisipasi dalam turnamen *Esports*. Mereka terlibat dalam berbagai kompetisi dan berusaha untuk meraih hasil terbaik. Meskipun mereka belum mencapai kesuksesan yang signifikan, partisipasi mereka dalam turnamen menunjukkan semangat dan dedikasi dalam bidang ini. mengikuti dua turnamen yang berbeda. Pertama, mereka berpartisipasi dalam turnamen kolaborasi antara Universitas Pakuan dan Evos Unpak yang diadakan di kampus. Kedua, mereka juga berpartisipasi dalam turnamen yang lebih kecil, biasanya diadakan di kafe-kafe.

Informan mengungkapkan bahwa mereka kalah di babak 16 besar. Sementara itu, dalam turnamen di kafe-kafe, mereka mencapai hasil yang serupa, yaitu tersingkir di babak 16 besar. Perbedaannya terletak pada jumlah tim yang berpartisipasi. Pada turnamen Evos kampus, terdapat sekitar 60 tim, sedangkan pada turnamen di kafe-kafe, terdapat sekitar 32 tim.

Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa informan tidak berhasil mencapai hasil yang signifikan dalam kedua turnamen tersebut. Meskipun mereka berhasil memenangkan satu pertandingan dalam turnamen di kafe-kafe, mereka kemudian kalah pada pertandingan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum mencapai prestasi yang diharapkan dalam kompetisi tersebut.

*"Kalau nggak salah kami itu ikut dua turnamen ya yang pertama itu yang dari kampus Universitas Pakuan kan yang kolaborasi dengan Evos Unpak, dan yang kedua itu saya turnamen ya kecil-kecilan lah kayak di cafe-cafe gitu, dan kalau nggak salah pas pas turnamen Evos kampus itu kami itu kalah di 16 besar ya kalau turnamen cafe-cafe mah ya kurang lebih sama juga sih 16, cuma yang membedakan itu kalau dari yang turnamen evos dari 60 an tim kalau nggak salah dan yang di cafe itu dari 32 tim, ya yang di cafe itu emang saya bisa dibbilang menang satu kali pas jam selanjutnya saya kalah."*

## 2. Kelompok Patriot

Begitu pula dengan *squad* Patriot, Syam menjelaskan bahwa konsep diri yang kuat dengan pemahaman yang jelas tentang kekuatan dan kelemahannya. Dia menyadari bahwa emosi dapat mempengaruhi kinerjanya dan permainan yang sedang dijalani. Namun, dia juga mengakui bahwa terkadang dia lupa dan membutuhkan pengingat untuk menjaga emosionalitasnya. Kepercayaan pada teman-temannya terlihat dalam upayanya untuk terus mengingatkan mereka agar tidak terlibat dalam konflik dan tetap fokus pada tujuan bersama. Dia percaya bahwa keberhasilan bergantung pada fokus dan konsentrasi yang tepat. Sikapnya yang proaktif dan bertanggung jawab tercermin dalam usahanya untuk mempengaruhi teman-temannya dengan mengingatkan mereka agar tetap tenang dan terfokus pada permainan. Dalam kesimpulan, individu ini memiliki konsep diri yang kuat, kepercayaan pada kerjasama tim, dan sikap proaktif dalam mempengaruhi orang lain untuk mencapai tujuan bersama.

Informan ini menunjukkan kesadaran yang tinggi tentang pentingnya fokus dan pengendalian emosi dalam mencapai keberhasilan. Dia mengakui bahwa suasana dan permainan dapat mempengaruhi emosionalitas, tetapi dia berusaha keras untuk tetap mengingatkan dirinya sendiri dan teman-temannya untuk tidak terbawa emosi. Konsep dirinya melibatkan kesadaran akan kebutuhan akan pengingat dan dorongan dari orang lain untuk menjaga fokusnya. Dia memperlihatkan kepercayaan pada teman-temannya dengan meyakini bahwa kerjasama dan saling mengingatkan merupakan kunci keberhasilan. Sikapnya yang proaktif dan bertanggung jawab terlihat dalam upayanya untuk selalu mengingatkan teman-temannya untuk tidak terjebak dalam emosi dan tetap fokus pada tujuan yang diinginkan.

*"Cara gua ya paling gua terus ingetin ke temen-temen gua ya jangan berantem kita tuh fokus, lebih ke selalu ingetin fokus menang fokus menang terus saling mengingatkan sih pokoknya, jangan ada yang sampai ya memang kalau emosi itu, ya wajar lah ya terbawa suasana terus terbawa permainan tapi ya kalau diingatkan sih saya juga kadang suka emosi ya, saling mengingatkan jangan emosi terus fokus yang penting fokus fokus ya karena kalau udah emosi kalau udah nggak fokus permainan jadi kacau."*

Dalam persepsi terdapat juga keinginan dan perasaan menurut paparan Anggi pada *squad* Patriot ini menjelaskan bahwa tim tersebut memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti turnamen. Mereka telah secara konsisten berpartisipasi dalam berbagai acara, seperti *event* kampus dan di *cafe-cafe*. Meskipun skala turnamen tersebut relatif kecil, individu ini menunjukkan semangat dan dedikasi yang kuat dalam berkompetisi.

Walaupun belum mencapai posisi juara pertama, individu tersebut tetap memiliki perasaan positif terhadap pengalaman mereka. Mereka pernah meraih prestasi sebagai juara dua dan juara tiga dalam beberapa kesempatan. Hal ini menunjukkan bahwa individu ini memiliki ambisi dan keinginan yang kuat untuk terus meningkatkan keterampilan mereka dan meraih hasil yang lebih baik di masa depan. Meskipun sering mengalami kekalahan, individu ini tidak menunjukkan tanda-tanda menyerah, melainkan terus mempertahankan semangat dan motivasi untuk terus berpartisipasi dan mencapai keberhasilan yang lebih besar.

*"Ikut turnamen pernah lumayan ya, lumayan sering cuma ya tournament kecil-kecilan sih kayak event kampus kayak gitu, kayak di cafe-cafe dan pernah menang juga sih meskipun enggak juara 1 ya palingnya juara dua juara 3 dan keseringan sih ya kalah sih."*

### 3. Kelompok El Dorado

Begitu juga Ridho dalam kelompoknya El Dorado menjelaskan bahwa individu memiliki pemahaman yang jelas tentang dirinya sendiri. Dia mengenali bahwa dalam mode permainan, dia menjadi lebih fokus saat diam. Ini menunjukkan bahwa dia memiliki kesadaran akan kekuatan dan kelemahan dirinya, serta memahami strategi yang paling efektif untuk mencapai tujuan dalam permainan. Selain itu, individu

tersebut juga mengungkapkan kepercayaan pada kemampuan dirinya untuk mengelola konflik. Dia menyadari pentingnya menurunkan ego dan berperan sebagai penengah untuk meredakan ketegangan. Ini menunjukkan kepercayaan yang kuat pada kemampuan dirinya dalam menyelesaikan konflik dan menciptakan lingkungan yang lebih harmonis.

Dalam sikapnya, individu tersebut menunjukkan kualitas yang menonjol. Dia cenderung tenang, terfokus, dan fleksibel dalam berbagai situasi. Saat bermain, dia memiliki kebiasaan bermain dengan cara yang diam dan serius, menunjukkan dedikasi dan konsentrasi dalam mencapai hasil yang diinginkan. Namun, dia juga mampu bercanda ketika suasana memungkinkan, menunjukkan kemampuan untuk bersantai dan bersenang-senang. Ketika menghadapi konflik, sikapnya adalah meredakan amarah dan menurunkan ego. Hal ini menunjukkan kesediaannya untuk mengambil tanggung jawab dalam menciptakan kedamaian dan menyelesaikan masalah. Secara keseluruhan, individu ini menunjukkan sikap yang terbuka, adaptif, dan bertanggung jawab terhadap situasi yang dihadapinya.

*"Yang gua lakuin ya bilang aja fokus, sebenarnya gua kalau di mode game gitu kalau gua makin diam gua makin fokus, justru kalau gua makin diam gua makin fokus, kalo gua makin ngomong makin ini marah-marah itu gua cuma bercanda gitu, kalau mau lihat gua serius gua mainnya diam kebiasaan, tapi ya jika ada konflik ya paling gua nengahin mereka yang konflik redamin amarah mereka, karena harus lah ada orang yang nurunin ego, ya kalau semuanya egois ya bakal kacau."*

Vani menjelaskan tentang keinginan bahwa kelompok El Dorado pernah meraih prestasi sebagai juara 3 dalam salah satu turnamen di Tangerang pada tahun 2020 saat masih bersekolah di SMA. Namun, setelah pencapaian tersebut, narasumber belum dapat mengulang prestasi serupa atau meraih prestasi yang lebih tinggi dalam turnamen-turnamen selanjutnya. Hal ini mengindikasikan bahwa narasumber mungkin mengalami tantangan dalam meningkatkan performa dan kemungkinan belum mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam turnamen yang lebih bergengsi. Untuk mencapai keinginannya dalam meraih prestasi lebih, narasumber dapat mempertimbangkan untuk mengidentifikasi area perbaikan yang perlu ditingkatkan, seperti meningkatkan latihan dan strategi, serta aktif mencari peluang untuk berkompetisi dalam turnamen-turnamen yang lebih kompetitif guna mengembangkan keterampilan dan mencapai hasil yang diharapkan.

*"Pernah bisa dibilang nggak terlalu banyak juga sih paling ya 4 sampai 5 turnamen lah dan pas dulu tahun 2020 gua pas masih SMA dan si Ridho udah lulus Alhamdulillah gua di Tangerang dapat juara 3 cuma sisanya sejauh ini belum pernah dapat lagi sih."*

### **4.3.3. Ciri-ciri Kelompok**

Menurut Goldberg dan Larson, 2006 (dalam Utami, 2018) kelompok dapat dibedakan dari kumpulan individu yang tidak terorganisir melalui beberapa ciri khas.

Pertama, umpan balik antar pribadi menjadi ciri utama, di mana anggota kelompok memberikan tanggapan atau evaluasi terhadap tindakan dan perilaku satu sama lain, memperkuat komunikasi efektif dan membangun hubungan interpersonal. Ciri kedua adalah tingkat keseringan interaksi yang tinggi dalam kelompok, memungkinkan diskusi, kolaborasi, dan kegiatan sosial yang memperdalam pemahaman anggota terhadap tujuan dan tugas kelompok. Sementara itu, ciri ketiga melibatkan fase atau tahapan kelompok, seperti pembentukan, konflik, penyesuaian, kinerja optimal, dan pembubaran, yang memiliki dinamika dan tugas khas pemahaman terhadap fase kelompok dapat membantu anggota dan pemimpin kelompok dalam mengelola perubahan dan tantangan yang muncul. Di samping itu, norma-norma, suasana, dan kepemimpinan dalam kelompok juga memainkan peran penting, menciptakan aturan bersama, mempengaruhi produktivitas, dan membentuk cara kelompok bekerja untuk mencapai tujuan bersama.

#### 1. Kelompok Dalil Squad

Menurut Aditya anggota Dalil *Squad* menjelaskan bahwa dalam permainan kelompok seperti Mobile Legends atau "mabar", komunikasi antar pemain merupakan faktor kunci dalam meraih keberhasilan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa umpan balik antar pribadi memainkan peran penting dalam mengoptimalkan kerjasama tim. Komunikasi yang efektif memungkinkan anggota tim untuk berbagi informasi penting, merencanakan strategi, dan mengkoordinasikan tindakan mereka. Kurangnya komunikasi dapat berdampak negatif pada kinerja tim, mengakibatkan kurangnya koordinasi, kesalahan dalam pengambilan keputusan, dan kehilangan peluang. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk aktif berkomunikasi dan memberikan umpan balik yang jelas dan akurat kepada sesama anggota tim.

Selain itu, umpan balik antar pribadi juga berperan dalam mengatasi tantangan yang muncul selama permainan. Dengan adanya komunikasi yang baik, pemain dapat dengan cepat memberikan informasi tentang perubahan situasi di lapangan, kehadiran musuh, atau pergerakan lawan. Hal ini memungkinkan tim untuk merespons dengan tepat dan mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk mengatasi tantangan tersebut. Dalam permainan yang sangat kompetitif seperti Mobile Legends, umpan balik antar pribadi yang efektif dapat menjadi faktor penentu antara kemenangan dan kekalahan. Dengan saling mendukung dan memberikan umpan balik yang konstruktif, pemain dapat meningkatkan performa tim secara keseluruhan dan mencapai hasil yang diinginkan.

*"Ya pastilah, ya namanya juga kan game kelompok kan, game mabar gitu ya namanya game mabar ya pasti sangat membutuhkan komunikasi sih, justru menurut saya sih itu kunci dalam sebuah game kelompok seperti ini ya, karena kalau misalkan enggak adanya komunikasi ya timnya enggak sempurna gitu, bisa dibilang bisa kalah juga sih kalau misalkan lagi main karena kurangnya informasi, karena yang main itu cuma enggak sendiri tapi main berlima musuhnyapun ada lima."*

Sandi juga selaku anggota Dalil *squad* memaparkan bahwa tingkat keseringan interaksi kelompok dalam komunikasi dan kegiatan sosial cukup tinggi. Kelompok tersebut sering berkumpul secara langsung di rumah salah satu anggota, dengan beberapa anggota yang juga mengunjungi tempat lain. Selain itu, jika mereka tidak dapat bertemu langsung, mereka tetap berinteraksi melalui fitur komunikasi suara dalam permainan Mobile Legends. Penggunaan fitur ini juga terjadi dengan frekuensi yang cukup sering. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah kelompok ini memiliki tingkat interaksi yang aktif dan saling terhubung baik secara fisik maupun melalui teknologi.

*"Kalau misalkan komunikasi sih bisa dibilang ya kita sering ngumpul karena pada deket juga kan rumahnya daerah Katulampa, mereka paling ngumpul ya ngumpul satu orang ke rumah atau nggak ke tempat apa gitu, tapi paling sering sih ke rumah saya tapi ada juga sih beberapa kalau misalkan kita nggak lagi pengen keluar dan masih pengen mabar ya paling gunain fitur yang ada di Mobile Legends-nya lah, yang kayak voice itu yang pakai mic, ya paling itu kalau misalkan lagi nggak pengen keluar lumayan sering juga sih pakai mic itu tapi yang paling sering ya bisa dibilang sih ya kumpulan langsung berlima."*

Berikutnya dalam ciri-ciri kelompok terdapat seorang pemimpin, menurut Aditya anggota Dalil *squad* bahwa kepemimpinan dalam konteks kapten tim memerlukan beberapa karakteristik dan tanggung jawab tertentu. Seorang kapten harus memiliki kemampuan kepemimpinan yang kuat dan mampu mengarahkan anggota timnya. Mereka dianggap sebagai "kepala" dari empat orang dalam tim dan memiliki tanggung jawab untuk mengetahui situasi dan kondisi tim serta menjadi penengah atau penghubung jika terdapat masalah. Peran seorang kapten tidaklah mudah, melainkan kompleks dengan banyak peran yang harus dijalankan.

Seorang kapten tim harus mampu memenuhi tuntutan kepemimpinan dengan baik. Mereka perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang situasi dan kondisi tim serta memahami alasan di balik masalah yang terjadi. Kapten juga diharapkan untuk berperan aktif dalam menyelesaikan masalah atau membantu anggota tim. Dengan menjalankan peran ini, seorang kapten dapat memastikan kelancaran dan keberhasilan tim yang dipimpinnya.

*"Sebenarnya shotcaller itu ya gimana ya, dia tuh kayak pengarah tim ketika dalam game ya kayak mengarah tim kayak ngasih informasi, cuman bisa dibilang enggak harus juga sih nggak harus ada shotcaller cuma yang saya tahu itu shotcaller itu yang ngarahin tim, lumayan lah ya lebih harus tahu paham kayak segi makro nya bisa dibilang contohnya kayak shotcaller tadi itu. Nah kalau misalkan kapten dia itu ya harus bisa dia itu kayak pemimpin jadi bisa dibilang dia itu kepala dari empat orang ini, jadi dia yang harus tahu situasi kondisi kalau misalkan timnya kenapa-napa dia"*

*harus yang nengahin atau yang lainnya ya lumayan banyak juga sih peran sebagai kapten ini."*

## 2. Kelompok Patriot

Menurut Anggi anggota kelompok Patriot bahwa umpan balik antar pribadi dalam permainan Mobile Legends berperan penting dalam membentuk hubungan yang solid antara pemain. Awalnya, interaksi sosial melalui nongkrong menjadi fondasi persahabatan mereka. Dalam permainan, umpan balik menjadi sarana penting dalam meningkatkan komunikasi dan efektivitas tim. Melalui petunjuk dan arahan yang diberikan, komunikasi antar anggota kelompok menjadi lebih lancar, sehingga meningkatkan kolaborasi dan koordinasi mereka. Efektifitas kelompok ini tercermin dalam solidaritas yang mereka tunjukkan. Dengan demikian, umpan balik antar pribadi dalam Mobile Legends memiliki peran yang vital dalam membentuk hubungan yang kuat dan meningkatkan performa kelompok secara keseluruhan.

*"Ya kalau misalkan menurut saya ya, itu tadi sih dari segi nggak dari Mobile Legends-nya doang, kita tuh harus berawal dari nongkrong ya kayak saya aja saya berawal dari nongkrong sama mereka gitu kelihatan mereka yang suka main Mobile Legends ya, saya ikut main Mobile Legends dan di situ pun sebelum main Mobile Legends ya bisa dibilang kelompok atau circle saya ini ya solid dan ketika main Mobile Legends, ngaruh juga ke situ sedikit-sedikit dikasih tahu ini harus apa seperti apa jadi lama-lama ketahuan dari segi komunikasinya pun lebih lancar gitu lebih efektif lah, jadi bisa dibilang squad atau kelompok saya ini solid lah solid."*

Begitupun apa yang disampaikan Syam dari kelompok Patriot menjelaskan tentang keseringan interaksi kelompoknya memiliki kebiasaan berinteraksi dengan kelompok secara rutin. Mereka memanfaatkan berbagai platform seperti aplikasi Discord untuk berkomunikasi dan bermain *game* secara bersamaan. Dalam situasi tertentu, mereka juga mengatur pertemuan langsung di satu tempat, terutama saat ada latihan intensif menjelang turnamen. Melalui kombinasi interaksi *virtual* dan interaksi langsung, informan dapat menjaga hubungan dekat dengan kelompoknya dan meningkatkan kerja sama dalam berbagai konteks.

Interaksi kelompok Patriot cenderung bervariasi tergantung pada keperluan dan situasi. Penggunaan aplikasi Discord memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan mudah dalam kegiatan sehari-hari, seperti bermain *game* dan berbincang sambil melakukan panggilan suara atau mengirim pesan. Namun, dalam konteks yang lebih serius, seperti latihan untuk turnamen, mereka lebih cenderung berkumpul secara langsung di satu tempat untuk menjalani latihan yang lebih intensif. Dengan demikian, responden menunjukkan fleksibilitas dalam memanfaatkan teknologi dan mengadaptasi metode interaksi kelompok sesuai kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

*"Biasanya saya tuh main kadang pakai aplikasi discord jadi sambil telponan sambil main jadi ya lewat itu aja sih, kadang sambil ini"*

*sambil di chat, kadang itu mabar berlima kumpul di satu tempat juga sering sih biasanya kalau yang ngumpul-ngumpul gitu, kalau mau latihan misalnya lagi mau menjelang turnamen kita gitu lebih lebih intens gitu latihan langsung di satu tempat."*

Syam anggota kelompok Patriot menjelaskan tentang kepemimpinan bahwa kepemimpinan seorang kapten tidak hanya terbatas pada lingkup permainan semata. Kapten memiliki peran yang luas di luar *game*, yaitu dalam membangun dan memelihara hubungan solid antara anggota tim. Kemampuan merangkul teman-teman tim dengan baik menjadi kunci utama dalam kepemimpinan yang efektif. Dengan menciptakan lingkungan inklusif dan saling mendukung, seorang kapten mampu memperkuat kekompakan tim serta memastikan bahwa setiap anggota tim merasa dihargai dan diperhatikan.

Selain itu, kepemimpinan seorang kapten juga melibatkan kemampuan dalam memberikan arah yang jelas dan mengarahkan tim ke tujuan yang telah ditetapkan. Seorang kapten harus mampu mengambil keputusan yang tepat, mengoordinasikan usaha kolektif, dan menjaga fokus tim pada pencapaian tujuan bersama. Dengan adanya kepemimpinan yang kuat dari seorang kapten, tim akan memiliki panduan yang jelas dan merasa termotivasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Secara keseluruhan, kepemimpinan seorang kapten melampaui peran dalam *game* dan melibatkan aspek interpersonal yang penting. Dengan kemampuan merangkul dan mengarahkan tim, seorang kapten dapat memainkan peran sentral dalam membangun tim yang solid, harmonis, dan mampu mencapai hasil yang diinginkan.

*"Misalkan seorang kapten itu ya dia tuh bukan cuma dalam game doang, dia tuh berperan di luar game ya jadi kayak merangkul teman-teman kita tim kita, membuat teman-temannya yang lain jadi solid dan mengarahkan mau dibawa kemana nih si tim ini itu sih."*

### 3. Kelompok El Dorado

Begitu pula menurut Ridho anggota kelompok El Dorado, umpan balik antar pribadi dalam kelompoknya sangat positif dan bersifat terbuka. Dia menyatakan bahwa mereka semua aktif dalam berbicara dan tidak ada yang diam-diam. Hal ini menunjukkan adanya komunikasi yang baik antara mereka, di mana setiap individu merasa nyaman untuk berkontribusi dalam percakapan. Selain itu, pernyataan bahwa mereka sering tertawa bersama menunjukkan adanya kedekatan interpersonal yang erat di antara mereka. Ketawa bersama adalah tanda hubungan yang akrab dan kebersamaan yang positif. wawancara tersebut mengungkapkan gambaran umpan balik antar pribadi yang positif dan dinamis antara individu yang diwawancarai. Komunikasi yang aktif, ketiadaan keheningan, dan keceriaan dalam kelompok menunjukkan adanya hubungan yang erat dan suasana yang menyenangkan di antara mereka. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa umpan balik antar pribadi yang positif memainkan peran penting dalam memperkuat ikatan dan membangun hubungan yang saling mendukung dalam konteks interaksi sosial.

*“Ya bisa dibilang mereka banyak bicara semua lah, gak ada yang diem-dieman, ya namanya temen yang sering ketawa bareng iya kan, ya kita ketawa-ketawa bareng ya selayaknya temen deketlah kalo lagi mabar.”*

Menurut Ridho anggota kelompok El Dorado juga keseringan interaksi dalam kelompoknya tersebut memiliki pola interaksi yang sangat sering dan beragam. Mereka menggunakan mode komunikasi dalam *game* dengan memanfaatkan fitur audio dan mikrofon yang dapat diaktifkan, serta fitur *chat* yang memberikan notifikasi. Hal ini menunjukkan adanya upaya untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan *real-time* antara anggota kelompok. Selain itu, peserta juga mengungkapkan bahwa mereka sering berkumpul secara fisik dengan mengumpulkan beberapa orang untuk bermain bersama. Bahkan, salah satu rumah peserta telah menjadi tempat berkumpul mereka sejak tahun 2020, menunjukkan tingkat interaksi yang cukup intens dalam kelompok tersebut. Kesimpulan lain yang dapat diambil dari wawancara tersebut adalah bahwa kelompok tersebut memiliki ikatan yang kuat dan rasa kebersamaan yang tinggi. Dengan seringnya interaksi baik dalam *game* maupun dalam pertemuan langsung, mereka menciptakan lingkungan yang nyaman dan akrab di antara anggota kelompok. Hal ini dapat meningkatkan kolaborasi, koordinasi, dan solidaritas di antara mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengalaman bermain bersama. Keseringan interaksi ini juga mencerminkan adanya minat dan antusiasme yang sama terhadap *game* dan aktivitas yang mereka lakukan sebagai kelompok.

*"Gimana ya cara berkomunikasinya, ya di mode ML-nya sendiri sih jadi itu kan udah ada audio mikrofon nah itu tinggal aktifin aja, terus ada chat juga jadi itu udah ada notifnya sendiri kita tinggal pencet aja sih, dan juga biasanya gua kalo mabar suka langsung ngumpul berlima malah rumah gua ini udah jadi GH nih dulu gua 2020."*

Vani selaku anggota kelompok El Dorado juga menjelaskan bahwa kepemimpinan memainkan peran yang penting dalam menjaga fokus dan tujuan tim. Dia menekankan pentingnya fokus pada permainan dan tujuan bersama, sementara kapten dianggap memiliki tanggung jawab untuk mengendalikan konflik dan meredakan ketegangan di antara anggota tim. Dalam konteks ini, kepemimpinan tidak hanya berperan dalam mempertahankan konsentrasi selama permainan, tetapi juga dalam menjaga hubungan yang harmonis dan mengarahkan energi positif di dalam dan di luar permainan.

*"Penting lah penting buat kita fokus main gamenya kita tujuannya apa penting lah semua itu, menurut lu kalau misalkan kayak satu tim yang udah marah-marah kesel dan udah toxic yang ngeredain marahnya mereka itu sih, kapten juga nggak sih kalau udah gitu kan bukan udah in game itu udah out game udah keluar dari jalur udah nggak fokus, berarti Kapten berperan penting juga ya di situ nah Kapten itu udah mengontrol."*

#### **4.4. Pola Komunikasi kelompok Pemain Game Online Mobile Legends di Kota Bogor (Pola Komunikasi Langsung dan Tidak Langsung Sastro Atmodjo, 2021)**

##### **4.4.1. Kelompok Dalil Squad**

Pola komunikasi yang dilakukan oleh kelompok ini yaitu pola komunikasi secara langsung dan responsif selama permainan karena mereka menyadari bahwa bermain secara daring seringkali menyebabkan kendala sinyal yang dapat mengakibatkan ketidakjelasan dalam suara dan berpotensi menyebabkan miskomunikasi. Oleh karena itu, para pemain lebih menginginkan komunikasi yang lebih intens dan langsung agar dapat mengatasi masalah tersebut. Pentingnya komunikasi yang lancar menjadi kunci dalam permainan Mobile Legends, terutama karena permainannya sangat cepat dan setiap detik memiliki nilai yang tinggi. Dengan komunikasi yang lebih responsif, tim dapat mengambil keputusan dengan cepat dan menghindari keterlambatan dalam berkomunikasi yang dapat menyebabkan kegagalan dalam strategi permainan. Selain itu, komunikasi yang langsung juga memungkinkan pemain untuk mendapatkan informasi secara lebih tepat waktu, sehingga mereka dapat merespons situasi permainan dengan lebih baik. Dengan adanya keinginan untuk komunikasi yang lebih langsung dan responsif, pemain Mobile Legends menunjukkan kesadaran akan pentingnya kerjasama tim dan efisiensi dalam permainan. Dengan demikian, mereka berharap dapat meningkatkan kinerja dan hasil permainan mereka melalui komunikasi yang lebih baik dan lebih cepat selama bermain. Seperti yang dikatakan oleh Aditya perwakilan anggota Dalil Squad.

*"Pasti itu ada pasti pertama mungkin dari secara itu dari secara komunikasinya kalau misalkan secara daring itu kan mungkin ada kendala sinyal ya mungkin itu sih, kalau misalkan secara daring itu ya itu sinyal jadi agak itu aja gitu jadi kurang jelas gitu suaranya, jadi malah takutnya miskomunikasi gitu kalau langsung sih ya bakal lebih enak karena kita tahu mereka tuh ada di sini dan dari segi komunikasinya tuh bakal lebih intens gitu lebih langsung ya pokoknya lebih enak lah. kalau secara langsung itu lebih responsif dari segi informasinya juga karena sebenarnya game Mobile Legends ini kan satu detik itu sangat berharga ya kalau misalkan tim saya ini dari segi komunikasinya delay atau gimana ya bakal sangat berpengaruh lah jadi untuk udah ngelakuin apa kita baru bilang apa jadi gagal pokoknya."*

##### **4.4.2. Kelompok Patriot**

Kelompok Patriot ketika bermain Mobile Legends menginginkan berbagai cara komunikasi yang efektif saat bermain bersama. Beberapa pemain menggunakan aplikasi Discord untuk berbicara secara langsung atau melakukan *chatting* selama permainan, sehingga memastikan koordinasi yang baik dalam strategi permainan. Selain itu, mereka juga mengungkapkan keinginan untuk berkumpul secara fisik dalam kelompok lima orang saat bermain bersama, terutama ketika berlatih menjelang

turnamen. Pertemuan langsung di satu tempat dianggap lebih intens dan memperkuat sinergi tim. Keseluruhan, pemain menekankan pentingnya komunikasi yang lancar dan kerjasama tim dalam mencapai kesuksesan dalam permainan Mobile Legends, baik dalam mode reguler maupun dalam persiapan turnamen.

*"Biasanya saya tuh main kadang pakai aplikasi Discord jadi sambil teleponan sambil sambil main jadi ya lewat itu aja sih, kadang sambil ini sambil dichat, nah itu mabar berlima kumpul disatu tempat juga sering sih biasanya kalau yang ngumpul-ngumpul gitu kalau itu dia latihan misalnya lagi mau menjelang turnamen kita gitu lebih lebih intens gitu latihan langsung di satu tempat."*

Kesimpulan yang didapatkan dari pemaparan Luqman selaku anggota kelompok Patriot bahwa kelompoknya ini menggunakan pola komunikasi secara langsung dan tidak langsung di mana mereka sering berkumpul secara langsung dan ketika tidak memungkinkan bertemu secara langsung mereka menggunakan media jarak jauh untuk berkomunikasi agar terjadinya komunikasi yang efektif ketika bermain Mobile Legends ini.

#### **4.4.3. Kelompok El Dorado**

Pola komunikasi pemain dalam kelompok El Dorado ini adalah untuk memiliki pola komunikasi secara langsung dan efisien saat sedang bermain bersama (mabar). Mereka menganggap bahwa saat berada dalam tim dan berkumpul berlima, sangat penting untuk bisa langsung berbicara dengan ketua kelompok untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam situasi mabar, pemain cenderung ingin informasi disampaikan secara langsung dan tanpa perlu persetujuan terlebih dahulu, sehingga semua anggota kelompok dapat mendengarnya dengan cepat dan tidak ada keterlambatan dalam memperoleh informasi. Keinginan untuk berkomunikasi langsung dengan ketua kelompok juga mengindikasikan pentingnya keterbukaan dan transparansi dalam tim, meningkatkan kecepatan respon dan efisiensi dalam permainan untuk mencapai kinerja dan hasil permainan yang lebih baik. Seperti yang dikatakan Ridho selaku anggota dari kelompok El Dorado

*"Ngobrol secara langsung lah, maksudnya kita kan lagi mabar nih dan lagi kumpul berlima masa iya kita harus gobrol dulu ke ketua ada informasi yang dibutuhin, ya namanya mabarnya informasinya langsung aja ucapin gak harus ada persetujuan dulu atau ngarus ngasih tau ketua dulu, langsung aja biar temen-temen yang lain denger sekalian, karena biar cepet juga informasinya kalo kayak tadi mah ujung-ujungnya malah lambat."*

## **4.5. Pola Komunikasi Kelompok Pemain Game Online Mobile Legends di Kota Bogor (Pola Komunikasi Tubbs & Moss, 2001 dalam Ricky et al., 2016)**

### **4.5.1. Pola Interaksi Roda**

Menurut (Tubbs dan Moss, 2001 *dalam* Ricky et al., 2016) inti dari pola interaksi roda adalah sebagai jembatan vital dalam memfasilitasi komunikasi antara anggota dalam sebuah kelompok. Peran seorang pemimpin dalam kerangka ini terfokus pada menjadi titik sentral dalam aliran komunikasi kelompok. Dalam struktur yang terbentuk, pemimpin memegang peranan sentral, memungkinkannya untuk berinteraksi secara langsung dengan semua anggota tanpa kendala. Sebaliknya, anggota lainnya tidak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara langsung satu sama lain dan diharuskan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui perantara pemimpin.

Pola interaksi roda tidak dapat digunakan dengan pola komunikasi yang dalam bermain *game* Mobile Legends. Keterbatasan tersebut terletak pada kurangnya kebebasan berekspresi dan kebebasan dalam berkomunikasi yang dibutuhkan saat bermain. Dalam dinamika permainan yang membutuhkan kerjasama tim yang efektif, informasi merupakan kunci utama untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. Jika hanya pemimpin yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara luas, ini dapat berpotensi merugikan tim secara substansial. Lambatnya aliran informasi dalam skenario semacam ini dapat menghambat respons instan yang diperlukan dalam menghadapi situasi kritis di dalam permainan, mengakibatkan ketidakmampuan tim untuk beradaptasi dengan cepat dan mengarah pada kekalahan. Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam permainan, penting untuk memiliki sistem komunikasi yang memungkinkan setiap anggota tim untuk berkontribusi dengan informasi penting dan mengambil peran dalam koordinasi tanpa hambatan. Kebebasan dalam menyampaikan informasi adalah fondasi dari kolaborasi yang efektif dan strategi yang solid dalam mencapai tujuan bersama.

### **4.5.2. Pola Interaksi Rantai**

Menurut (Tubbs dan Moss, 2001 *dalam* Ricky et al., 2016) pola interaksi rantai adalah pola di mana tiga orang berada dalam posisi bersebelahan dan hanya berkomunikasi dengan individu yang berdekatan secara langsung. Pola ini ditandai dengan keterbatasan dalam aliran informasi yang terjadi di antara mereka, seiring dengan kekakuan struktur yang mengikuti hirarki komando formal. Dalam pola rantai, komunikasi terjadi secara terbatas antara orang yang berdekatan secara fisik, yang kemudian mengikuti aturan dan alur komunikasi yang ditetapkan oleh hierarki formal atau rantai komando.

Pola komunikasi roda tidak cocok atau efektif dalam konteks komunikasi antar pemain game Mobile Legends. Dalam dinamika permainan yang memerlukan kerja tim yang cepat dan efisien, pola komunikasi roda yang terpusat pada satu titik atau individu tertentu dapat menjadi hambatan. Dalam permainan yang memerlukan kolaborasi dan pertukaran informasi yang cepat, dibutuhkan kebebasan bagi setiap pemain untuk

menyampaikan informasi secara langsung kepada semua anggota tim, bukan hanya kepada satu pemimpin atau titik pusat. Ketidakmampuan bagi setiap pemain untuk berkontribusi secara langsung dalam aliran informasi dapat memperlambat respon tim dalam mengambil keputusan strategis yang dibutuhkan dalam situasi kritis. Sebuah model komunikasi yang lebih adaptif dan terbuka dapat menjadi lebih bermanfaat dalam menunjang koordinasi antar pemain Mobile Legends demi mencapai kemenangan.

#### **4.5.3. Pola Komunikasi Y**

Menurut (Tubbs dan Moss, 2001 *dalam* Ricky et al., 2016) pola komunikasi Y, meskipun hampir mirip dengan pola interaksi berantai, memiliki sebuah perbedaan utama: adanya posisi tengah yang bertindak sebagai perantara antar individu, tetapi peran posisi tengah ini tidak memungkinkannya untuk mencakup semua anggota secara efektif. Dalam pola ini, terdapat sebuah jaringan komunikasi yang menghubungkan individu melalui perantara yang ada di posisi tengah. Meski demikian, kendala muncul ketika posisi tengah tersebut tidak mampu menjangkau atau menghubungkan seluruh anggota kelompok secara langsung, yang kemudian dapat menghambat aliran informasi yang tepat dan cepat di antara semua pihak terlibat.

Dalam konteks permainan Mobile Legends, pola komunikasi Y mungkin tidak cocok atau efisien. Meskipun pola ini menawarkan posisi tengah sebagai perantara dalam aliran informasi antar individu, hal ini tidak cukup efektif dalam memfasilitasi komunikasi di antara semua pemain. Dalam sebuah pertandingan yang memerlukan koordinasi dan pertukaran informasi yang cepat, ada kemungkinan bahwa posisi tengah dalam pola komunikasi Y tidak dapat secara efisien menyampaikan pesan atau strategi kepada semua anggota tim dengan segera. Ketidakmampuan untuk menjangkau semua anggota tim secara langsung dapat menjadi hambatan dalam pengambilan keputusan yang tepat waktu, terutama saat menghadapi situasi kritis yang membutuhkan respons instan. Sebuah model komunikasi yang lebih terbuka dan inklusif mungkin lebih diinginkan dalam memfasilitasi pertukaran informasi yang efektif di antara semua pemain Mobile Legends guna mendukung kerja tim yang sinergis dan responsif.

#### **4.5.4. Pola Komunikasi Lingkaran**

Menurut (Tubbs dan Moss, 2001 *dalam* Ricky et al., 2016) pola komunikasi lingkaran menjadi sebuah model yang menawarkan dinamika yang lebih intensif dalam penyampaian informasi karena setiap individu memiliki koneksi langsung dengan dua orang yang berada di sekitarnya. Dalam pola ini, setiap anggota kelompok dapat secara langsung berkomunikasi dengan dua individu terdekatnya, menciptakan jaringan yang lebih terbuka dan langsung antar anggota. Hal ini memungkinkan pertukaran informasi yang lebih cepat, serta memungkinkan setiap anggota untuk terlibat secara aktif dalam aliran komunikasi yang dinamis dan langsung.

Dalam konteks permainan Mobile Legends, pola komunikasi lingkaran mungkin tidak menjadi pilihan yang sesuai atau efektif. Meskipun pola ini memungkinkan setiap individu untuk berkomunikasi secara langsung dengan dua

orang yang berdekatan, hal ini bisa menjadi tidak efisien dalam pertukaran informasi di antara seluruh anggota tim. Dalam sebuah pertandingan yang menuntut koordinasi yang cepat dan efektif, terkadang model komunikasi lingkaran tidak dapat mendukung penyampaian pesan atau strategi kepada seluruh anggota tim secara instan. Keterbatasan dalam mencakup semua anggota tim dalam jaringan komunikasi langsung dapat memperlambat respons tim dalam mengambil keputusan yang krusial, terutama dalam situasi yang memerlukan reaksi segera dan koordinasi yang ketat. Sebuah model komunikasi yang memungkinkan akses lebih luas dan terbuka untuk semua anggota tim mungkin lebih diinginkan dalam mendukung pertukaran informasi yang efisien dan responsif di dalam permainan Mobile Legends.

#### **4.5.5. Pola Komunikasi *All Channel***

Menurut (Tubbs dan Moss, 2001 dalam Ricky et al., 2016) pola *all channel* merujuk pada sebuah desain komunikasi dengan saluran terbuka yang memungkinkan setiap individu untuk terhubung dengan siapa pun di dalam kelompok. Fleksibilitas menjadi ciri utama dari pola ini karena tidak ada pembatasan atau hambatan yang menghalangi aliran informasi di antara anggota-anggota kelompok. Dalam konteks ini, setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi, berbagi informasi, dan berinteraksi tanpa ada posisi atau struktur yang membatasi akses atau pengaruh dalam pertukaran pesan. Hal ini memungkinkan informasi untuk mengalir dengan lancar di antara semua anggota, mendukung koordinasi yang efektif serta kolaborasi yang lebih inklusif dalam mencapai tujuan bersama.

Dalam dunia permainan Mobile Legends, pola komunikasi *all channel* menjadi sebuah pendekatan yang sesuai dan menguntungkan. Dalam pertandingan yang mengandalkan kerja tim yang solid dan koordinasi yang efektif, pola ini memungkinkan setiap pemain untuk terhubung dengan sesama anggota tim tanpa hambatan. Dengan saluran terbuka, semua anggota memiliki akses yang sama terhadap informasi penting, strategi, serta pertukaran pesan yang krusial dalam mengambil keputusan saat bermain. Fleksibilitas pola *all channel* memungkinkan setiap individu untuk berkontribusi, berbagi gagasan, dan memberikan informasi dengan mudah kepada seluruh tim tanpa adanya batasan hierarki atau peran tertentu. Ini memberikan kesempatan untuk respons yang cepat dan koordinasi yang lebih efektif, yang sangat dibutuhkan dalam situasi kritis di dalam permainan. Dengan demikian, pola komunikasi *all channel* bisa menjadi pendekatan yang sesuai untuk mendukung kerja tim yang responsif dan strategi permainan yang lebih adaptif dalam Mobile Legends.

Kelompok Dalil Squad ini menerapkan strategi *all channel* yang memungkinkan setiap anggota untuk berkomunikasi secara bebas dan melakukan timbal balik dengan seluruh anggota lainnya. Hal ini membantu dalam berbagi informasi, strategi, serta membantu menyelesaikan konflik yang mungkin muncul. Selain itu, kelompok ini juga mendorong setiap anggota untuk mengutarakan pendapatnya dengan bebas, baik saat berada di dalam maupun di luar permainan. Pendekatan ini membuka ruang diskusi yang sehat dan membantu menciptakan

lingkungan yang inklusif, di mana semua anggota merasa dihargai dan didengar. Seperti yang dijelaskan oleh Sandi.

*“Ya kalo tim gua sih kayak biasa ya ngobrol langsung saling tektok sama anak-anak yang lainkan, itu sudah sangat jelas namanya kita butuh informasi cepet ya harus ngomong langsung, kalo misalkan harus ngomong lagi ke ketua atau ngomong ke satu temen dulu baru di sampaikan ke teman yang lain informasinya bakal telatlah, game Mobile Legends ini butuh informasi yang sangat cepet jadi gitu ketika ada infromasi langsung aja ngomong biar informasinya cepet.”*

Kelompok Patriot menerapkan pola komunikasi *all channel*, di mana semua anggota kelompok berinteraksi satu sama lain dengan dua arah komunikasi. Pendekatan ini memungkinkan setiap anggota kelompok untuk saling bertukar pendapat dan ide, baik saat berada di dalam *game* maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kelompok Patriot, hak untuk mengutarakan pendapat sangat dihargai. Semua anggota kelompok diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan mereka tanpa takut diremehkan atau diabaikan. Hal ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung di mana setiap suara dianggap berarti dan penting.

Dengan cara ini, kelompok Patriot dapat mengembangkan hubungan yang lebih kuat dan saling memahami antar anggota. Komunikasi yang baik juga memastikan bahwa setiap anggota kelompok merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi secara maksimal. Dalam dunia yang semakin terhubung melalui teknologi, pendekatan kelompok Patriot terhadap komunikasi menawarkan contoh yang inspiratif dan relevan. Mereka membuktikan bahwa interaksi tatap muka dan komunikasi langsung masih memiliki daya tariknya sendiri dan dapat meningkatkan kualitas hubungan antar individu dalam sebuah kelompok. Seperti yang disampaikan oleh Syam.

*“Gamenya itu kan luas juga kan mapnya jadi kalau online satu nggak akan bener jadi saling mengingatkan si satu sama lain, mereka memang yang berperan lebih banyak sih shotcaller itu tapi yang lainnya juga saling memberitahu kalau dia tahu informasi apa yang itu sih, jadi biar lebih cepatlah dari segala komunikasinya, bisa dibilang saling ngomong langsung lah ketika ada informasi yang ada di depannya.”*

Begitu juga dengan kelompok El Dorado menggunakan pola komunikasi *all channel* yang sangat efektif dan inklusif. Mereka menekankan interaksi dua arah agar setiap anggota merasa didengar dan dihargai. Dalam kelompok ini, kebebasan menyuarakan pendapat diapresiasi dan dianggap penting untuk perkembangan kolektif. Ketika menghadapi masalah, mereka tidak menghindar atau menutup-nutupi permasalahan, melainkan menghadapinya dengan berani berbicara terbuka dan jujur

tentang akar persoalan. Pendekatan ini membantu mereka mencari solusi dengan lebih efektif dan mengurangi kemungkinan konflik internal.

*“Ngobrol secara langsung lah, maksudnya kita kan lagi mabar nih dan lagi kumpul berlima masa iya kita harus ngobrol dulu ke ketua ada informasi yang dibutuhin, ya namanya mabarnya informasinya langsung aja ucapin gak harus ada persetujuan dulu atau ngarus ngasih tau ketua dulu, langsung aja biar temen-temen yang lain denger sekalian, karena biar cepet juga informasinya kalo kayak tadi mah ujung-ujungnya malah lambat.”*

#### **4.6. Triangulasi**

Pada penelitian ini penulis melakukan perbandingan mengenai pola komunikasi kelompok yang terjadi antara kelompok yang ada di Kota Bogor dan kelompok yang ada di Sukabumi, Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, yaitu kelompok *squad* Nightmare atau sering disebut Nire yang merupakan kelompok yang sering komunikasi kelompok ketika bermain Mobile Legends di daerah Sukabumi. Alasan peneliti memilih kelompok *squad* Nire ini karena memiliki pola komunikasi dan pengalaman hampir sama dengan pola komunikasi kelompok yang ada di kota Bogor.

Menurut Daffa selaku triangulasi sumber menjelaskan bahwa sebuah tim yang dianggap bagus adalah tim yang menunjukkan kebebasan dalam berkomunikasi dan ekspresi diri. Sikap yang tidak terlalu kaku memungkinkan anggota tim untuk lebih bebas menuangkan ide-ide dan pendapat mereka, mencerminkan tingkat kepercayaan yang kuat di antara sesama anggota tim. Kepercayaan ini menjadi kunci untuk memungkinkan setiap anggota tim percaya pada diri mereka sendiri serta percaya pada kemampuan rekan-rekan setimnya dalam menjalankan tugas sesuai *jobdesc* masing-masing. Selain itu, motivasi untuk menang dan bersaing juga menjadi aspek penting dalam tim yang baik. Daffa juga menyatakan bahwa semangat untuk mencapai kemenangan dan keinginan untuk menjadi juara merupakan faktor pendorong dalam tim yang sukses. Motivasi ini memacu anggota tim untuk bekerja keras, berlatih dengan sungguh-sungguh, dan melakukan yang terbaik dalam kompetisi Mobile Legends. Pemahaman yang jelas tentang konsep diri dan tanggung jawab juga menjadi kunci keberhasilan tim, di mana setiap anggota tim menyadari peran masing-masing dan bertanggung jawab penuh atas tugas yang dipercayakan oleh tim. Dengan kombinasi kebebasan ekspresi, kepercayaan, motivasi, dan pemahaman peran, sebuah tim memiliki peluang yang lebih baik untuk mencapai prestasi tertinggi dalam turnamen Mobile Legends.

*“Menurut gua sih dari segi kepercayaan dan sikap ya, mungkin jika tim yang bagus itu sikap mereka gak terlalu kaku ya mereka lebih bebas mengekspresikan apa yang mereka mau dan mereka percaya sama timnya sendiri dengan jobdesc masing-masing. Kemudian untuk perasaan bisa dibilang keinginan untuk menang sih atau bisa juga keinginan untuk bersaing dengan tim lain dalam sebuah*

*turnamen Mobile Legends ini sendiri dan mereka menginginkan menjadi sang juara. Untuk konsep diri yang gua pahami mungkin dari rolenya, dia sebagai apa, nah dia bertanggung jawab atas rolenya sendiri yang dipercaya oleh teman-temannya sendiri."*

Menurut Daffa selaku triangulasi sumber ciri-ciri kelompok itu Dari hasil wawancara tersebut, tampak bahwa kelompok dalam permainan Mobile Legends memiliki beberapa ciri-ciri yang diinginkan. Pertama, mereka sering bermain bersama (mabar) secara rutin, menunjukkan tekad untuk membangun sinergi dan kerjasama antar anggota kelompok. Selain itu, komunikasi yang baik juga menjadi fokus kelompok ini, dengan anggota saling berinteraksi secara efektif dan mendukung satu sama lain dalam setiap pertandingan. Hal ini membantu mereka untuk mengoptimalkan strategi dan beroperasi sebagai tim yang solid. Selain aspek serius dalam bermain, kelompok ini juga menempatkan keseruan sebagai prioritas, menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh kegembiraan bagi semua anggotanya. Namun, ada juga kelompok yang lebih fokus pada profesionalisme, dengan adanya sosok pemimpin yang mengkoordinasikan strategi dan membantu kelompok berkinerja lebih baik. Meski begitu, ada juga kelompok yang terdiri dari teman-teman biasa tanpa pemimpin yang menekankan aspek santai dalam bermain.

*"Ya menurut gua ciri-ciri kelompok dalam Mobile Legends itu yang pasti sering mabar lah, namanya kelompok pasti sering mabar, terus dari segi komunikasi baik atau tidak, timbal balik komunikasinya baik atau tidak, keseruannya juga bisa dibilang, dan mungkin kalo yang lebih profesional dalam kelompok itu ada sosok pemimpin tapi kalo kelompok yang main Mobile Legends tongkrongan biasa mah gak perlu sih kayaknya."*

Menurut Daffa selaku triangulasi sumber menjelaskan bahwa komunikasi dalam permainan *online*, terutama *game* MOBA, sangat bergantung pada penggunaan isyarat dan komunikasi singkat. Dalam situasi aksi cepat dan ketegangan permainan, pemain menggunakan singkatan-singkatan seperti NF, NU, NR untuk menyampaikan instruksi atau informasi dengan cepat dan efisien. Isyarat ini memungkinkan rekan tim untuk mengetahui apa yang harus dilakukan atau dihindari, seperti tidak menggunakan *skill* atau *item* tertentu, serta memberikan informasi tentang pergerakan musuh. Namun, di luar komunikasi singkat ini, ekspresi wajah dan nada suara tetap penting untuk menyampaikan emosi dan situasi yang lebih kompleks, seperti kegembiraan atau ketegangan. Ekspresi ini dapat terlihat ketika pemain berkumpul secara langsung, sehingga memungkinkan tim untuk merasa lebih terhubung secara emosional dan lebih memahami satu sama lain.

Danu selaku anggota *squad* Nire menjelaskan bahwa tingkah laku dalam kelompok *squad* Nire ini dilihat dari pertama, penggunaan isyarat-isyarat seperti singkatan kata-kata membantu mempercepat aliran informasi dalam tim. Contohnya, mengganti "*No Flicker*" menjadi "NF" atau "*No Ultimate*" menjadi "NU" memungkinkan anggota tim untuk mengomunikasikan pesan secara cepat dan efisien tanpa perlu menghabiskan

waktu untuk menjelaskan secara panjang lebar. Isyarat semacam ini dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan efektivitas komunikasi tim.

Kedua, ekspresi wajah dan nada suara memainkan peran penting dalam memperkuat komunikasi tim. Maka ketika anggota tim berkumpul di satu tempat, akan memperlihatkan ekspresi wajah dan nada suara dapat memperkaya komunikasi. Ekspresi wajah yang terlihat dan nada suara yang terdengar dapat menyampaikan nuansa emosi, intensitas pesan, dan memberikan kesan interaksi sosial yang lebih dekat antara anggota tim. Hal ini dapat membantu memperkuat ikatan tim dan meningkatkan pemahaman bersama.

*"Ya kalo menurut saya sih dengan menyingkat kata-kata atau informasi yang harus diketahui tim, kayak misalkan musuh lagi gak ada flicker bisa disingkat NF, atau gak ada uli bisa disingkat NU, ya bisa dibilang isyarat-isyarat seperti itu lah yang bisa membuat komunikasi tim menjadi efektif, ketika mabar berjauhan dengan kendala cuma bisa ngasih info lewat chat, cuma ya di sisi lain paling enak sih ngumpul bareng di satu tempat yang sama, akan lebih seru dengan melihat temen kita langsung, tertawa bersama".*

Menurut apa yang disampaikan oleh Putra anggota kelompok *squad* Nire yaitu tentang persepsi keantusiasannya mereka terhadap turnamen Mobile Legends yang ada pada masa mereka sekolah. Saking antusiasnya mereka sampai berfikir sebenarnya mereka memiliki potensi untuk mendapatkan peringkat kedua, namun keberadaan tim yang dianggap paling kuat di sekolah menjadi kendala yang membuat mereka digugurkan pada babak semi final, informan berpikir demikian karena pertandingan antara tim dia dan tim lawan yang dianggap paling kuat dianggap sebagai pertandingan paling seru oleh penonton.

*"Kalau misalkan turnamen sih pernah ya dulu pas jaman SMA gitu sama teman-teman saya ini dan alhamdulillah saya pas SMA dapat juara 3 alhamdulillah lah ya, sebenarnya saya dapat bisa dapat juara 2 sih cuma karena ya saya satu bagan sama tim yang paling jago di sekolahan saya itu, dan gitulah saya kalah di situ sama tim yang paling kuat itu dan alhasil ya saya kalah dan dapat juara 3, dan oh ya pas dulu itu saya juga pernah dikasih tahu penonton dan kata mereka match paling seru itu ya pertandingan tim saya ini sama tim dia tim paling kuat sekolahan itu, soalnya yang perebutan juara 1 itu katanya cuma sebentar dan nggak seru dan di situ bisa dibilang ya tim saya juga lumayan kuat lah pada saat itu.*

Dalam sebuah kelompok memiliki ciri-ciri kelompok itu sendiri, salah satunya adanya seorang pemimpin, menurut Danu dalam *squad* Nire ini kepemimpinan dalam tim tersebut lebih bersifat informal dan tidak terikat oleh struktur hirarkis formal. Meskipun tidak ada kapten secara resmi, adanya individu yang mengambil peran kepemimpinan menunjukkan pentingnya kehadiran sosok yang mampu mengarahkan, mengorganisir, dan memfasilitasi aktivitas tim. Dalam konteks ini, kepemimpinan

tampak lebih didasarkan pada kualitas personal dan tindakan individu tersebut daripada otoritas formal. Peran pemimpin informal tersebut tampaknya memiliki pengaruh yang positif dalam menjaga keharmonisan tim. Dengan mengajak anggota tim untuk berkumpul, bermain bersama, dan berfungsi sebagai penengah saat terjadi perselisihan, individu tersebut membangun ikatan sosial dan memfasilitasi komunikasi yang efektif di antara anggota tim. Kepemimpinan semacam ini memungkinkan terciptanya lingkungan kerja yang kooperatif, di mana keputusan dapat diambil dengan cepat dan konflik dapat diatasi dengan baik. Dalam hal ini, kepemimpinan tidak tergantung pada struktur formal, tetapi lebih pada kemampuan individu untuk mempengaruhi, menginspirasi, dan mengatur kegiatan tim secara efektif.

*"Ya, bisa dibilang ada tapi bisa dibilang gak ada juga sih, karena tim saya ini tidak menyebutkan secara formal ada kaptennya tapi ada 1 orang yang jobdesknya seperti kapten, dia yang biasanya ngajakin kumpul, ngajak main bareng, yang bikin keputusan, bahkan dia orang pertama yang menengahkan ketika ada anggota tim yang bertengkar."*

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pola komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legends di Kota Bogor terbukti memberikan peran besar dalam membangun komitmen kelompok-kelompok tersebut. Intensitas komunikasi yang tinggi membuat hubungan antar anggota menjadi semakin erat. Dari ketiga kelompok pemain *game online* Mobile Legends yang ada di Kota Bogor yaitu Dalil *Squad*, Patriot, dan El Dorado memiliki pola komunikasi *all channel* di mana setiap anggota dapat berkomunikasi dan melakukan timbal balik dengan semua anggota. Setiap anggota berhak mengutarakan pendapatnya baik ketika di dalam *game* maupun ketika diluar *game* secara pribadi. Dalam melakukan komunikasi kelompok Dalil *Squad* dan El Dorado cenderung lebih melakukan komunikasi secara langsung, karena lebih leluasa untuk menyampaikan informasi ketika bermain *game*, untuk Patriot lebih cenderung melakukan komunikasi secara tidak langsung yaitu menggunakan media komunikasi untuk bermain *game online* seperti aplikasi Discord karena lebih praktis dan bisa melakukan komunikasi jarak jauh dan bisa menghemat waktu tanpa harus bertemu langsung dengan anggota tim yang lain. Komunikasi kelompok dalam tiga kelompok ini melibatkan tiga unsur kunci, yaitu tingkah laku, persepsi, dan ciri-ciri kelompok. Tingkah laku mereka tercermin dalam penggunaan isyarat yang menginformasikan strategi permainan Mobile Legends kepada sesama anggota tim dengan menggunakan singkatan kata guna mempercepat aliran informasi. Persepsi yang timbul mencakup pengendalian emosi yang mendukung upaya mencapai tujuan bersama, terutama dalam meraih kemenangan. Adapun ciri-ciri kelompok yang dapat diamati dari ketiga tim ini adalah tingginya tingkat interaksi di antara anggota, kesatuan tim yang kuat, dan pemahaman yang saling terjalin antar anggota, faktor-faktor ini secara bersama-sama menciptakan kekokohan sebuah tim yang solid.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang sekiranya bisa bermanfaat di kemudian hari bagi anggota maupun akademisi yang ingin melakukan penelitian lanjutan mengenai pola komunikasi kelompok yaitu sebagai berikut:

- 1) Meski pola komunikasi yang terjalin diantara anggota berjalan cukup baik, tetapi keberlangsungannya harus tetap dijaga, karena sebagai kelompok yang intens bertemu, pertengkaran atau kesalahpahaman sangat mungkin terjadi, maka merendahkan hati dan menghilangkan keegoisan harus dilakukan, dan harus ada sosok orang yang berperan sebagai pemimpin yang bisa menengahi setiap anggota dari kelompok tersebut.
- 2) Menjaga komitmen itu adalah seharusnya menjadi kewajiban dari masing – masing anggota, karena dengan menjaga komitmen terhadap suatu hal adalah bentuk keseriusan setiap orang, ketika seseorang tersebut sudah mengambil keputusan untuk mengikuti kelompok tersebut, dan harus menjaga komunikasi dan

berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan cara yang baik, maka lama kelamaan akan timbul rasa memiliki dan rasa tanggung jawab untuk menjaga kelompok tersebut agar tetap berjalan dengan baik tanpa kehilangan suatu apapun.

- 3) Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber pengetahuan tambahan dan acuan bagi akademisi yang ingin melakukan penelitian lanjutan baik mengenai perkembangan komunikasi kelompok dan pola komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Afrizal, M. (2016). *Metode penelitian kualitatif: sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anisti, Dharma, A., & Tri Artanto, Y. (2021). *Komunikasi digital oral visual virtual*. Jakarta: Anom Pustaka.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafik.
- Nurdin, A. (2014). *Komunikasi kelompok dan organisasi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Rohim, S. (2016). *Teori komunikasi: perspektif, ragam dan aplikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- SastroAtmodjo, S. (2021). *Komunikasi antarbudaya*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surokim. (2016). *Riset komunikasi*. Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi, FISIB-UTM & Aspikom

### Jurnal

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*. November, 2014. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=1045>
- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola komunikasi kelompok virtual dalam game PUBG mobile (studi kasus tim redlineze e-sport). *Journal utar*. Maret, 2022. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/10665>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak perilaku komunikasi pemain game mobile legends pada mahasiswa universitas negeri padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*. Juni, 2022. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Asmiati, S., Chiar, M., & Yuniarni, D. (2018). Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud rosella pontianak utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. Maret, 2019. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/31926>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*. Juli, 2016. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/1163>
- Hidayati, U., & Kom, M. I. (2022). Pesan dalam komunikasi bisnis. *komunikasi bisnis*. Januari, 2022.

- <https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/LPPM/article/viewFile/6674/4112>
- Hidayat, T. A., & Sugiyono, S. (2017). Pengaruh struktur modal, kebijakan dividen, profitabilitas terhadap nilai perusahaan pada perusahaan manufaktur. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen (JIRM)*. Januari, 2020. <http://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jirm/article/download/1533/1548>
- Irfan, M., & Abidin, Z. (2020). Perjalanan cintaku: sebuah studi fenomenologis tentang pengalaman pencarian podoh pada pria pengguna aplikasi ta'aruf online indonesia. *Jurnal Empati*. Januari, 2020. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/26503>
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi model laswell dan stimulus-organism-response dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Januari, 2028. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/65>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*. Agustus, 2020. <https://jikm.upnvj.ac.id/index.php/home/article/view/102>
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis jenis komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. Juli, 2021. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>
- Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran data primer pada pembentukan skema konseptual yang faktual (studi kasus: skema konseptual basis data simbumil). *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*. Juli, 2017. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/1574>
- Prasetyo, E. (2017). Sistem informasi dokumentasi dan kearsipan berbasis client-server pada bank sumsel babel cabang sekayu. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*. Agustus, 2017. <https://www.jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/view/101>
- Puspitosari, R., & Lokananta, A. C. (2021). Peran media komunikasi digital pada pola komunikasi guru dan murid. *Avant Garde*. Juni, 2021. [https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/download/1326/pdf\\_55](https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/download/1326/pdf_55)
- Rahmawati, R., & Gazali, M. (2018). Pola komunikasi dalam keluarga. *Al-Munzir*. November 2018. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/view/1125>
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). Pola komunikasi kelompok game online (studi virtual etnografi pada pengguna game clash of clans komunitas 1-ron). *eProceedings of Management*. April, 2016. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/3424>

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*. April, 2017. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Susanto, J. (2016). Etika komunikasi islami. *Waraqat: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. September, 2020. <https://waraqat.assunnah.ac.id/index.php/WRQ/article/view/28>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Juni, 2015. <https://ojs.unm.ac.id/jppk/article/view/1537>
- Syamsuri, S. (2016). Pola komunikasi kelompok komunitas muballigh kota makasar. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*. Desember, 2016. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/idajhs/article/view/1074>
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi dalam komunikasi kelompok. *Jurnal Channel*. April, 2016. <http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL/article/view/4208>
- Utami, A. B. (2018). Analisis jaringan komunikasi kelompok. *Dynamic Media, Communications, and Culture: Conference Proceedings*. Desember, 2018. <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/DIMCC/article/view/507>

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1: Panduan Wawancara Informan

**Panduan Wawancara Informan**  
**Pola Komunikasi Pemain *Game Online* Mobile Legends Di Kota Bogor**

**1. Tingkah Laku**

- 1) Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends?
- 2) Bagaimana karakteristik pemain dalam kelompok anda?
- 3) Ketika hanya bisa bermain *online* dan hanya menggunakan *chat* saja, bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien?
- 4) Menurut anda perbedaan ketika main sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal?

**2. Persepsi**

- 1) Apakah ada konflik dalam tim anda ketika bermain Mobile Legends dan bagaimana mengatasinya?
- 2) Apakah kelompok anda pernah ikut turnamen Mobile Legends?

**3. Ciri-ciri Kelompok**

- 1) Menurut anda komunikasi kelompok terhadap kinerja *game* mobile Legends ini apakah sangat ngaruh?
- 2) Menurut anda bagaimana cara membangun tim yang Solid dalam sebuah kelompok pemain *game* Mobile Legends?
- 3) Selain dengan kelompok anda sendiri, anda biasanya bermain bersama siapa saja?
- 4) Menurut anda bagaimana cara membangun tim yang Solid?

**4. Komunikasi Langsung dan Komunikasi Tidak langsung**

- 1) Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara *online* atau *offline*?
- 2) Menurut anda apakah ada perbedaan ketika main *game* secara daring atau *online* dan ketika main *game* secara langsung atau *offline*?

**5. Pola Komunikasi *All Channel***

- 1) Menurut anda perbedaan *shotcaller* sama kapten itu apa sih?
- 2) Apakah peran seorang kapten penting dalam sebuah tim?

LAMPIRAN 2: Transkrip Wawancara *Informan*

Nama : Aditya Eka Dewanto

Kelompok : Dalil Squad

Tanggal : Sabtu, 10 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends**

Jawaban : eee apa ya sebenarnya sih mungkin karena pertama-tama mereka gabut dan mungkin juga bisa dibilang gamenya itu juga *game* mobile ya bisa dimainkan di HP jadi otomatis orang-orang bisa mainin *game* ini di mana-mana dan oh ya saya lupa bilang alasan orang tertarik buat Mobile Legends ya karena mereka tertarik dari lingkungan mereka karena yang saya rasakan itu ya teman-teman saya banyak yang bermain Mobile Legends, banyak yang main gitu kan namanya saya ngeliatin mereka terus kayak penasaran ya udah saya mencoba menginstal *game* itu sendiri dan *game* ini tuh *game* yang main bersama teman-teman gitu jadi bisa melatih kekompakan tim dan juga bisa lebih mengakrabkan diri dengan teman-teman.

**2. Selain dengan kelompok anda sendiri, anda biasanya bermain bersama siapa saja.**

Jawaban : ya bisa dibilang Saya lebih sering mabar sama *squad* saya ini sih cuma kalau misalkan mereka nggak bisa main atau ada salah satu dan mereka atau mungkin semuanya dari mereka nggak bisa main dan saya pengen main ya saya ada temen sekelas nah mungkin saya main sama dia.

**3. Apakah kelompok anda pernah ikut turnamen Mobile Legends.**

Jawaban : kalau nggak salah kami itu ikut dua turnamen ya yang pertama itu yang dari kampus Universitas Pakuan kan yang kolaborasi dengan evos Unpak dan yang kedua itu saya turnamen ya kecil-kecilan lah kayak di cafe-cafe gitu dan kalau nggak salah pas pas turnamen evos kampus itu kami itu kalah di 16 besar ya kalau turnamen cafe-cafe mah ya kurang lebih sama juga sih 16 cuma yang membedakan itu kalau dari yang turnamen evos dari 60 an tim kalau nggak salah dan yang di cafe itu dari 32 tim ya yang di cafe itu Emang saya bisa dibilang menang satu kali pas jam selanjutnya saya kalah.

**4. Bagaimana karakteristik pemain dalam kelompok anda**

Jawaban : ya mungkin kalau dari karakter itu bisa dilihat dari roll-nya masing-masing ya kalau misalkan sebagai roamer pasti dia yang paling banyak bicara karena dia yang paling harus ngasih tahu informasi-informasi kayak musuh ke mana musuh menghilang atau musuhnya lagi ke lain siapa gitu-gitu tapi kebanyakan sih saling berkomunikasi ada yang cuma sekedar ngasih informasi beberapa tapi dalam tim apa istilahnya pasti ada yang bawel gitu, ada juga yang diem gitu mungkin dia paling fokus mekanik Biasanya sih hero-hero late *game* ya atau hero-hero yang seru

farming kayak contohnya good liner atau mm atau misalkan jungler mereka kan butuh level gitu buat nge-damage ke musuh jadi mereka tuh cuma ngasih Informasi apa yang ada yang dilihat dia sendiri untuk selebihnya mereka lebih fokus ke mekanik dan fokus ngumpulin duitnya lah biar bisa kayak duluan dan bisa menggendong tim di late *game*.

**5. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara *online* atau *offline*.**

Jawaban : kalau misalkan komunikasi mungkin di aplikasinya ada ya bisa menggunakan itu cuman kalau saya sih komunikasinya secara langsung Mabar gitu kumpul Semuanya di satu tempat tapi ada juga sih beberapa kamu Mabar Secara nggak langsung itu jauh-jauhan ya paling ya menggunakan fitur yang ada di aplikasi *game* mobile Legends nya sih soalnya kalau misalkan menggunakan discord malah lebih ribet lagi, Tapi yang paling sering sih yaitu kita Mabar kumpul berlima di mana gitu kumpul semuanya karena buat ngasih informasi secara baik sih enakan mabar langsung, itu sih untuk kalau untuk komunikasi.

**6. Apakah ada konflik dalam tim anda ketika bermain Mobile Legends dan bagaimana mengatasinya.**

Jawaban : mungkin balik lagi ke komunikasi sih jadi apa sih yang menjadi pemicu dan mengatasinya gitu karena kan di tim itu ditua lah istilahnya gitulah, bisa dibilang kapten lah mungkin dari dua orang yang berkonflik itu ditemukan apa ya istilahnya dicari solusinya gitu apa Yang jadi masalahnya kemudian ya baikan lagi. kalau misalkan dari tim saya sih ada aja sih cuma nggak sering ya bisa dibilang sekali dua kali lah itupun karena biasanya sih pas turnamen ya kan turnamen itu kayak bener-bener bergengkan nggak kayak main mabar biasa jadi nggak terlalu manis itu adalah orang yang kayak tiba-tiba ke trigger sakit hati untuk perasaan dan berkata kasar atau marah tersebut dan di situlah bahan kapten ya atau yang dikeluarkan, cuman kalau misalkan lagi mabar-mabar biasa sih kayaknya enggak ada deh ya kita cuma happy-happy doang main bareng ya udah toxic toxic pun ya nggak ada yang baper gitu kita semua saling ketawa-ketawa bersama

**7. Menurut anda bagaimana cara membangun tim yang Solid.**

Jawaban : ya cara membuat tim yang solid itu sering latihan cuma jangan cuma Latihan atau main bareng doang, diluar dari itu harus dilakukan juga kayak nongkrong gitu bareng-bareng mungkin dengan berolahraga bareng saling tukar pikiran karena kalau misalkan hanya di dalam *game* ya mungkin sulit membangun *chemistry* jadi ya kayak dari luar gitu jadi bakal terbawa gitu ke dalam *game*. kalau tim saya sih mungkin nggak terlalu sampai ke berolahraga bareng atau ngapa-ngapain bareng juga ya cuma kalau misalkan kita tuh lumayan sering ketemu gitu kumpul nongkrong-nongkrong nah di situ paling tim kita ini daripada cuma nongkrong-nongkrong doang ya udah sambil main *game* aja gitu dan *gamenya* itu ya Mobile Legends itu sendiri

**8. Menurut anda perbedaan ketika main sama teman-teman yang sangat dekat dan main sama teman-teman yang kurang dikenal.**

Jawaban : Sebenarnya bisa dibilang sama aja sih cuman ya paling bedanya kalau misalkan sama teman-teman dekat itu ya ya kita sangat have fun gitu mereka ngomongin apa ge yang masuk-masuk aja kita semua ketawa-ketawaan bersama ya namanya intinya Mabar itu kan yang mencari keseruan bersama kan cuma ada kalanya saya juga kalau misalkan mereka nggak ada gitu dan saya nggak sama teman saya yang satu itu teman kelas saya ya saya coba Mabar sama teman-teman nggak dekat cuma kenal kita tuh sama mereka tuh percaya tuh sama mereka tuh kenal ya Ada lah pasti kita tuh jadi lebih segan gitu lebih jaga bahasa ya lebih-lebih, ya kayak gitu lah kayak lebih segan gitu jadi kita nggak banyak bicara gitu sama mereka kita fokus aja sama main *gamenya*.

**9. Menurut anda apakah ada perbedaan ketika main *game* secara daring atau *online* dan ketika main *game* secara langsung atau *offline***

Jawaban : Pasti itu ada pasti pertama mungkin dari secara itu dari secara komunikasinya kalau misalkan secara daring Itu kan mungkin ada kendala sinyal ya mungkin itu sih kalau misalkan secara dari itu ya itu sinyal jadi agak itu aja gitu Jadi kurang jelas gitu suaranya, jadi malah takutnya miskomunikasi gitu kalau langsung sih ya bakal lebih enak karena kita tahu mereka tuh ada di sini dan dari segi komunikasinya tuh bakal lebih intens gitu lebih langsung ya pokoknya lebih enak lah kalau secara langsung itu lebih responsif dari segi informasinya juga karena sebenarnya *game* Mobile Legends ini kan satu detik itu sangat berharga ya kalau misalkan tim saya ini dari segi komunikasinya delay atau gimana ya bakal sangat berpengaruh lah jadi untuk udah ngelakuin apa kita baru bilang apa jadi gagal pokoknya.

**10. Ketika tidak bisa mabar langsung dan hanya bisa mabar online dan tidak bisa *voice call* hanya menggunakan *chat* saja bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien**

Jawaban : ya kalau misalkan menurut saya sih ya ada kode-kode yang hanya bisa dikenal atau yang tahu cuma kelompok kami doang gitu misalnya kayak waktu gitu Mage atau apa gitu itu menandakan apa ya, eee info gitu bahwa mereka tuh misalnya udah ulti atau ada ultinya kembali pada menit atau detik segitu gitu cuman kalau misalkan secara umum sih ya dengan cara disingkat jadi kalau misalkan ada musuh yang menghilang atau musuh yang ultinya enggak ada atau musuh yang spell yang enggak ada ya kita menyikapi itu Misalkan tentunya menghilang enemy missing gitu nm atau enggak ya kita klik aja lah catnya set informasinya di situ ada enemy missing coba kalau misalkan musuhnya sudah menggunakan ulti atau menggunakan cetakan di situnya nggak ada tuh ya udah kita ketik aja dengan cara menyikat itu kayak misalkan *no ulti* singkat jadi NU Kalau misalkan mau flicker bisa disikat jadi NF tapi kalau misalkan no retri nih buat jungle-nya ya kita bisa ketik NR gitu

**11. Menurut anda komunikasi kelompok terhadap kinerja *game* mobile Legends ini apakah sangat ngaruh.**

Jawaban : ya pastilah ya namanya juga kan *game* kelompok kan *game* mabar gitu ya namanya *game* mabar ya pasti sangat membutuhkan komunikasi sih justru menurut saya sih itu kunci dalam sebuah *game* kelompok seperti ini ya karena nggak kalau misalkan nggak adanya komunikasi ya timnya enggak sempurna gitu bisa dibidang bisa kalah juga sih kalau misalkan lagi main karena kurangnya informasi karena yang main itu cuma nggak sendiri tapi main berlima musuhnya pun ada lima

**12. Menurut anda perbedaan *shotcaller* sama kapten itu apa sih**

Jawaban : Sebenarnya *shotcaller* itu ya gimana ya, dia tuh kayak pengarah tim ketika dalam *game* ya kayak mengarah tim kayak ngasih informasi cuman bisa dibidang nggak harus juga sih nggak harus ada *shotcaller* cuma yang saya tahu itu sebuah itu yang ngarahin tim ya lumayan lah yang lebih harus tahu paham kayak segi makro ya bisa dibidang ya contohnya kayak *shotcaller* tadi. Itu nah kalau misalkan kapten dia itu ya harus bisa dia itu kayak pemimpin jadi bisa dibidang dia itu kepala dari empat orang ini jadi dia yang harus tahu situasi kondisi kalau misalkan timnya kenapa-napa dia harus yang nengahin atau yang lainnya ya lumayan banyak juga sih peran sebagai kapten ini.

## LAMPIRAN 3: Transkrip Wawancara Informan

Nama : Sandi Teguh Prasetyo

Kelompok : Dalil Squad

Tanggal : Sabtu, 10 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : Ya kalau menurut saya gimana ya *gamenya* asik sih mungkin orang-orang tertarik main mobile legends itu ya karena *gamenya* asik yang di mana itu *game* kelompok kan *game* berlima ya udah mungkin orang-orang tertarik main *game* itu karena melihat teman-temannya ya main mobile legends jadi ikut-ikutan gitu kan.

**2. Biasanya anda bermain Mobile Legends dengan siapa aja.**

Jawaban : ya kalau saya sih ya sama squad saya ini sama kelompok saya dalil squad cuma kalau misalkan mereka nggak ada ya kadang *solo* kadang main sama temen juga yang lain di luar dalil squad ini cuma biasanya sih kalau keseringan saya solo karena nggak tentu gitu mainnya jam berapa kadang lagi istirahat kadang ada kerjaan tugas ya kayak gitu lah kalau misalkan lagi istirahat baru atau enggak malam sebelum mau tidur nah main beberapa tapi bisa dibilang jarang juga sih main sendiri sama orang lain ya kalau misalkan lagi gabut-gabut gitu ya ada kelompok dalil squad ini saya gitu ngajak mabar atau saya ngajakin mereka mabar duluan.

**3. Usia pemain dalam kelompok anda kisaran berapa.**

Jawaban : Ya bisa dibilang seumuran sih kayak saya ya paling 20 sampai 23 tahunan ya sewajarnya anak-anak yang masih nongkrong-nongkrong lah.

**4. Apakah kelompok atau *squad* anda ini pernah mengikuti *tournament* Mobile legends.**

Jawaban : Kalau turnamen ya saya pernah ikut sih yang diadakan di universitas pakuan gitu kebetulan teman-teman saya ini ada yang kuliah di situ dan dia ngajakin tim kita ini untuk ikut serta karena di situ nggak harus mahasiswa universitas pakuan gitu dari orang di luar universitas pakuan pun bisa ikut main gitu dan kemarin saya kalah di 16 besar kurang lebih dari 60 tim lah di situ ada kendalanya sedikit cuma di turnamen-turnamen kecil juga ada aja pernah ikutan kayak di cafe-cafe kayak gitu terus di situ juga kalahnya di 16 besar juga tapi yang ini nggak dari 60-an tim ini dari 30-an tim jadi pas kita main menang kali pas main lagi kalah.

**5. Pola komunikasi dalam kelompok anda biasanya bagaimana dan seperti apa.**

Jawaban : Ya kalo tim gua sih kayak biasa ya ngobrol langsung saling tektok sama anak-anak yang lainkan, itu sudah sangat jelas namanya kita butuh informasi cepet

ya harus ngomong langsung, kalo misalkan harus ngomong lagi ke ketua atau ngomong ke satu temen dulu baru di sampaikan ke teman yang lain informasinya bakal telatlah, *game* Mobile Legends ini butuh informasi yang sangat cepat jadi gitu ketika ada informasi langsung aja ngomong biar informasinya cepat

**6. Bagaimana karakteristik pemain dalam kelompok anda.**

Jawaban : teman-teman saya ini bisa dibilang asik semua sih pada ngobrol semua gitu nggak ada yang diem lagi ngobrol-ngobrol berlima gitu diem nggak sih mereka tuh ya asik itu semua ikut ketawa bareng happy-happy dan kalau misalkan lagi di in *game* pun kalau misalkan ada sih yang lagi serius kalau dia Misalkan lagi serius ya dia diem cuma kalau misalkan lagi main nggak serius ya ketawa-ketawa ya dia nggak ini nggak benar-benar diem.

**7. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara *online* atau *offline*.**

Jawaban : kalau misalkan komunikasi sih bisa dibilang ya kita sering ngumpul karena pada dekat juga kan rumahnya daerah katulampa sini mereka paling ngumpul ya ngumpul satu orang ke rumah atau nggak ke tempat apa gitu tapi paling sering sih ke rumah ke rumah saya tapi ada juga sih beberapa kalau misalkan kita nggak lagi pengen keluar dan masih pengen mabar ya paling gunain fitur yang ada di mobile legends-nya lah yang kayak voice itu yang pakai mic yang paling itu kalau misalkan lagi nggak pengen keluar lumayan sering juga sih pakai mic itu tapi yang paling sering ya bisa dibilang sih ya kumpulan langsung berlima.

**8. Apakah ada konflik dalam tim anda ketika bermain Mobile Legends dan bagaimana mengatasinya.**

Jawaban : kalau ditanya konflik sih ya jarang ya cuma ada lah beberapa kalau misalkan lagi main mabar biasa mah kayaknya nggak tahu deh kayaknya nggak deh soalnya kan di situ kita cuma lagi happy-happyan seru-seruan meskipun ada mode seriusnya juga sih ketika mau nge-push rank gitu awal season cuma jarang sih bisa dibilang jarang sih, tapi paling pernah sih yang saya ingat itu pas turnamen namanya turnamen kan ya pasti kepicu lah adrenalinnya kayak deg-degannya kerasa beneran kayak gak pengen kalah gitu pengen menang pasti di situ ada beberapa konflik kayak jadi miskom di ujung-ujungnya cuma ya balik lagi namanya tim harus saling mengisi satu sama lain dan di situ ada lah kita semua saling mengurungkan merendahkan ego lah dan anggota tim yang lain juga saling ngasih motivasi gitu cuma soalnya kalau misalkan lagi namanya kelompok ya kalau misalkan ada konflik itu bakal hancur pokoknya kelompok itu jadi sebisa mungkin saling rendahin egonya masing-masing aja dan orang lain yang yang disalahkan pun mencoba lah untuk memperbaiki diri.

**9. Menurut anda bagaimana cara membangun tim yang Solid dalam sebuah kelompok.**

Jawaban : kalau menurut saya ya membangun tim yang solid itu ya nggak cuma main bareng gitu kayak cuma main mobile legends-nya bareng tapi dari kesehariannya pun ya bisa dibilang harus bareng-bareng juga sih dari ya minimal nongkrong bareng lah gitu dia cuma pas mau mabar nya doang ya udah berkumpul gitu jadi bisa dibilang gitu sih jadi yang tim saya lakukan itu bisa dibilang solid juga sih karena ya kita sering nongkrong bareng gitu dan kalau misalkan pengen mabar ya mabar gitu berlima biar kerasa lah dari segi komunikasinya pun lebih enak nggak malah miss komunikasi jadinya.

**10. Menurut anda perbedaan ketika main sama teman-teman yang sangat dekat dan main sama teman-teman yang kurang dikenal.**

Jawaban : Ya kalau menurut saya sih ya balik lagi kayak tadi pastilah pasti ada perbedaannya kalau misalkan orang-orang yang dekat ya lebih solid gitu mereka tuh lebih happy ngobrol sama mereka tuh dan dari segi komunikasinya pun lebih lancar daripada orang-orang yang saya kenal tapi mereka tuh nggak dekat malah lebih canggung jadi malah males juga nggak sih mabar atau main sama orang-orang yang nggak dekat sama kita kalau saya sih kayak males weh gitu ya udah kalau misalkan mabar mah ya sama teman-teman yang dekat lah kurang enak soalnya.

**11. Menurut anda apakah ada perbedaan ketika main game secara daring atau *online* dan ketika main game secara langsung atau *offline*.**

Jawaban : Iya bisa dibilang ada bedanya sih pastilah ada bedanya dari segi komunikasi dari segi komunikasinya gitu kayak *delay* lah kalau misalkan *online* ya yang sering saya alami aja kayak sering lah saya lumayan rada sering juga makanya mabar sama tim saya ini secara *online* dan di situ banyak lah dari komunikasinya kurang kurang reflek lah ibaratkan kadang suara patah-patah nggak kedengeran kadang malah nge-bug diaktifin mic-nya malah nggak kedengeran pas lagi di *lobby* masih kedengeran ya banyak lah masalahnya tapi kalau ngumpul secara langsung kan ya enak nggak pakai media lain gitu namanya juga langsung kan jadi lebih responsif kalau misalkan ketawa-ketawa lebih enak cuma ya balik lagi sih ini tergantung orangnya tapi kalau saya lebih suka dan lebih enak secara langsung.

## LAMPIRAN 4: Transkrip Wawancara Informan

Nama : Luqman Syam  
 Kelompok : Patriot  
 Tanggal : Kamis, 1 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : menurut saya yang membuat tertarik tuh yang pertama ee... bentuk permainannya ya Jadi ya sekarang mungkin lagi maraknya *game* mobile itu ya Di 5 lawan 5 perang berantem-berantem itu kan banyak juga bukan Mobile Legends juga salah satunya itu karena modenya kedua karena banyaknya pemain mobile Legends maksudnya gini jadi orang-orang tuh banyak memilih mobile Legends jadi rame lah semua mobile Legends itu lebih rame jadi ya mungkin dibawa teman-temannya Main Mobile Legends jadi dia main mobile Legends juga dari teman-temannya ke teman-temannya Karena untuk mengabarkan.

**2. Selain dengan kelompok anda, biasanya bermain dengan siapa saja.**

Jawaban : keseringan sih yah sama squad gua ini ya karena kita tuh punya tujuan lah bisa dibidang tujuan kita pengen patriot ini gede gitu namanya mungkin bisa masuk *esport* bisa berjalan ya lah bisa masuk pro player. paling sering sih sama patriot cuma yang sama yang lainnya juga dan sering sih sama temen-temen sama saudara gitu sering juga.

**3. Apakah kelompok anda pernah ikut turnamen Mobile Legends.**

Jawaban : kalau turnamen sih pernah ya Cuma ya turnamen masih kecil-kecilan masih skala paling event-event kampus atau event-nya masih kecil-kecilan lah, dan disitu saya kalah langsung gugur pernah juara juga pernah tapi kayaknya juara 1 belum pernah paling juara 3 juara 2 aja sih.

**4. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara online atau offline.**

Jawaban : kalau squad gua ini sih alhamdulillah ya ini komunikatif jadi semua itu saling koordinasi misalnya yang bagian Janger dia sering ngabarin aja misalnya ada siapa misalnya musuhnya Eh udah udah sini Maksudnya udah ngeluarin ulti si musuhnya udah ngeluarin ini saling koordinasi sih Jadi saling memberitahu ya supaya kerjasamanya lebih kuat.

**5. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara online atau offline.**

Jawaban : biasanya saya tuh main kadang pakai aplikasi discord jadi sambil telponan sambil sambil main jadi ya lewat itu aja sih lewat juga sih juga sih kadang sambil ini sambil dichat,nah itu mabar berlima kumpul di satu tempat juga sering

sih biasanya kalau yang ngumpul-ngumpul gitu kalau itu dia latihan misalnya lagi mau menjelang turnamen kita gitu lebih lebih intens gitu latihan langsung di satu tempat

**6. Apakah ada konflik dalam tim anda ketika bermain Mobile Legends dan bagaimana mengatasinya.**

Jawaban : cara gua ya paling gua terus ingetin ke temen-temen gua ya jangan berantem kita tuh fokus, lebih ke selalu ingetin fokus menang fokus menang terus saling mengingatkan sih Pokoknya jangan ada yang sampai ya memang kalau emosi itu ya wajar lah ya terbawa suasana terus terbawa permainan tapi ya kalau diingatkan sih saya juga kadang lupa emosi ya saling mengingatkan jangan emosi terus fokus yang penting fokus fokus ya karena kalau udah emosi kalau udah nggak fokus permainan jadi kacau. pernah ada miskomunikasi akhirnya teman-teman gua tuh berantem ada mulut gitu atau gimana debat ya paling gue ingetin aja udah jangan kayak gitu harus fokus fokus terus fokus kalau lagi turnamen kalau luar biasa sih lebih santai aja sih kalau misalkan turnamen ya karena kan beda kan fibs-nya jadi lebih serius aja sih kalau turnamen jadi malah ke trigger

**7. Bagaimana anda membangun kerjasama dan membangun tim yang solid dalam bermain Mobile Legends.**

Jawaban : yah dengan cara pertemuan sih sering ada pertemuan kumpul jadikan semakin erat semakin kenal jadi ikatannya terjalin gitu semakin erat membangunnya gitu ya sering-sering main sering ketemu juga ngopi-ngopi nongkrong jadi kan Semakin Dekat Semakin tahu gitu seluk-peluknya si ini orangnya gimana sih ini orangnya gimana Jadi saling mengerti saling pengertian dengan semakin kenal jadi semakin pengertian jadi menurut gue itu bisa jadi membangun Solidaritas. untuk Solid sih Solid sih tim gua Alhamdulillah Solin ya paling ya masalah-masalahnya pas itu sih kalau turnamen yaitu tadi karena fokus karena serius coba suasana jadi emosi itu aja sih Selain itu masih solid

**8. Menurut Anda perbedaan ketika main sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : kalau untuk itu sih jelas ada sih bedanya kalau sama Squad gua ini Patriot lebih apa adanya sih lebih terbuka lu salah ya bilang salah misalnya Bahasanya juga menurut gua udah bukan bahasa campuran udah nggak baku Jadi lebih lebih santai sih sama squad Gua lebih Ini yang ngomong ini, Kalau ngomong itu yang ngomong itu apa adanya gitu biar lebih jelas dan lebih enggak ada miskom sih Nah kalau buat yang kurang maksudnya gua suka bola ya ya paling cuma ngasih tahu ngasih tahu itu aja sih tapi kurang terbuka ya si ininya sih Jadi malah bahasanya kayak jadi baku malah jadi nggak banyak bicara juga lebih diem lebih nggak komunikatif lah

**9. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara *online* atau *offline*.**

Jawaban : ada perbedaannya itu dia kalau langsung itu kan lebih jelas ya Maksudnya apa terus lebih jelas aja sih kalau secara langsung dan kita juga tahu ekspresinya dia gimana misalnya dia Toxic gitu lah ya Bahasanya kasar cuman kalau misalkan secara langsung kita tahu dia ekspresinya gimana atau cuma emosi beneran atau gimana Tapi kan kalau di misalnya daring yang ngomong kasar gitu kita nggak tahu dia keadaan gimana lebih kurang jelas kadang ada juga gangguan lah kayak jaringan mungkin jadi kurang jelas komunikasinya itu dan lebih efektif secara langsung sih soalnya kan yang namanya komunikasi secara langsung kan kita tuh jadi komunikasinya tuh langsung gitu nggak kayak kedelai gitu kan Kalau misalkan *online* itu malah ke delay jadi yang namanya moba kan 1 detik itu berharga Jadi kalau misalkan ya hancur jadinya nanti kalah di ujungnya.

**10. Ketika tidak bisa mabar langsung dan hanya bisa mabar online dan tidak bisa voice call hanya menggunakan chat saja bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien.**

Jawaban : Disingkat misalkan komunikasi untuk tim yang ketika kita mengetahui musuh tidak punya ulti dan biasakan di ketik itu *no ulti* ulti nama hero tersebut atau NU ya. nah kalau misal NF no Flicker ketikan nama hero tersebut, nah tapi menurut saya sih kalau misalnya kayak gitu lebih ke tidak efisien ya ketik manual itu lebih baik menggunakan *voice in game* aja, namun juga *voice in game* juga ya kadang mengganggu dar suara di *gamenya* juga.

**11. Menurut anda bagaimana pengaruh pola komunikasi dalam kelompok terhadap kinerja dalam mobile Legends.**

Jawaban : Menurut gue sangat penting karena ya itu dia ini kan dia mau lima lawan lima sangat dibutuhkan namanya itu kerja sama sangat itu butuh kerjasama jadi bukan satu lawan satu atau gimana jadi komunikasi itu sangat penting untuk menghindari miss komunikasi untuk kerjasama jadi lebih baik lagi dan buat koordinasi jadi ya itu karena miskom itu fatal ya jadi bisa kejebolan ibaratkan kalau jebol dikit efeknya ya itu kalah begitu sih

**12. Menurut anda shotcaller sama kapten itu apakah ada perbedaannya.**

Jawaban : beda karena *shotcaller* itu ya dia tuh orang yang ngasih informasi ketika lu udah main kayak misalkan kayak ini musuhnya ini mati musuhnya ini jurusnya udah keluar nah itu dia lebih di dalam *game* aja tapi kalau misalkan seorang kapten itu ya dia tuh bukan cuma dalam *game* doang dia tuh berperan di luar *game* ya jadi kayak merangkul teman-teman kita tim kita membuat teman-temannya yang lain jadi solid dan mengarahkan mau dibawa ke mana nih si tim ini itu sih

**13. Dalam tim anda ketika memberikan informasi apakah mengandalkan shotcaller atau tidak.**

Jawaban : Enggak sih nggak ngandelin ya karena kalau ngandelin satu itu kan *gamenya* kerjasama ya kalau misalkan ngandelin satu nggak bakal bener karena kan *gamenya* itu kan luas juga kan mapnya jadi kalau *online* satu nggak akan bener

Jadi saling mengingatkan si satu sama lain mereka memang yang berperan lebih banyak sih *shotcaller* itu tapi yang lainnya juga saling memberitahu kalau dia tahu informasi apa yang itu sih, jadi biar lebih cepat lah dari segala komunikasinya, bisa dibilang saling ngomong langsung lah ketika ada informasi yang ada di depannya.

## LAMPIRAN 5: Transkrip Wawancara Informan

Nama : Anggi Syaputra  
 Kelompok : Patriot  
 Tanggal : Kamis, 1 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : Ya kalau saya sih ngeliat temen-temen saya main Mobile Legends ya kayak contohnya Si Luqman Syam nah dulu tuh saya pertama kali main mobile Legends ya ngeliat dia sama temen-temen yang lain main Mobile Legends juga ya karena di situ saya Gabut ngelihat teman-teman saya pada main mobile Legends ya saya ikut ikut main juga dan lama-kelamaan ya asik juga sih main *game* mobile Legends ini ya udah di sini di situ saya asik dan ya udah saya keterusan Main Mobile Legends terus sama teman-teman saya dan saya jarang main sih sama yang lain ya saya cuma main sama mereka-mereka ini teman-teman saya.

**2. Selain dengan kelompok anda, biasanya bermain dengan siapa saja.**

Jawaban : Kalau saya sih yang saya katakan tadi saya tuh jarang main sama teman-teman yang lain ya dan jarang main solo juga ya kalau misalkan teman-teman saya ajakin mabar ya di situ saya ikut main ada males juga sih sebenarnya kalau misalkan mabar sama yang lain atau solo itu saya itu lebih suka mabar sama si temen saya ini buat Patriot.

**3. Berapa usia pemain dalam kelompok anda.**

Jawaban : yah umur-umuran sama kayak saya lah 20-an 21-an kali 21 tahunan bisa dibilang ya 21 22 lah.

**4. Apakah kelompok anda pernah ikut tournament Mobile Legends.**

Jawaban : Ikut turnamen pernah lumayan ya lumayan sering cuma ya tanaman kecil-kecilan sih kayak event kampus kayak gitu kayak di cafe-cafe dan pernah menang juga sih meskipun nggak juara 1 ya palingnya juara dua juara 3 dan keseringan sih ya kalah sih

**5. Bagaimana karakteristik pemain dalam kelompok anda.**

Jawaban : Bisa dibilang sih karakter teman-teman saya ini ya asyik semua sih kalau segi dari enggak main Mobile Legends nih lagi ngumpul ngopi ke mana gitu asik mereka dan ke bawah gitu kalau misalkan lagi main Mobile Legends ya seru-

seruan asik-asik aja nggak enggak pada diem-dieman ya namanya juga temen-temen deket ya kan kita Karena berawal dari keseruan itu sendiri

**6. Ketika anda bermain Mobile Legends biasanya berkomunikasi secara online atau offline.**

Jawaban : Nggak tahu ya mungkin bisa dibilang pernah lah pernah kita mabar *online* tapi keseringan sih ya mabar offline main ngumpul sama-sama karena gimana ya Kalau menurut saya main secara offline itu lebih asik lebih seru jadi ya sangat sering itu main offline seingat saya ya.

**7. Apakah terdapat konflik dalam kelompok anda ketika bermain Mobile Legends.**

Jawaban : Kalo konflik ada aja sih kalau misalkan dia bilang konflik Ya namanya juga temen kan bisa dibilang orang yang paling sering ada konflik itu ya orang yang paling dekat sama kita Ya ada lah konflik di dalam ketika main dan di luar pun ada aja konflik cuma Kayaknya sejauh ini turnamen sih kekerasan gitu kan lagi seru-serunya disorakin penonton dan melakukan hal kesalahan kecil ibaratkan tiba-tiba kepancing emosinya ya pasti ada lah

**8. Menurut anda bagaimana cara membangun tim yang Solid.**

Jawaban : ya kalau misalkan menurut saya ya itu tadi sih dari segi nggak dari Mobile Legends-nya doang kita tuh harus berawal dari nongkrong ya kayak saya aja saya berawal dari nongkrong sama mereka gitu kelihatan mereka yang suka main Mobile Legends ya saya ikut main Mobile Legends dan di situ pun sebelum main Mobile Legends ya bisa dibilang kelompok atau circle saya ini ya solid dan ketika main Mobile Legends ngaruh juga ke situ sedikit-sedikit dikasih tahu ini harus apa seperti apa Jangan lama-lama ketahuan jadi dari segi komunikasinya pun lebih lancar gitu lebih efektif lah jadi bisa dibilang Squad atau kelompok saya ini solid lah solid

**9. Menurut Anda perbedaan ketika main sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : Enggak tahu ya kalau misalkan saya sih jarang sama yang lain saya lebih sama mereka terus gitu cuman kalau misalkan ditanya ada perbedaannya ya pasti ada lah pasti lebih enak sama orang-orang dekat ya itu tadi makanya saya nggak mau sama orang yang lain ya karena kayak gak enak gitu Saya lebih suka dan enak sama teman-teman dekat saya ini

**10. Apakah ada perbedaan ketika main secara offline dengan bermain *online*.**

Jawaban : Ya jelas beda lah ya namanya kumpul berlima ya pasti kita bakal lebih tahu gimana dia dan happy-nya berkata toxic tapi gak bikin hati temen kita merasa terhina dan juga bakal lebih beda kalau misalkan secara *online* ya mungkin bakal banyak kendala dari segi jaringan komunikasinya nggak efektif miskomunikasi banyak lah perbedaannya.

## LAMPIRAN 6: Transkrip Wawancara Informan

Nama : Ridho Yusuf Kurniawan

Kelompok : El Dorado

Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : kalau menurut gua bukan dari sisi Mobile Legends-nya tapi gimana orang itu tertarik sama *gamenya* kayak gua suka main *game* ini itu pilihan gua sendiri dan gua memilih Mobile Legends karena gua suka sama grafik sama hero-hero yang banyak itu yang gua bikin gua suka sih, dan teman gua banyak banget yang minat sama *game* ini karena lingkungannya jadi kita tertarik sama *game* itu sendiri, jadi ya kita ikut install dan maen Mobile Legends ini, dan kalau misalkan *gamenya* bagus pun kalau peminatnya sepi ya gua kayaknya enggak bakal main sih, karena kan sensasi main *game* itu main bareng sama temen

**2. Apakah anda pernah bermain dengan orang selain pemain kelompok anda ini.**

Jawaban : ya kalo gua maen sama siapa aja sih, tapi rada jarang juga sih gua sama orang lain paling gua main solo sebenarnya, cuma yang paling sering itu sama temen-temen dekat rumah gua atau bisa dibilang kelompok squad gua, mereka pada kerumah mabar disini dulu tuh pas jaman 2020 ya kalo gak salah mah ngepush terus sampe pernah ikut turnamen

**3. Apakah kelompok anda pernah mengikuti tournament Mobile Legends.**

Jawaban : pernah lah lumayan sering malah, tim gua gak jago-jago amat, eehh tapi pernah deng juara gua pas turnamen di Tangerang lumayan dapet juara 3 sih, itu pun gua dapet juara 3 pas tim gua anak-anak SMA buset mereka pada jago-jago asli dan biasanya tuh yang maen anak-anak SMA skillnya gila-gila.

**4. Bagaimana karakteristik pemain dalam tim anda ini.**

Jawaban : ya bisa dibilang mereka banyak bicara semua lah, gak ada yang diem-dieman ya mananya temen yang sering ketawa bareng yakan.

**5. Biasanya pola komunikasinya seperti apa dalam kelompok anda ini.**

Jawaban : ngobrol secara langsung lah, maksudnya kita kan lagi mabar nih dan lagi kumpul berlima masa iya kita harus ngobrol dulu ke ketua ada informasi yang dibutuhkan, ya namanya mabarnya informasinya langsung aja ucapin gak harus ada persetujuan dulu atau ngarus ngasih tau ketua dulu, langsung aja biar temen-temen yang lain denger sekalian, karena biar cepet juga informasinya kalo kayak tadi mah ujung-ujungnya malah lambat.

**6. Bagaimana menurut anda berkomunikasi dengan anggota tim saat bermain Mobile Legends.**

Jawaban : gimana ya cara berkomunikasi, ya di mode mlnya sendiri sih jadi itu kan udah ada audio mikrofon nah itu tinggal aktifin aja, terus ada chat juga jadi itu udah ada notifnya sendiri kita tinggal pencet aja sih dan juga biasanya gua kalo mabar suka langsung ngumpul berlima malah rumah gua ini udah jadi GH nih dulu gua 2020.

**7. Bagaimana anda sebagai player menyelesaikan konflik yang muncul dalam tim yang sama ketika anda bermain Mobile Legends.**

Jawaban : komunikasi sih namanya kita main berlima harus ada komunikasi kalau enggak ada komunikasi yang ada nanti *gamenya* hancur kacau gitu, yang gua lakukan ya bilang aja fokus sebenarnya gua kalau di mode *game* gitu kalau gua makin diam gua makin fokus, justru kalau gua makin diam gua makin fokus, kalo gua makin ngomong makin ini marah-marah itu gua cuma bercanda gitu, kalau mau lihat gua serius gua mainnya diam kebiasaan, tapi ya jika ada konflik ya paling gua nengahin mereka yang konflik redamin amarah mereka, karena haruslah ada orang yang nurunin ego, ya kalau semuanya egois ya bakal kacau.

**8. Bagaimana anda membangun kerjasama dan membangun tim yang Solid dalam bermain Mobile Legends.**

Jawaban : tim yang solid dengan cara main bareng terus main bareng terus main bareng terus jadi kita udah tahu kan di Mobile Legends tuh 5 orang tuh beda-beda tugasnya jadi kita kalau udah sering mabar kita udah tahu teman kita mau ngapain teman kita mau ke mana kita udah tahu sendiri dan kalo dari segi komunikasinya gua lah berbbaur dengan mereka akrabin diri gua ke mereka dan harusnya dari merekanya juga wajib bisa berbaur sih kalo misalkan mereka pengen chemistrynya bagus, *game online* memang sangat butuh komunikasi sih asli sejago apapun lu kalo miskom tetep aja lu bakal dikalahin sama tim yang komunikasinya lebih baik dan mereka lebih peka satu sama lain.

**9. Menurut Anda perbedaan ketika main sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : banyak lah kalau dari yang yang dekat tuh kayak Squad sendiri lah ya komunikasinya lebih kasar lebih Barbar gitu lebih toxic komunikasinya disini gua bilang kasar dan toxic bukan hal yang buruk ya gua bisa bilang toxic disini lebih ke asik Namanya temen deket kan masa iya lu sama temen deket pake Bahasa baku asiknya dimana coy lu disini bisa dibbilang freak kalo gitu mah, dijaman sekarang kyaknya gk ada sama temen-temen deket lu ngobrolnya gak toxic disitulah seninya toxic lu bisa happy ketawa-ketawa dan mereka juga gak akan baper dan lebih enjoy mengekspresikan sesuatu.

**10. Menurut anda apakah ada perbedaan pola komunikasi antara tim yang bermain secara *online* tim bermain secara *offline*.**

Jawaban : ngerti-ngerti jauh bedanya kalau *online* kan daring gitu komunikasinya banyak yang kepotong contoh kita dari sinyal kita enggak tahu kan sinyal temen kita di sana gimana jadi bisa aja dia emang karena sinyal atau telepon atau lain-lain kalau kita langsung itu mabar bareng-bareng kita tahu problem dia tuh kenapa gitu dan kita ngatasinnya langsung di *game* itu juga, lebih enak lebih seru kalau Mabar bareng sih di satu tempat lebih dapet gitu feel main *gamenya* dibanding kita main tapi jauh-jauh dari secara dapet info juga bakal lebih beda sih jauh lebih beda kalau misalkan ya gitulah kalau daring itu ya dari ribet apalagi kalau misalkan nggak bisa buka on mic banyak HP yang nggak bisa on mic gara-gara nge- frame banyak lah itu kendalanya.

**11. Ketika tidak bisa mabar langsung dan hanya bisa mabar online dan tidak bisa *voice call* hanya menggunakan chat saja bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien.**

Jawaban : ya kalo gua sih komunikasinya biar efektif bisa pake cara mempersingkat informasi sih, singkat tapi informasi yang gua kasih itu tim gua ngerti gitu ya itu lah makanya kata gua chemistry dan komunikasi itu penting ya biar mereka paham apa yang gua omongin, jadikan disana ada kolom chat kayak di sini tinggal ketik aja misalkan roamernya gk tau dimana yaudah ketik “roam mid missing” gitu jadi setidaknya temen lu bakal lebih hati-hati biar gak di gang sampe ada waktunya temen-temen yang lain pada datang ke lane dia, dan mungkin informasi yg lain paling info spell musuh atau info skil-skil musuh yg udah di pake yaudah ketik atau “NF” buat info no spell flicker musuh, atau “NR” no retri, atau “NU” buat ngasih tau *no ulti* musuhnya dengan ngasih tau hero apa yang udah di pake skill atau spellya

**12. Bagaimana pengaruh pola komunikasi dalam kelompok kelompok terhadap kinerja bermain *Mobile Legends*.**

Jawaban : Komunikasi itu bagus lah bagus banget semua *game* untuk komunikasi apalagi *online*-nya *Mobile Legends* mungkin *online* apalagi berlima terus ada komunikasi itu bagus buat pemain Game apapun, seperti yang gua tadi sejago apapun lu kalo misalkan chemistry dan komunikasi lu kurang lu bakal kalah sama tim yang mereka mainnya bagus tapi masih dibidang ada yang lebih bagus dari mereka, tapi dari segi komunikasi si tim biasa ini jauh lebih bagus ya kemungkinan besar mereka yang akan menang.

## LAMPIRAN 7: Transkrip Wawancara Informan

Nama : Vani faturahman  
 Kelompok : El Dorado  
 Tanggal : Sabtu, 20 mei 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : gimana ya Kalau menurut saya sih karena *gamenya* juga seru sih yang di mana *game* ini melatih kekompakan tim zaman sekarang kan ya namanya perkembangan teknologi kan udah jarang lah orang-orang tuh kalau misalkan main tuh ya main HP sekarang ya di sini daripada kita main sendiri ya udah mending main bareng aja gitu sama yang lain ya mungkin itu sih bisa dibilang karena mengakrabkan diri sama temen di era digital ini, dan bisa dibilang juga sih ya karena melihat teman-teman yang lain lah main Mobile Legends gitu kan ya kalau gua pribadi mungkin nggak bakal main Mobile Legends sih kalau misalkan temen-temen gua nggak pada main Mah contohnya Mungkin temen-temen gua pada main *game* aov gitu atau yang lain ya mungkin gua bakal ngikutin temen-temen gua main itu cuma di sini teman-teman gua ini main Mobile Legends, yaudah gua ikut main.

**2. Bagaimana karakteristik pemain dalam tim anda.**

Jawaban : bisa dibilang semuanya komunikatif sih banyak ngobrol gitu kalau misalkan di luar *game* dan dalam *game* juga sih tapi saya ridho tuh kalau misalkan udah serius Ya udah dia serius dengan *gamenya* sendiri cuma masih sih untuk misalkan informasi-informasi dia juga ngasih tahu cuma nggak terlalu banyak ngomong doang Ya paling seperlunya lah

**3. Dalam tim anda apakah sering melakukan bermain secara *offline* atau *online*.**

Jawaban : untuk komunikasi ya, ya keseringan ya kita komunikasi bareng sih ngumpul di satu tempat bersama kayak contohnya kita tuh sering ngumpul di rumah si Ridho itu sering banget soalnya kan ya biar enak aja gitu dan kalau misalkan di cafe ya malah ngabisin duit yang Mending di rumah dan paling enak rumahnya terbuka itu ya rumah si Ridho itu

**4. Apakah ada konflik dalam tim anda ketika bermain Mobile Legends.**

Jawaban : Kalau misalkan dibilang konflik sih ya pasti ada ya lah ya namanya juga temen kan siapa sih yang temenan nggak pernah ada masalah cuma bisa dibilang Nggak sering juga sih kalau nggak salah itu ya pas turnamen lah salah miskom gitu salah ngasih informasi lah jadi ada temen gua yang malah mati karena salah-salah informasi itu dan di situlah lumayan marah gitu cuma di samping itu Ya namanya juga temen dan lagi turnamen juga kan ya saling mengingatkan lah jangan terlalu emosi disuruh fokus aja dan mainnya harus santai, dan di samping itu ketika lagi main biasa sih mabar ya di rumah si Ridho nggak lagi turnamen gitu misalnya

kayaknya nggak pernah sih meskipun yang lain dan gua juga termasuk orang yang toxic kalau misalkan ngomong cuma ya udah di situ kita ketawa-ketawa nggak ada yang baper lah.

**5. Bagaimana membangun tim menjadi sangat solid dalam sebuah tim.**

Jawaban : Ya bisa dibilang dari komunikasinya itu sendiri sih gimana sih yang solid tapi komunikasinya kurang gitu kan ya balik lagi ke komunikasi lu seberapa Intens komunikasi dengan teman-temanmu ya di situ lah bakal terbangun komunikasi yang baik dan solid dan itu pun bakal terbawa ke dalam *gamenya*, ya bisa dibilang tim gua ini solid karena ya komunikasi kita udah enak lah bisa dibilang gak canggung-canggung menurut gua itu solid untuk sebagai tim

**6. Menurut Anda perbedaan ketika main mabar gitu sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : Ya pasti ada lah seperti yang gue bilang tadi lu kalau misalkan teman-teman lu deket ya pasti komunikasinya pasti Intens lah dan itu bakal membuat lo lebih terbuka sama mereka dan dalam *gamenya* pun bakal lebih asik dan lebih bisa efektif lah dari segala komunikasi dan informasinya cuma kalau misalkan sama orang-orang yang gak kenal atau orang-orang yang nggak deket informasi dan komunikasinya pun bakal lebih kurang dan menurut gue itu kurang seru sih kurang happy ya di situ lu bisa menang ya mungkin dari skill-skill lu doang bukan dari komunikasinya cuma di samping itu skill-skill jago dan komunikasi lo enak sama temen-temen lo ya di situ menjadi poin plus dan menurut gua perbedaannya bakal sangat jauh, Gitu sih kalau menurut gua.

**7. Apakah ada perbedaan ketika main secara *offline* dan *online*.**

Jawaban : kumpul berlima ya, ya Pasti enakan kumpul berlima lah dibandingkan jauh-jauhan kan mungkin dari segi komunikasinya ya bisa jadi kurang efektif karena mungkin kita udah ngasih tahu informasi apa dan jaringannya ngelag informasinya nggak dapet gitu ke orang lain ya itu jadi malah miskom juga di situ lah bakal kalau menurut gua bakal sering miskom lah yang namanya kalau main jauh-jauhan secara *online*.

**8. Apakah peran seorang kapten penting dalam sebuah tim.**

Jawaban : penting lah penting buat kita fokus main *gamenya* kita tujuannya apa penting lah semua itu menurut lu kalau misalkan kayak satu tim yang udah marah-marah kesel dan udah toxic yang ngeredain marahnya mereka itu sih Kapten juga nggak sih kalau udah gitu kan bukan udah in *game* itu udah *out game* udah keluar dari jalur udah nggak fokus, berarti kapten berperan penting juga ya di situ nah Kapten itu udah mengontrol.

## LAMPIRAN 8: Transkrip Wawancara Triangulasi Sumber

Nama : Danu Rachman Sandika

Kelompok : Nire

Tanggal : Kamis, 15 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik bermain Mobile Legends.**

Jawaban : Untuk dari pasarnya ya kalau kita lihat pasar mobile legend itu pertama tama mereka menyentuh pasar asia, nah kenapa mereka tertarik itu karena Menurut saya *game* ini ramah HP kentang, Awalnya ramah HP kentang jadi banyak yang tertarik juga karena eee pada pasarnya itu, karena Mobile Legends itu kan moba moba, moba arena ya, Nah moba arena itu dahulu pernah dimiliki oleh LOL namun itu versi PC yahh, Nah Karena kemajuan dan perubahan dari moba tersebut Mau membuat di versi Android yang tadinya sangat berat harus versi PC. Nah makanya itu maka dari itu moba Mobile Legends itu bisa booming. Dia pencetus utama mobile mobile arena versi Android.

**2. Bagaimana anda berkomunikasi dengan anggota tim anda saat bermain Mobile Legend.**

Jawaban : Untuk profesional ya biasanya mereka menggunakan media discord. Nah kalau misalnya untuk awam awam random player ya itu biasanya menggunakan yang sudah disediakan oleh pihak mobile langsung ya in *game* mic in *game* atau spiker in *game*, mungkin. ada lah ya kayak quick chat juga Quick chat yang tinggal klik untuk menginformasikan ke teman 1 tim bisa jadi dan juga ada yang lebih rumit lagi. chat ketika (hahahaha), nah atau biasanya juga komunikasi secara langsung kayak main bareng di suatu tempat magari ber 5 dan lebih enak komunikasinya kalo magari langsung itu yaa kalo saya ya karena jarang keluar rumah juga kan, biasanya temen-temen saya pada dating tuh kerumah buat magari karena di rumah saya ada wifi, soalnya berat banget kalo misalkan main ML nih tapi gak pake wifi atau Cuma pake data doang, ya paling gitu saya main Mobile Legends sama teman-teman saya.

**3. Berapa usia dari tim atau squad anda.**

Jawaban : ya seumuran saya lah seangkatan paling umur 21-22 tahunan lah, mereka kuliah cuma mereka ini ada yang kuliahnya karyawan gitu jadi gak terlalu sibuk jadi bisa lah kali-kali maen gitu malem-malem datang kerumah, ehh gak kali-kali sih sering bahkan kalo lagi mau ngepush parah mah, biasanya bisa tiap malem datang kerumah.

**4. Apakah anda pernah melakukan sebuah tournament Mobile Legends.**

Jawaban : kalo dulu pernah sih pas jaman SMA cuma untuk sekarang enggak deh soalnya udah pada sibuk masing-masing kurang lah waktunya dan sekarang cuma

ngepush-ngepush biasa, dulu pas jaman SMA, pas jaman SMA saya ikut *turnamen* tuh yang di selenggarakan, eee.. di selenggarakan di sekolah saya dulu pas kelas 3 SMA, kebetulan dan alhamdulillahnya saya dapet juara 3, lumayan lah ya gak nob nob amat, sebenarnya bisa juara 2 sih, cuman pas itu tim saya 1 bagan sama tim yang kelasnya istilahnya paling terkenal di SMA saya tim mereka sama tim kit aitu Cuma beda tipis, dan pernah tuh ada penonton yang ngasih tau bahwa pertandingan tim saya sama tim mereka tuh paling seru dan paling lama dibandingkan Ketika final perebutan juara satu.

**5. Apakah ada terjadi konflik dalam tim anda.**

Jawaban : kalo pas lagi turnamen dulu sebenarnya ada aja sih, kan bisa dibilang saya paling nub lah di tim saya itu dan 1 orang marah nih ke saya Cuma gak sampe bener-bener marah sih rada sinis doang, tapi ada 1 orang yang menengahi dan ngasih tau buat sabar ke yang marah itu karena kan turnamen lumayan bergengsi kan bukan Cuma mabar biasa jadi butuh kekompakan dari di redamkan lah amarah si teman saya itu biar gak marah dan saya pun minta maaf dan mencoba memperbaiki diri, kalo lagi mabar biasa sih, kayaknya gak deh, soalnya disitu kita Cuma happy-happyan kan ketawa-tawa bahkan kadang-kadang ngetroll sampe yang lain keluar Bahasa kebun Binatang anjing lah, babi lah, tapi disitu kita sambil ketawa-tawa meski kalah (hahahaha)

**6. Bagaimana anda membangun kerja sama tim yang solid saat bermain Mobile Legend.**

Jawaban : Tim yang solid itu, ya paling dari sering mabar sih, soalnya kan kalo misalkan kita jarang mabar mah gak bakal ada paham satu sama lain ya paling itu, komunikasi ngaruh lah pasti ngaruh banget, ya Namanya solid ya harus dari komunikasi sehari-harinya pun meski gak lagi mabar mereka saling mengerti lah.

**7. Menurut Anda perbedaan ketika main mabar gitu sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : Ada sih ya kalau misalnya kita enggak tahu ya eeee. Kalo misalnya gak sehati ya, kita enggak tahu cara bermainnya gimana *game* playnya atau gimana ya *gameplay*nya, kalau misalnya kata ini mah bar-bar atau *game* play safe mode atau *gameplay* kita enggak tahu ya. Nah itu perbedaannya cukup signifikan juga ya untuk pemain *game* seperti strategi kayak gini ya.

**8. Apa perbedaan bermain secara langsung, dan bermain secara online.**

Jawaban : perbedaannya banyak juga sih, mulai dari pengaturan strategi dan juga, Eeee delay suara juga, gangguan sinyal, Itu juga faktor utama dari gangguan ini *game* juga gangguan komunikasi. Biasanya kalau misalnya media komunikasinya rusak untuk daring, kalau misalnya offline, langsung itu kita bisa tahu kan jelas orangnya ada di depan, kita tahu strategi apa yang harus kita rencanakan.

**9. Ketika tidak bisa mabar langsung dan hanya bisa mabar *online* dan tidak bisa *voice call* hanya menggunakan chat saja bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien.**

Jawaban : ya disingkat, ya kalo menurut saya sih, dengan menyingkat kata-kata atau informasi yang harus diketahui tim, kayak misalkan musuh lagi gak ada *flicker* bisa disingkat NF, atau gak ada *ulti* bisa disingkat NU, ya bisa dibilang isyarat-isyarat seperti itu lah yang bisa membuat komunikasi tim menjadi efektif, Ketika mabar berjauhan dengan kendala cuma bisa ngasih info lewat chat, cuma ya disisi lain paling enak sih ngumpul bareng di satu tempat yang sama, akan lebih seru dengan melihat temen kita langsung, tertawa bersama.

**10. Apa perbedaan *shotcaller* dan kapten dalam sebuah tim.**

Jawaban : Shotcaller sama kapten, kapten atau leader ya ya beda beda tipis sih, biasanya kan saat itu kan memberitahu keadaan sekitar. Nah, kapten juga biasanya memimpin keadaan tersebut. Bentar tapi perbedaannya mungkin dari cara. Kalau kapten itu lebih ke pemimpin ya nah kalau *shotcaller* itu lebih ke pemberitahu.

**11. Apakah peran seorang kapten penting dalam sebuah tim.**

Jawaban : ya, bisa dibilang ada tapi bisa dibilang gak ada juga sih, karena tim saya ini tidak menyebutkan secara formal ada kaptennya tapi ada 1 orang yang jobdescnya seperti kapten, dia yang biasanya ngajakin kumpul, ngajak main bareng, yang bikin keputusan, bahkan dia orang pertama yang menengahkan ketika ada anggota tim yang bertengkar.

## LAMPIRAN 9: Transkrip Wawancara Triangulasi Sumber

Nama : Putra Ramadhan

Kelompok : Nire

Tanggal : Kamis, 15 Juni 2023

**1. Menurut anda apa yang membuat orang-orang tertarik Main Mobile Legends.**

Jawaban : kalau menurut saya sih *gamenya* sih kan sekarang *game* itu rata-rata *game online* ya yang sering dimainkan dari kecil sampai anak muda bahkan dewasa mereka tuh seringnya main Mobile Legends nah di mana Mobile Legends itu *game* yang istilahnya main bareng lah Nah di situ karena zaman sekarang itu lebih menggunakan *gadget* ya daripada main-main kejar-kejaran kayak gitu Jadi mereka mainnya itu seru-seruannya ya di Mobile Legends dan kebetulan Mobile Legends itu *gamenya* banyak peminatnya ya jadi ya mereka mainnya Main Mobile Legends sebenarnya aja ada sih *game* pubg *game* Free Fire dan *game online-online* yang lain cuma ya paling banyak itu peminatnya Mobile Legends

**2. Apakah anda pernah mengikuti sebuah turnamen dengan kelompok saat ini.**

Jawaban : kalau misalkan turnamen sih pernah ya dulu pas jaman SMA gitu sama teman-teman saya ini dan alhamdulillah saya pas SMA dapat juara 3 alhamdulillah lah ya sebenarnya saya dapat bisa dapat juara 2 sih cuma karena ya saya satu bagan sama tim yang paling jago di sekolahan saya itu dan gitulah saya kalah di situ sama tim yang paling kuat itu dan alhasil ya saya kalah dan dapat juara 3, dan Oh ya pas dulu itu saya juga pernah dikasih tahu penonton dan kata mereka match paling seru itu ya pertandingan tim saya ini sama tim dia tim paling kuat sekolahan itu soalnya yang perebutan juara 1 itu katanya cuma sebentar dan nggak seru dan di situ bisa dibilang ya Tim Saya juga lumayan kuat lah pada saat itu

**3. Jika dilihat dari sudut pandang anda karakteristik teman-teman anda ini seperti apa.**

Jawaban : kalau menurut saya sih teman-teman saya ini banyak bicara sih karena kan Ya namanya juga temen kan pasti mereka juga nggak ada kata kaku gitu dari sesama teman Ya udah kalau misalkan ngobrol ya apalagi pas lagi main ML ya kita ketawa-ketawa gitu jadi nggak ada tuh yang diam-diam banget kayak gitu ya semuanya banyak bicara lah Bisa dibilang gitu termasuk saya juga sih

**4. Untuk bermain secara online media apa yang anda gunakan untuk berkomunikasi.**

Jawaban : kalau saya Mabar sih sama teman-teman saya biasanya saya langsung sih keseringan langsung ya Jadi ya lebih enak jadinya kalau misalkan langsung kan gitu kalau misalkan *online* bukan nggak pernah sih pernah-pernah aja cuma jarang banget soalnya nggak enak gitu kurang efektif lah karena kan ya di sini enggak ada

wi-fi gitu jadi enggak ini enggak apa kurang lah gitu nggak kelihatan gimana koneksi teman kita atau apa gimana suara teman kita kadengeran jadi informasinya tuh ya kurang lebih enak itu lebih enak ini lah lebih enak offline lah atau langsung

**5. Jika dalam tim anda ada konflik bagaimana cara mengatasinya.**

Jawaban : kalau misalkan Mabar biasa sih kayaknya nggak ada ya nggak ada konflik soalnya kan kita cuma happy-hap-an doang di situ nggak ada ada marah lah satu pun dari kita Cuma kalau misalkan pas sekolah dulu pas turnamen ada sih teman saya satu yang marah gitu ya mungkin dia lagi kena mental kali Kesal banget sama tim sama satu orang dari tim saya ini dan dia lumayan kesel cuma nggak bener-bener marahin dia sih cuma ya marah biasa aja gitu dan ada satu orang dari tim saya ini yang nengahin gitu dari mereka berdua dia tuh kayak ya menetralkan gitu ngeredamin marahnya si orang yang marah ini Dan ya udah mainnya lanjut ketika turnamen yang namanya juga turnamen kan pastilah ada emosinya lah keluar dan habis itu kelar si temen saya ini ya udah tuh terdam amarahnya dan si orang yang dimarahi juga minta maaf dan dia mencoba untuk memperbaiki diri lah

**6. Menurut anda bagaimana caranya membangun tim yang solid dalam bermain Mobile Legends.**

Jawaban : tim yang solid ya Kalau menurut saya sih ya pertama dari komunikasi kita harus saling mengerti satu sama lain dari mereka Jangan Ada Kata ya marah tadi lah ya mungkin itu sih dari tim saya dulu juga pas turnamen kurang ini dari segi komunikasinya kurang pada Solid kita cuma main nggak bener-bener sering ketemu main apapun sama dia gitu Pastor ramen itu aja kita main yang pertama itu dari komunikasi yang keduanya ya paling kita harus sering Mabar sama mereka atau kalau misalkan kita sering ngobrol sama mereka dan mabarnya nggak sama mereka Ya gimana gitu chamisty di sana nggak ada nggak ada namanya solid.

**7. Menurut Anda perbedaan ketika main mabar gitu sama temen-temen yang sangat dekat dan main sama temen-temen yang kurang dikenal.**

Jawaban : ya kalau misalkan menurut saya sih ya adalah perbedaannya Yang pertama kalau misalkan Mabar sama temen-temen dekat yaitu Tadi mereka tuh lebih enak lebih ya dari segi komunikasinya juga mungkin lebih toksik cuma toksiknya tuh nggak pada baper gitu mereka tuh lebih ke ya ketawa-ketawa aja have fun aja kalau misalkan Mabar sama orang-orang ya mungkin mereka teman kita tapi kalau misalkan kurang kenal ya Gimana ya kita lebih segan ke mereka dan yang gak enak juga lah kurang gitu kita malah lebih diemnya daripada kita ngomong apa lagi Toxic mana ada Toxic sama orang-orang yang kita kurang dekat.

**8. Apakah ada perbedaan mabar sama teman-teman secara langsung offline dan online.**

Jawaban : ya itu seperti yang sudah saya jelaskan tadi lebih enak Mabar offline lah karena gimana ya ya seperti yang saya katakan tadi kalau misalkan *online* itu kita nggak tahu si teman kita itu kayak gimana dari komunikasinya lah apa dari

jaringannya lah kita dapat infonya pun jadi malah kurang kalau misalkan secara langsung ya pasti enak informasinya tahu kita dia tuh kayak gimana dan lebih responsif lah dari segi pengambilan keputusan.

**9. Ketika tidak bisa mabar langsung dan hanya bisa mabar *online* dan tidak bisa *voice call* hanya menggunakan chat saja bagaimana cara komunikasinya efektif dan efisien.**

Jawaban : Gimana ya kalau menurut saya sih ya dari segi informasinya disingkat sih singkat gimana ya kalau misalkan musuh itu udah ngelakuin sesuatu kalau misalkan musuhnya nggak kelihatan di map misalkan ya missing gitu ms jadi tim kita tahu missing terus kalau misalkan tim musuh udah ada ulthi eh ultinya sudah kepakai ya kita kasih tahu hero tersebut hero apa tuh yang udah ultinya udah kepakai dengan cara hero ini nu gitu *no ulthi* itu kan kalau misalkan dari spell spell banyak bukan spell spell flicker spell retri ya kita kasih tahu aja biar singkat dan nggak banyak ketikan juga ya udah tinggal ketik heronya dan nf gitu no flicker atau nr no retri gitu ya kayak gitu aja sih

**10. Menurut anda bagaimana pola komunikasi kelompok itu saat mau main *Mobile Legends*.**

Jawaban : ya kalau misalkan menurut saya ya sangat ngaruh lah ya kan namanya juga mabar kan namanya mabar ya kita cukup nggak cuma main sendiri kita mabarnya ramean gitu sama orang lain ya gimana komunikasi itu adalah hal yang paling penting kalau misalkan biar orang lain mengerti itu otomatis gamenya itu lebih mudah gitu kalau menurut saya sih sangat pengaruh sih bisa dibilang kunci dari main ml itu yang yang main *game* yang main berlima ya yang main sama orang lain maksudnya mabar ya kuncinya komunikasi sih kalau menurut saya

**11. Menurut anda apa perbedaan antara *shotcaller* dan kapten.**

Jawaban : Kalau menurut saya sih ya bisa dibilang beda-beda tipis lah soalnya kan kapten itu yang merangkultin kan yang masih kita informasi kita harus gimana kita seharusnya seperti itu kita ikutin kapten kalau misalkan *shotcaller* ya eh beda deh kalau misalkan color itu kan yang ngasih tahu informasi kan ngasih tahu informasi ketika kita lagi main nih yaitu yang tadi kita harus ngapain kita ikutin dia ngasih informasi misalkan dia ya itu tadi sih yang misalkan masih informasi musuhnya udah gini musuhnya ke mana nah itu *shotcaller* biasanya kalau misalkan kapten kapten itu yang merangkul tim yang di mana dia itu yang nyatuin tim lah otomatis kan ya namanya tim harus ada satu kepalanya kan yaitu dia yang bisa harus tahu karakteristik ininya seperti apa dia gimana bla bla bla bukan berarti dari si anggota yang lain nggak harus ngerti juga ya cuma si kapten ini ya harus paling atas lah dari semua itu terus dia harus yang paling mengerti kalau misalkan ada apa-apa ya kapten yang harus mewakilinya gitu itu sih menurut saya.

## LAMPIRAN 10: Transkrip Wawancara Triangular

Nama : Muhammad Daffa  
 Jabatan : Agent Evos Esport Kolaborasi dengan Universitas Pakuan  
 Tanggal Wawancara : Sabtu, 13 Mei 2023

**1. Apa Evos *Esport* itu.**

Jawaban : Evos *Esport* itu merupakan tim *Esport* Yang biasanya di Jakarta kan yang bergerak di banyak bidang *Esport* Contohnya seperti Mobile Legends pubg mobile terus Free Fire, aov, LOL, untuk saat ini situ gitu terus Evos *Esport* juga merupakan tim *Esport* terbesar kedua di Asia Tenggara untuk saat ini dengan salah satu fanbase yang cukup lumayan kedua juga kalau nggak salah di Asia Tenggara dan kalau gua pribadi itu sebagai bagian dari kalau di divisi gua namanya evos hub gue sebagai Community activation kampus yang mengatur kerjasama evos dengan kampus-kampus yang ada di seluruh Indonesia.

**2. Bagaimana caranya anda masuk manajemen Evos ini.**

Jawaban : dulu semester berapa ya semester 6 kalau nggak salah, nah kebetulan waktu itu kan karena relasi sih karena waktu itu evos kan kerja sama sama kampus Dan kampus menghubungi orang bem bem KBM dan orang bmkbm-nya itu kebetulan teman gua nah terus dari situ Akhirnya gua diajakin karena waktu itu gua antusias *E-sport* banget ya gua Sampai nonton MPL ke Jakarta segala macam ketemu-ketemu pro player emang suka banget lah gua sama Mobile Legends nah temen gua yang di bmkbm ini tahu bahwa gua suka banget akhirnya gua ditawarkan dengan ngelewatin segala macam negosiasi akhirnya gue yang terpilih tapi ada beberapa kabinet Sebenarnya ada 5 kalau nggak salah dan gua nggak tahu Orangnya siapa dan gua kebetulan yang dipilih dan akhirnya dia kontekin dari pihak kampus bahwa pihak kampus setelah seleksi akhirnya gue dikontekin sama sama pihak tim *Esportnya*. Tapi menurut gue ya maksudnya *E-sport* itu nggak seindah Lu kira, banyak lah mungkin *E-sport* itu startup kan jadi belum Sematang itu untuk dan juga emang ini industri yang baru banget harus ada evaluasi terus ada inovasi terus dari *E-sport*. masalah-masalah yang ada di dunia *Esport* itu kan berbeda dengan masalah-masalah yang ada di komponen-komponen lainnya jadi emang harus sesuaiin zaman gitu loh jadi bahasanya mungkin nggak ada blackboard-nya nggak gampang orang-orangnya harus dipaksa untuk kreatif gimana caranya biar mencapai Goals.

**3. Apa tujuan Evos ingin berkolaborasi dengan Universitas Pakuan.**

Jawaban : Sebenarnya ya di sini Evos itu sudah beberapa kolaborasi dengan universitas-units lain ya kayak ada lah beberapa ya untuk dipakuan untuk di Bogor ini yang terkenal untuk swasta ya Universitas Pakuan jadi ya di situ evos ingin berkolaborasi dengan Universitas Pakuan dan di mana di sini evos sebagai ajang pencari bakat dari universitas universitas lain kan Ya mungkin seperti itu.

**4. Apa saja event yang telah dilakukan dari kolaborasi evos dan Universitas Pakuan ini dan kedepannya akan bagaimana.**

Jawaban : Event yang telah dilakukan itu ada beberapa yang pertama itu ada webinar webinar Kurang lebih ada 3 kali terus untuk selanjutnya ada turnamen pubg mobile itu kalau nggak salah, pubg mobile ada dua kali terus selanjutnya ada turnamen Mobile Legends itu ada tiga eh dua kali deh yang pertama yang sama yang kedua selanjutnya ada nobar bareng One yang di GPS itu Sama nobar IFC *Pro Series*

**5. Apa kendala anda selaku panitia atau agen dari evos yang berkolaborasi dengan Universitas Pakuan**

Jawaban : Kalau kendala yang pertama sih kalau dari pihak kampus internal maksudnya pihak rektoratnya gitu nggak ada kendala justru membantu banget kalau pihak dari rektoratnya kampus justru mereka tuh bener-bener support banget jadi apa yang mau gua kurang kalau gua butuh bantuan apa mereka akan support banget itu gua akuin tapi karena gua jalan sendiri ya dan memang seharusnya gua dikeluarin sama KBM, biasanya KBM itu mereka akan divisi sendiri jadi ketika gua punya event mereka akan membentuk divisi untuk jadi anak-anak gua gua gitu, tapi gua harus tetap profesional sih maksudnya walaupun tiap menit ada yang chat apa segala macam udah gua jelasin masih aja bingung segala macam tapi di sisi lain Ya namanya juga kerjaan kan harus profesional.

**6. Menurut anda apakah komunikasi itu penting dalam *game* Mobile Legends.**

Jawaban : penting banget penting banget justru kan sebenarnya kunci dari Main Mobile Legends itu komunikasi karena Lu harus fokus mekanik sama Hero dan Lu harus tetap Fokus sama overall keseluruhan Map Nah itulah gunanya temen lu untuk berkomunikasi di situ makanya Mobile Legends fitur shot call kan jadi untuk mempersingkat gitu belum juga makanya penting banget lah karena apa ya tim-tim *E-sport* itu kan kadang ngelempar ke publik ini kan apa komunikasi ketika dalam pertandingan karena Memang itu ilmu banget.

**7. Biasanya, *shotcaller* siapa itu dalam tim anda.**

Jawaban : Oh Kalau menurut gue ya menurut gue dan sudut pandang teman-teman internal gua emang harusnya sih orang yang paling berkemungkinan baca map bukan fokus mekanik berarti mungkin kalau di Mobile Legends saat ini nomor kan karena nomor fokusnya bener-bener inisiasi madu mundurnya harus Kapan tahu nyerang kapan harus defense gimana buka-buka semak nya open mapnya segala macamBeda ama kalau tipikal kayak jungler gotliner itu kan mereka punya objektif sendiri kan mereka memang harus ada objektifnya sedangkan nomor ini berfungsi untuk kasih info ke temennya.

**8. Menurut anda apa perbedaan *shotcaller* dengan kapten.**

Jawaban : beda harusnya beda kapten itu keputusannya mungkin di kapten tapi shot color itu adalah orang yang gambarkan suasana ketika in *gamenya* Kapten kan bukan cuma kapten *in game* di *in game* atau *out gamenya* kalau kapten mungkin lebih ke arah gimana dia menggerakkan perspektif timnya aja sih kalau *shotcaller* itu memang ngasih info.

**9. Menurut anda Apakah ada perbedaan ketika bermain *game* sama teman-teman dekat dan ketika bermain bersama orang-orang yang kurang dikenal.**

Jawaban : nah menurut gua sih pertama ada masing-masing ada plus minusnya sih karena kalau ama temen kan kita udah tahu nih egonya sih gimana terus cara dia ketika dalam keadaan panik harus gimana cara dia ngambil keputusan gimana Kalau ama temen gitu Jadi kita juga bisa ngimbangin saling ngisi daerah situ cuman kurangnya karena mungkin terlalu terlalu udah ngerasa banget gampang konflik jadi kayak ah malah ringan aja gitu untuk jadi konflik sedangkan kalau sama orang yang nggak lu kenal lu pasti akan seger nih ketika lo tinggal lo ada sesuatu yang gak lu setuju atau yang nggak lu nggak sesuai dengan mau lu gitu tapi lu nggak akan seenak itu untuk emosi orang itu tapi sisi lain gua nggak tahu nih caranya dia gimana egonya gimana perspektif perspektif ya gimana cara ngambil keputusannya gimana.

**10. Ketika bermain secara daring atau *online* dan tidak bisa *voice call* dan hanya bisa menggunakan chat, gimana cara agar komunikasinya efektif dan efisien.**

Jawaban : enggak apa-apa sih cuman mungkin lebih teliti lu kontrol map ini harus lebih ditingkatkan karena kalau fokus benar-benar fokus mekanik tapi gak ada komunikasi kecuali tier rendah ya mungkin orang-orang cuma senang-senangan aja gitu tapi kalau misalkan udah naik bayar atas kan memang harus strategi yang main mekanik lu tuh nanti deh gitu gitu Jadi menurut gua lu Fokus sama diri lu aja sih karena lu mau ngechat saat itu juga sih kayaknya cukup berat ya, cuma untuk lihat-lihat dari yang lain ya bisa buat informasi-informasi kayak gitu kayak dipersingkat misalkan NF no flicker, NR no retri, seperti itu ya mungkin perlu banget kecuali emang harus ngomong panjang segala macam itu kayaknya wah *say wasting time* kan, Karena kan dia Mobile Legends itu 0,1 detik itu berharga apalagi lu harus ngeluarin waktu mestinya lu udah bisa nyebrang ke semak sebelah cuman lu harus ngetik berantakan lagi formasi.

LAMPIRAN 11: Foto Dokumentasi Bersama Adithya Eka (kelompok Dalil squad)



LAMPIRAN 12: Foto Dokumentasi Bersama Sandi Prasetyo (kelompok Dalil squad)



LAMPIRAN 13: Foto Dokumentasi Bersama Anggi Syaputra (kelompok Patriot)



LAMPIRAN 14: Foto Dokumentasi Bersama Luqman Syam (kelompok Patriot)



LAMPIRAN 15: Foto Dokumentasi Bersama Ridho Yusuf (kelompok El Dorado)



LAMPIRAN 16: Foto Dokumentasi Bersama Putra Ramadhan (kelompok Nire)



LAMPIRAN 17: Foto Dokumentasi Bersama Danu Rahman (kelompok Nire)



LAMPIRAN 18: Foto Dokumentasi Bersama Muhammad Daffa (Triangulasi Sumber)

