

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM PERMAINAN
GAME MOBILE LEGENDS UNTUK MENCIPTAKAN
KEKOMPAKAN TIM WB ESPORTS**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Program Sarjana (S1)

AKMAL RIZIEQ FAUZI

NIM : 44232271

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BAHASA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
JAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akmal Rizieq Fauzi

NIM : 44232271

Jenjang : Sarjana

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Komunikasi dan Bahasa

Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : **Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports** adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi pada Program Sarjana yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia di proses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** di cabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Yang menyatakan,



Akmal Rizieq Fauzi

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akmal Rizieq Fauzi

NIM : 44232271

Jenjang : Sarjana

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Komunikasi dan Bahasa

Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat dalam karya ilmiah Penulis dengan judul “**Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports**” ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pemikiran saya.

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Bina Sarana Informatika** untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat Tindakan yang berkaitan dengan data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Yang menyatakan,



Akmal Rizieq Fauzi

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Akmal Rizieq Fauzi
NIM : 44232271
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 19 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Iin Soraya, S.Sos, M.M, M.I.Kom

Pembimbing II : Sari Ekowati, S.Si., M.Si.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rindana Intan Emeilia, S.Sos.,
M.I.Kom.

Penguji II : Tuty Mutiah, M.I.Kom., M.M.

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports**” adalah hasil karya tulis asli Akmal Rizieq Fauzi dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini :

Nama : Akmal Rizieq Fauzi
Alamat : Jl. Kesehatan VI Dalam, No.31, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12330.
No. Telp : 087738256366
E-mail : rizieqfauziakmal@gmail.com / 44232271@bsi.ac.id

UNIVERSITAS

**LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI****UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

NIM

44232271

Nama Lengkap

: Akmal Rizieq Fauzi

Dosen Pembimbing I : Iin Soraya, S.Sos, M.M, M.I.Kom

Judul Skripsi

: Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile
Legend Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	2 April 2024	Bimbingan perdana	
2.	11 April 2024	Acc judul skripsi	
3.	17 April 2024	Bimbingan Bab I	
4.	7 Mei 2024	Revisi Bab I	
5.	10 Mei 2024	Bimbingan Bab II	
6.	22 Mei 2024	Revisi Bab II	
7.	5 Juni 2024	Bimbingan Bab III & IV & V	
8.	1 Juli 2024	Acc skripsi	
9.	11 Oktober 2024	Acc setelah sidang	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 29 Maret 2024

Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024

Jumlah pertemuan bimbingan: 9 pertemuan

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I



(Iin Soraya, S.Sos, M.M, M.I.Kom)

vii

**LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI****UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

NIM 44232271

Nama Lengkap : Akmal Rizieq Fauzi

Dosen Pembimbing II : Sari Ekowati Hadi, S.Si, M.Si

Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile
Legend Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	2 April 2024	Bimbingan perdana	
2.	11 April 2024	Acc judul skripsi	
3.	17 April 2024	Bimbingan Bab I	
4.	7 Mei 2024	Revisi Bab I	
5.	10 Mei 2024	Bimbingan Bab II	
6.	22 Mei 2024	Revisi Bab II	
7.	5 Juni 2024	Bimbingan Bab III & IV & V	
8.	1 Juli 2024	Acc skripsi	
9.	11 Oktober 2024	Acc setelah sidang	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 29 Maret 2024

Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024

Jumlah pertemuan bimbingan: 9 pertemuan

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing II

(Sari Ekowati Hadi, S.Si, M.Si)

PERSEMBAHAN

“Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu beriman.”

(QS. Ali Imran: 139)

“Saat kau mengenal kasih sayang, kau juga akan menanggung resiko kebencian”

(Itachi Uchiha)

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Allah S.W.T, karena atas ijin dan karunia-Nya penulis dapat sampai di waktu yang berharga saat ini.
2. Bapak Faisal Abdul Ghanie dan Ibu Latifah tercinta, aku sangat berterima kasih karena telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
3. Adikku Ghina Kamilia, dan Hana Fadia yang telah menjadi penghibur dan memberiku semangat.
4. Cing Enong, Cing Atih, Bapak Mas’ud, Cing Sobariah, Mpok Nabila, berikut keluarga dari ayah saya yang selalu memberi dukungan.
5. Nenek U’uy, Tante Wardah, Om Akim, Cing Koni, Abi Nubli, Rafi Hasyim, Cing Ipul, Om Ijar, berikut keluarga dari ibu saya yang selalu setia dan memberi semangat.
6. Anime Naruto yang telah menemani dikala jenuh dan memberikan motivasi semangat.
7. Dan tidak lupa, untuk diriku sendiri Akmal Rizieq Fauzi, terima kasih sudah bertahan dan berusaha melewati cobaan hidup yang sulit dengan baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports”**

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Sarjana ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

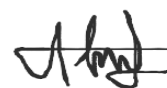
1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Komunikasi dan Bahasa
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Ibu Iin Soraya, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Ibu Sari Ekowati Hadi, M.Si selaku Asisten Pembimbing Skripsi.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika.
7. Orangtua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spriritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya

Jakarta, 1 Juli 2024

Penulis



Akmal Rizieq Fauzi

ABSTRAKSI

Akmal Rizieq Fauzi (44232271), “Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports”” Periode April – Juni 2024.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan dalam tim *WB Esports*”, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan dalam tim *WB Esports*.”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dengan objek penelitian adalah komunikasi interpersonal dalam permainan game Mobile Legends untuk menciptakan kekompakan tim *WB Esports*. Penelitian ini menggunakan Teori Penetrasi Sosial yang sejalan dengan komunikasi interpersonal menurut *Irwin Altman & Dalmis Taylor* “Keterbukaan diri ini adalah cara utama berkembangnya hubungan yang dangkal menjadi hubungan yang lebih intim. Di sisi lain, keterbukaan diri dapat dengan mudah menimbulkan kritik terhadap seseorang”. Hasil penelitian ini berdasarkan 4 tahapan dari teori penetrasi sosial, dan 3 tahapan komunikasi interpersonal, masing-masing tahapan dikaitkan dengan hasil wawancara dari 2 informan tim *WB Esports*.

ABSTRACT

Akmal Rizieq Fauzi (44232271), "Interpersonal Communication In Mobile Legends Games to Create WB Esports Team Cohesiveness"" Periode April – June 2024.

The problem that will be discussed in this research is "How does interpersonal communication create cohesiveness in the WB Esports team", the aim of this research is "To find out interpersonal communication to create cohesiveness in the WB Esports team.". This research uses a qualitative research method where the research method is based on the philosophy of postpositivism, which is used to research the conditions of natural objects, with the research object being interpersonal communication in the Mobile Legends game to create cohesiveness in the WB Esports team. This research uses the Social Penetration Theory which is in line with interpersonal communication according to Irwin Altman & Dalmis Taylor "This self-disclosure is the main way a shallow relationship develops into a more intimate relationship. On the other hand, self-disclosure can easily lead to criticism of someone." The results of this study are based on 4 stages of social penetration theory, and 3 stages of interpersonal communication, each stage is associated with the results of interviews from 2 informants of the *WB Esports* team.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI ...	Error! Bookmark not defined.
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAKSI.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Masalah	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Peneliti Terdahulu.....	7
2.2. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2.1. Teori Penetrasi Sosial	8
2.2.2. Komunikasi Interpersonal	12
2.2.3. Komunikasi Kelompok.....	14
2.2.4. Komunitas	19

2.2.5. Game Online.....	19
2.2.6. Game Online Berbasis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	21
2.2.7. Kerangka Berpikir	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN	23
3.1. Desain Penelitian	23
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
3.2.1. Lokasi Penelitian	23
3.2.2. Waktu Penelitian.....	24
3.3. Unit Analisis	24
3.4. Definisi Konseptual.....	25
3.5. Penelitian Informan dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.1. Informan Penelitian	29
3.5.2. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6. Teknik Analisis Data.....	30
3.7. Keabsahan Data.....	31
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian & Subjek Penelitian	34
4.1.1. Objek Penelitian Game Mobile Legends: Bang Bang.....	34
4.1.2. Gambaran Umum Tim WB Esports	38
4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan	39
4.2.1. Hasil Penelitian.....	39
4.2.2. Pembahasan	48
BAB V.....	50
KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1. Kesimpulan.....	50

5.2. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	54
.....	55
BUKTI HASIL PLAGIARISME	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60
LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN I	60
LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN II.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 4. 1 Logo Mobile Legends (Moonton).....	34
Gambar 4. 2 Blue Buff, Red Buff, dan 3 Monster Hutan Kecil.....	37
Gambar 4. 3 Lord dan Turtle.....	37
Gambar 4. 4 Pemain tim WB Esports	38



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	24
Tabel 4. 1 Biodata Pemain tim WB Esports.....	39



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Saat ini komunikasi tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka, namun juga melalui smartphone. Hal ini menjadi bukti keberhasilan perkembangan teknologi yang membuat kehidupan sehari-hari, termasuk komunikasi, menjadi lebih mudah bagi semua orang. Pada saat ini smartphone banyak digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi seperti melalui *social media*, *live streaming* dan *game online*.

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet). Permainan video dan visual menggunakan teknologi komunikasi visual elektronik, dan permainan online menawarkan berbagai server yang memungkinkan permainan tanpa akhir. Game online adalah video game yang dimainkan melalui jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya Internet atau teknologi sejenisnya, namun permainannya tetap menggunakan teknologi modern. Ada modem di depan Internet, dan terminal kabel digunakan di depan modem. (Riskuna, 2024).

Game online saat ini banyak diminati dari semua kalangan umur, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Dari banyaknya game online yang ada di smartphone saat ini, *Mobile Legends: Bang Bang* termasuk salah satu game online yang lagi hits dan banyak peminatnya, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. *Mobile Legends: Bang Bang* atau yang disingkat (MLBB) ini merupakan game berbasis MOBA. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan sebuah game bertema pertarungan arena multiplayer online. MLBB merupakan game dengan sistem pertarungan 5 lawan 5, dan kerjasama tim sangat penting dalam game ini. MLBB berasal dari China atau Tiongkok.. Game ini dikembangkan oleh pengembang Negeri Tirai Bambu dan ekspansinya diluncurkan pada tahun 2016. Game tersebut berasal dari developer asal Tiongkok bernama Moonton, perusahaan yang sama yang mengembangkan game *Mobile Legends: Bang Bang* itu sendiri.

Game *MLBB* terdiri dari 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim, dengan masing-masing tim berjumlah 5 pemain. Game ini telah diunduh oleh ratusan juta orang di seluruh dunia. Mobile Legends: Bang Bang merupakan game untuk smartphone. Game ini tersedia untuk diunduh melalui Android dan iOS. Rata-rata waktu bermain untuk satu kali permainan adalah sekitar 15 hingga paling lama 30 menit. Para pemain dapat memilih 1 hero dari total daftar 167 hero yang tersedia. Dalam game *MLBB* ini mempunyai posisi yang berbeda – beda, posisi ini disebut juga dengan *Role*, setiap *role* yang ditentukan sesuai kemampuan pemain. *Role* tersebut terdiri dari *Jungler* (bertugas membunuh monster hutan untuk mendapatkan emas, serta membantu rekan satu tim untuk mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*, menghancurkan *turret* dan *base* lawan), *Midlaner* (bertugas mengontrol pergerakan musuh di jalur tengah, dan membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, menjaga posisi agar tidak di eliminasi musuh, dan membantu *jungler* dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*), *Roamer* (bertugas melindungi teman, membantu teman satu tim, menghalangi pergerakan lawan, memeriksa semak – semak, dan memberikan informasi mengenai lokasi lawan) , *Offlaner* (bertugas memulai perang, mengganggu dan menutup pergerakan lawan), dan *Goldlaner* (bertugas membunuh monster kecil, menghancurkan *turret* dan *base* lawan, membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, serta membantu *jungler* dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*). Game *MLBB* saat ini memiliki 10 rank (tier), mulai dari *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grandmaster*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, *Mythic Honor*, *Mythic Glory*, dan *Mythic Immortal*. *Warrior* adalah peringkat terendah dan *Mythic Immortal* adalah peringkat tertinggi.

Dalam game *MLBB* terdapat 18 *turret* (salah satu pertahanan yang menjadi strategi objektif di dalam permainan, yang harus di jaga atau dihancurkan agar dapat menembus pertahanan utama lawan), dan 2 *base* (salah satu markas utama yang harus dijaga atau dihancurkan agar dapat memenangkan pertandingan). Masing-masing tim mempunyai 9 *turret* dan 1 *base* utama. Tujuan utama dalam permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan, agar dapat memenangkan pertandingan.

Menghancurkan *base* lawan tidak dapat dilakukan sendiri, melainkan dilakukan secara kelompok atau tim. Untuk menghancurkan *base* lawan juga dibutuhkan strategi dan kekompakan dalam tim agar dapat memenangkan

pertandingan. *Mobile Legends: Bang Bang* mengalami kemajuan yang sangat pesat, termasuk munculnya komunitas bernama tim *Esports*. Dengan adanya tim *Esports* yang dibangun di beberapa dunia, guna mengikuti beberapa ajang kompetisi. Dari beberapa kompetisi di antaranya, kompetisi *internasional* (kompetisi yang diselenggarakan tingkat dunia yang di ikuti tim *Professional Esport* mewakili tiap negara), kompetisi *lokal* (kompetisi yang diselenggarakan oleh masing-masing negara yang di ikuti tim *Professional Esports* antar tim dalam negara tersebut), dan kompetisi *warung kopi* (kompetisi yang di ikuti tim *Esports* antar kampung).

Berikut nama-nama kompetisi *internasional* yang diselenggarakan yaitu, *M World Championship* (Mobile Legends: Bang Bang World Championship), *MSC* (Mobile Legends: Southeast Asia Cup), *IESF World Championship* (International Esports Federation World Championship), *MPLI* (Mobile Legends: Professional League Invitational), *WCG* (World Cyber Games), *SEA Games* (Southeast Asian Games), *MLBB Women's Invitational*.

Selain nama-nama kompetisi *internasional*, ada pula nama-nama kompetisi *lokal* yang diselenggarakan yaitu, *MPL* (Mobile Legends Professional League), *MDL* (Mobile Legends Development League), *WSL* (Woman Star League). Namun untuk kompetisi *warung kopi* biasanya diselenggarakan dengan berbagai jenis nama sesuai dengan keinginan penyelenggara.

Di Indonesia banyak sekali tim *Professional Esports* yang terkenal saat ini di antara nama-nama tim tersebut adalah RRQ HOSHI, ONIC ESPORT, REBELLION ESPORTS, BIGETRON ALPHA, EVOS GLORY, ALTER EGO, GEEK FAM ID, DEWA UNITED ESPORTS, AURA FIRE.

Selain tim *Professional Esports* di Indonesia, ada pula tim *Esports* antar kampung yang mengikuti ajang kompetisi *warung kopi*, salah satunya tim *WB Esports*. Tim *WB Esports* sering mengikuti banyak ajang kompetisi *warung kopi*. Dengan pengalaman dalam bermain di kompetisi *warung kopi*, tim *WB Esports* mendapatkan banyak peningkatan. Salah satu faktor yang mendorong peningkatan dalam bermain yaitu komunikasi interpersonal dalam tim *WB Esports* yang berjalan dengan baik, sehingga menciptakan kekompakan dalam bermain. Dengan terciptanya kekompakan

dalam komunikasi interpersonal, tim *WB Esports* dapat meraih kejuaraan kompetisi *warung kopi*, mulai dari juara 1 hingga juara 2.

Dalam game *MLBB*, komunikasi dalam tim sangatlah penting. Karena kesuksesan sebuah tim dimulai dari cara mereka berkomunikasi untuk mempermudah permainan. Komunikasi yang efektif berdampak positif pada kemajuan tim. Ketika komunikasi efektif, maka pihak-pihak yang ikut serta dalam komunikasi tersebut dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh komunikator.

Salah satu komunikasi yang paling sering dikutip oleh ilmuwan politik *Harold Lasswell* (*Lasswell, 1960*), adalah bahwa proses komunikasi paling baik dijelaskan dalam istilah sederhana: “Siapa mengatakan apa kepada siapa, di dalam saluran apa dengan dampak apa” (*Ruliana & Lestari, 2023*)

Menurut *Joseph A. DeVito* (*2013*), komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (terkadang lebih dari dua) orang yang saling bergantung (*Ruliana & Lestari, 2023*).

Di tengah ramainya game online saat ini terutama game *Mobile Legends: Bang Bang* membawa dampak positif bagi banyaknya tim *Esports*, dan juga membawa dampak positif bagi pemainnya. Dengan komunikasi yang baik dapat membuat sebuah tim meraih hasil positif, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membantu pembaca mendalami bahwa komunikasi interpersonal sangatlah penting, baik secara langsung ataupun melalui media seperti game online.

Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* oleh para anggota tim *WB Esports* menunjukkan kekompakan dalam komunikasi interpersonal para anggotanya. Salah satu kekompakan dalam tim *WB Esports* dibutuhkan kepercayaan terhadap teman satu tim, agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Permainan game *Mobile Legends: Bang Bang* memang memacu tantangan terhadap pemainnya, sehingga sering kali mendorong emosi yang tidak stabil terhadap pemain. Emosi yang tidak stabil mengakibatkan tidak fokusnya dalam mendengarkan komunikasi dari satu tim, sehingga mengakibatkan tidak kompak dalam jalannya permainan. Dalam tim *WB Esports* mempunyai dua orang yang bertugas sangat penting, orang yang pertama bertugas memberi arahan kepada teman-temannya yang disebut *Shoutcaller*, orang

yang kedua bertugas menjadi penengah jika terjadinya emosi yang tidak stabil dan komunikasi yang berjalan tidak lancar.

Penelitian ini mengkaji lebih dalam tentang komunikasi interpersonal yang terjadi dalam tim WB Esports. Penelitian ini berjudul “**Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports**” sejalan dengan komunikasi interpersonal menurut *Irwin Altman & Dalmas Taylor* dalam *Social Penetration Theory* “Keterbukaan diri ini adalah cara utama berkembangnya hubungan yang dangkal menjadi hubungan yang lebih intim. Di sisi lain, keterbukaan diri dapat dengan mudah menimbulkan kritik terhadap seseorang” (Ruliana & Lestari, 2023)

1.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan dalam tim *WB Esports* ?
2. Bagaimana cara menjaga komunikasi pada tim *WB Esports* agar tetap stabil dalam bermain game *Mobile Legends* ?

1.3. Tujuan Masalah

Bedasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan dalam tim *WB Esports*.
2. Untuk mengetahui cara menjaga komunikasi pada tim *WB Esports* agar tetap stabil.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Praktisi

Hasil penelitian dalam skripsi yang berjudul “*Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan*”

Tim WB Esports” dapat memberikan solusi atau alternatif dalam menciptakan kekompakan komunikasi interpersonal yang dijalankan oleh tim *WB Esports*.

b. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan hubungan kerja sama antar tim WB Esports dalam menciptakan kekompakan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi rujukan, referensi, dan sumber informasi yang dapat membantu dan diharapkan dapat berkontribusi bagi penelitian selanjutnya, agar dapat dikembangkan dalam *komunikasi interpersonal* suatu tim untuk menciptakan kekompakan bagi tim peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Akademisi

Untuk menambah hasanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang komunikasi interpersonal.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Peneliti Terdahulu

Peneliti yang relevan sebagai bahan referensi penelitian yang sudah ada sebelumnya digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pembuatan skripsi penulis. Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi, yaitu :

1. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Satria et al., 2021), yang berjudul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga”, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi, Penelitian ini fokus untuk memahami perilaku komunikasi interpersonal pemain permainan online Mobile Legends di lingkungan keluarga. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan tiga informan pecandu permainan Mobile Legends berusia 20 hingga 22 tahun. Hasil penelitian menunjukkan, ada perubahan ke arah yang lebih baik dalam pembentukan komunikasi interpersonal mereka di lingkungan keluarga. Hal itu terjadi karena permainan Mobile Legend dimainkan banyak orang yang memerlukan komunikasi untuk memenangkan permainan.
2. Journal Of Communication Science (Muhammad Rezeki et al., 2022), yang berjudul **“Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin”**, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi dan perilaku pecandu game online Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan motivasi bermain pecandugame online MLBB di dasari dengan 3 hal, yang pertama untuk memperoleh hubungan relasi pertemanan yang dianggap sepemikiran,

3. kedua untuk meningkatkan keterampilan bermain agar bisa menjadi pemain Professional, dan terakhir untuk mengejar Rank Point dan MMR yang tinggi agar bisa disegani pemain lainnya serta memperoleh ketenaran dalam bermain game dengan menghasilkan konten-konten yang menarik.
4. Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta (DARWIN, 2023), yang berjudul **“Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports”**, Universitas Muhammadiyah Jember, Tujuan penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal mereka di dalam tim untuk meningkatkan strategi dalam bermain. Pada penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat proses komunikasi interpersonal yang terjadi antar semua anggota tim DEOXYE E-Sports.

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1. Teori Penetrasi Sosial

Menurut Irwin Altman dan Dalmas Taylor dalam (Ruliana & Lestari, 2023) , Social penetration theory atau teori penetrasi sosial adalah “Keterbukaan diri ini adalah cara utama berkembangnya hubungan yang dangkal menjadi hubungan yang lebih intim. Di sisi lain, keterbukaan diri dapat dengan mudah menimbulkan kritik terhadap seseorang”.

Keintiman di sini bukan hanya keintiman fisik; dimensi keintiman mencakup aspek intelektual dan emosional, dan tergantung pada apakah pasangan melakukan aktivitas yang sama, hubungan sosial antar manusia selama proses penetrasi sangat bervariasi. Hubungan antara pria dan wanita, bos dan karyawan, pasangan pemain golf, serta dokter dan pasien terus berlanjut hingga para ahli teori menyimpulkan bahwa hubungan tersebut "melibatkan berbagai tingkat keintiman dan penetrasi sosial"(Muhammad Hasyim, 2024).

Social penetration theory, dinyatakan bahwa perkembangan hubungan tersebut bergerak dari tingkat yang paling dangkal ke tingkat non-inti ke tingkat yang paling dalam atau lebih pribadi. Dengan penjelasan tersebut, teori penetrasi sosial juga dapat

diartikan sebagai model yang menunjukkan proses dimana orang-orang saling mengenal melalui perkembangan hubungan, tahap keterbukaan informasi (Muhammad Hasyim, 2024).

Pada tahun 1973, Altman dan Taylor membahas tentang keintiman berkembang dalam hubungan. Menurut mereka, kita pada dasarnya berkembang melalui proses yang "berkembang secara bertahap dan teratur dari tingkat interaksi yang dangkal ke tingkat interaksi yang intim, bergantung pada konsekuensi langsung dan yang diantisipasi"(Muhammad Hasyim, 2024).

Altman dan Taylor membandingkan manusia dengan bawang merah Artinya, manusia pada dasarnya mempunyai banyak lapisan atau tingkatan kepribadian. Bagaimana orang mengungkapkan lapisan informasi tentang satu sama lain melalui interaksi. Jika kita kupas kulit luar bawang untuk memperlihatkan lapisan kulit lainnya. Begitu pula dengan kepribadian manusia (Muhammad Hasyim, 2024).

a. Asumsi Social Penetration Theory

Berikut terdapat beberapa asumsi social penetration theory menurut (Muhammad Hasyim, 2024), yaitu:

1. Hubungan berkembang dari hubungan yang tidak intim menjadi intim.
2. Secara umum, perkembangan hubungan bersifat sistematis dan dapat diprediksi.
3. Perkembangan dalam hubungan melibatkan perpisahan dan putusnya hubungan.
4. Keterbukaan diri adalah inti dari pengembangan hubungan.

b. Tahapan Proses Social Penetration Theory

1. Orientasi

Tahap interaksi yang paling awal disebut tahap orientasi, suatu tingkat penetrasi sosial yang melibatkan sedikit keterbukaan di pihak kita. Artinya, pada tahap awal interaksi, hanya sedikit orang yang mampu membuka diri terhadap lawan bicaranya pada interaksi pertama. Pada tahap ini, orang biasanya berhati-hati dengan perkataan dan perilakunya agar tidak menyinggung lawan bicara (Muhammad Hasyim, 2024).

2. Pertukaran Penjajakan Afektif

Pada tahapan ini terjadi perluasan ranah publik dari diri sendiri, dan muncul aspek tentang kepribadian individu (Muhammad Hasyim, 2024). Seseorang akan mulai terbuka dan apa yang tadinya dianggap pribadi akan segera menjadi publik. Spontanitas dalam komunikasi berkurang karena orang merasa lebih aman satu sama lain dan tidak terlalu takut untuk membicarakan hal-hal yang mungkin mempunyai konsekuensi negatif. Pertukaran yang stabil, komunikasi yang efisien, membangun sistem komunikasi pribadi, komunikasi spontan, pertukaran emosional. Penggunaan ungkapan-ungkapan pribadi, pertukaran ungkapan-ungkapan pribadi, eksplorasi emosi, dan munculnya kepribadian serta orientasi seseorang mengungkapkan sedikit informasi tentang diri sendiri kepada orang lain.

3. Pertukaran Afektif

Tahap ini ditandai dengan persahabatan yang erat dan pasangan yang akrab. Menurut Taylor dan Altman, dalam pertukaran afektif, tahap pertukaran afektif melibatkan interaksi yang lebih santai dan santai. Pada tahap ini, dua orang berinteraksi satu sama lain untuk mengungkapkan hubungan yang lebih luas dan terbuka. Faktanya, tahap ini menunjukkan bahwa Anda memiliki komitmen yang lebih kuat terhadap lawan bicara dan Anda berdua merasa nyaman satu sama lain.

4. Pertukaran Stabil

Tahapan pertukaran stabil diartikan sebagai tahap penetrasi sosial, menciptakan keterbukaan dan spontanitas penuh pada lawan bicara (Muhammad Hasyim, 2024). Pada tahap ini terdapat keterbukaan umum untuk berbicara tanpa batasan, dan sikap spontan dalam berinteraksi tanpa rasa malu atau canggung, sehingga kedua belah pihak berada pada tingkat keintiman tertentu dan selaras satu sama lain. Artinya keduanya berada pada pemikiran yang sama dan keduanya dapat mengevaluasi tindakan satu sama lain. Pada tahap ini, relatif sedikit terjadi salah tafsir dalam penafsiran informasi yang dikomunikasikan kedua pihak. Jika ada perbedaan atau ambiguitas, kedua belah pihak harus berdiskusi dan mengklarifikasi serta menyelesaikan masalah tersebut.

c. Kelemahan dan Kekuatan Social Penetration theory

1 Kekuatan Social Penetration Theory

Kekuatan dari teori ini adalah kenyataan bahwa teori ini dapat digunakan untuk memberikan perspektif obyektif dalam menangani interaksi interpersonal dan online antar individu. Kekuatan lain teori ini berguna dalam mempertimbangkan dan menilai risiko dalam hubungan interpersonal, tergantung pada sifat hubungan dan tingkat keterbukaan diri serta keintiman dalam hubungan tersebut.

2. Kelemahan Social Penetration Theory

Kelemahan teori ini mencakup fakta bahwa beberapa faktor lain yang mungkin mempengaruhi pengungkapan diri tidak dinilai. Budaya dan demografi seperti jenis kelamin, ras, dan usia pada akhirnya dapat memengaruhi cara individu mengungkapkan informasi.

3. Penerapan Social Penetration Theory

Sebagai manusia yang pada dasarnya merupakan makhluk sosial tentu saja kita akan melakukan proses komunikasi agar mempermudah dalam menjalani kehidupan. Dalam hubungan antar manusia inilah dapat terbentuknya penerapan teori penetrasi sosial. Seperti yang sudah diketahui bahwa teori penetrasi sosial terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu Orientasi, Pertukaran Penjajakan Efektif, Pertukaran Afektif, dan Pertukaran Stabil. Untuk sampai kepada tahapan yang paling tinggi, maka diperlukan melalui proses-proses atau tahapan-tahapan yang ada sebelumnya. Ketika ingin berkomunikasi kepada orang baru itu masih berada di dalam tahapan Orientasi. Contohnya, ketika seseorang sedang duduk di sebuah cafe, kemudian ada orang yang tidak dikenal mengajaknya untuk berbicara. Ketika ia berbicara ini masuk ke dalam tahap Orientasi dalam proses teori penetrasi sosial.

Ketika sedang berbicara tadi mereka mulai menuju ke arah topik-topik yang lebih luas dan merasa mulai cocok untuk menjadi teman. Pada tahap ini mereka sudah mulai memasuki ketahap Pertukaran Penjajakan Afektif. Semakin hari mereka semakin sering ketemudan semakin dekat hingga mereka mulai merasa cocok untuk menjadi teman dekat/sahabat. Pada proses ini

mereka sudah mulai memasuki tahapan Pertukaran Afektif. Semakin berjalannya hari komunikasi mereka semakin efektif, mereka semakin terbuka satu sama lain dan melakukan proses penukaran emosi dan merasa semakin cocok pula. Dalam kejadian tersebut mereka sudah memasuki kedalam tingkatan yang paling tinggi yaitu Pertukaran Stabil.

Tetapi proses tersebut tidak selamanya berjalan secara terus-terusan. Tentu saja dalam kehidupan sehari-hari banyak menemui yang hanya sampai ke tahapan Orientasi. Contoh-contoh tahapan Orientasi yang sering kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu seperti kita sedang berbelanja dan melakukan komunikasi dengan yang menjaga kasir. Sedangkan untuk yang hanya sampai tahapan Pertukaran Penjajakan Efektif yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari yaitu, hubungan antara seseorang dengan teman kelasnya. Teman kelas yang dimaksud ini contohnya orang ini melakukan komunikasi untuk membahas tugas yang diberikan. Sedangkan yang sampai ke tahap Pertukaran Afektif dan tidak ke tahap selanjutnya, yaitu contohnya seseorang dengan sahabatnya. Karena ketika seseorang dengan sahabatnya melakukan komunikasi menceritakan hal-hal yang pribadi dari orang-orang tersebut. Dan yang sampai ke tahapan Pertukaran Stabil itu contohnya seperti orang yang pacaran ataupun menikah. Karena biasanya pada hubungan itu sudah terbuka satu sama lain (Muhammad Hasyim, 2024).

2.2.2. Komunikasi Interpersonal

a. Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antar dua orang, dan seperti komunikasi tatap muka, komunikasi ini bersifat pribadi dan eksklusif. Pada dasarnya, komunikasi yang dilakukan manusia berfungsi untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan adaptasi terhadap lingkungan. Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), ada 4 macam teori menurut para ahli mengenai pengertian dari komunikasi interpersonal.

Pertama, definisi komunikasi interpersonal menurut *G.R Miller* dan *M.Steinberg (1975)*: “Komunikasi interpersonal dapat dianggap sebagai komunikasi yang terjadi dalam hubungan interpersonal”.

Kedua, definisi komunikasi interpersonal menurut Judy C. Pearson dkk (2011) : “Proses, yaitu menggunakan pesan untuk mencapai makna yang sama antara setidaknya dua orang dalam situasi yang memberikan kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar”.

Ketiga, definisi komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito (2013) : “komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (terkadang lebih dari dua) orang yang saling bergantung”.

Keempat, definisi komunikasi interpersonal menurut Ronald B. Adler, dkk., (2009) : “Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang atau komunikasi interpersonal situasional”.

b. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal mempunyai fungsi untuk meningkatkan hubungan antar manusia, mengurangi kemungkinan terjadinya konflik antar manusia, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dari orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan peluang untuk meningkatkan hubungan personal antara pihak-pihak yang melakukan komunikasi interpersonal. Melalui komunikasi interpersonal, masyarakat dapat membangun hubungan baik sehingga mengurangi risiko konflik yang mungkin timbul antar pihak tertentu (Ruliana & Lestari, 2023).

c. Sifat Komunikasi Interpersonal

Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), Sistem komunikasi interpersonal juga dapat dibedakan menurut sifatnya. Di bawah ini terdapat 2 rincian sifat komunikasi interpersonal.

1. Komunikasi Diadik

Komunikasi jenis ini termasuk komunikasi tatap muka antara dua orang. Jenis komunikasi antara dua pihak ini terjadi melalui percakapan, dialog, dan wawancara.

2. Komunikasi Kelompok Kecil

Dalam kelompok kecil, proses komunikasi interpersonal berlangsung secara tatap muka antara tiga orang atau lebih. Semua anggota kelompok berinteraksi satu sama lain.

d. Faktor Pendukung Komunikasi Interpersonal

Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), Derajat efektifitas komunikasi interpersonal didukung oleh beberapa faktor pribadi dari individu yang berkomunikasi. Faktor pendukung tersebut antara lain:

1. Kepercayaan

Faktor kepercayaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses komunikasi interpersonal. Sifat saling percaya antar individu menjamin adanya hubungan saling pengertian, yang selanjutnya dapat membangun semacam keterbukaan dan pemahaman bersama serta mengurangi tingkat kesalahpahaman.

2. Sikap Mendukung

Sikap yang mendukung antar individu dapat mengurangi tingkat resistensi yang disebabkan oleh alasan pribadi. Agar komunikasi berhasil, komunikasi interpersonal harus dibarengi dengan sikap yang mendukung.

3. Sikap Terbuka

Komunikasi akan lebih efektif bila kedua belah pihak terbuka. Dengan tidak menyembunyikan apa pun dari setiap orang, pesan dalam komunikasi dapat tersampaikan dengan jelas.

2.2.3. Komunikasi Kelompok

a. Definisi Komunikasi Kelompok

Manusia adalah makhluk sosial dan secara naluri ingin membangun dan memelihara hubungan dengan orang lain. Sering dikatakan bahwa hubungan antar manusia ini merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Hubungan antar manusia mempunyai banyak bentuk, antara lain komunikasi interpersonal, komunikasi interpersonal, dan komunikasi kelompok. Komunikasi interpersonal terjadi antar dua orang saja, sedangkan komunikasi kelompok terjadi antar dua orang atau lebih. Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), terdapat pengertian tentang komunikasi kelompok menurut para ahli dibagi menjadi 3 macam, di antaranya adalah sebagai berikut.

Pertama, menurut McLean (2005), ``Komunikasi kelompok adalah proses dinamis di mana sejumlah kecil orang berpartisipasi dalam percakapan. Komunikasi

kelompok umumnya dipahami melibatkan tiga hingga delapan peserta. Semakin besar suatu kelompok, semakin mudah untuk membaginya menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil".

Kedua, menurut Brillhart dan Galanes (1998), "Komunikasi kelompok kecil adalah proses penggunaan pesan untuk berkomunikasi dalam sekelompok kecil orang. Itu adalah bagian dari komunikasi (Pearson, 2011: 20)".

Ketiga, menurut Phill Venditti (2012), "Komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi antara orang-orang yang serupa secara budaya, bahasa, dan geografis."

b. Karakteristik Komunikasi Kelompok

Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), Komunikasi kelompok memiliki beberapa karakteristik penting, diantaranya :

1. Kelompok mengejar tujuan yang berbeda-beda untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, dan masing-masing kelompok mempunyai gaya tersendiri dalam melaksanakan tujuan tersebut.
2. Interaksi dalam kelompok saling bergantung dan berbeda dalam ukuran dan durasi dari kelompok individu pada umumnya.
3. Tujuan kelompok dan tujuan anggota kelompok dinyatakan dan saling mempengaruhi sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan.
4. Perbedaan tipe kelompok disebabkan oleh perbedaan tujuan seperti sosial, pembelajaran, pengembangan pribadi, dan pemecahan masalah.
5. Aturan kelompok, norma, peran, pola interaksi, dan metode pengambilan keputusan membentuk cara anggota kelompok berinteraksi dan dapat memengaruhi produktivitas dan kepuasan.
6. Faktor budaya mempengaruhi berfungsinya kelompok.

c. Fungsi dan Tujuan Teori Komunikasi Kelompok

Teori komunikasi kelompok mempertimbangkan pembentukan dan pembubaran kelompok kecil, serta dampak yang terjadi antara satu orang dan kelompok. Biasanya, teori membantu kita menoleransi ketidaktahuan kita terhadap berbagai fakta. Oleh karena itu, peran teori komunikasi kelompok adalah membantu

menjelaskan, membuat hipotesis, dan memprediksi perilaku. Teori khususnya membantu mengelola komunikasi kelompok.

Berikut ini fungsi dari teori komunikasi kelompok menurut *L.K Hahn*, *L. Lipper*, dan *S.T Payton* dalam (Ruliana & Lestari, 2023) :

1. Teori komunikasi kelompok membantu kita menafsirkan dan memahami apa yang terjadi ketika kita berkomunikasi dalam kelompok.
2. Teori komunikasi kelompok membantu kita memilih elemen pengalaman kelompok yang ingin kita perhatikan.
3. Teori komunikasi kelompok dapat memperluas pemahaman kita.
4. Teori komunikasi kelompok dapat menghadirkan tantangan ketika berhadapan dengan praktik budaya, sosial, dan politik.

d. Ciri-Ciri Kelompok

Ciri-ciri kelompok menurut (Si'in, Anwar, & Jamrizal, 2024), Untuk memahami perilaku kelompok, perlu diketahui ciri-ciri umum kelompok dengan urutan sebagai berikut:

1. Struktur

Dalam setiap kelompok, berkembang beberapa jenis struktur, yang mana anggota kelompok dibedakan berdasarkan keahlian, kekuasaan, status dan sifatnya agresif. Setiap anggota menempati posisi tertentu dalam kelompok. Pola hubungan antar posisi tersebut membentuk struktur kelompok.

2. Hirarki Status

Istilah ``status" sangat mirip dengan istilah ``jabatan', sehingga kedua istilah tersebut sering digunakan untuk mengartikan karakteristik khusus yang membedakan suatu jabatan dengan jabatan lainnya. Perbedaan status mempunyai pengaruh yang kuat terhadap pola dan isi komunikasi, dan komunikasi yang dilakukan oleh individu yang berstatus tinggi terhadap individu yang berstatus rendah cenderung lebih positif.

3. Peran

Setiap posisi dalam suatu kelompok mempunyai peran yang saling terkait, terdiri dari perilaku yang diharapkan dari orang yang memegang posisi tersebut. Perilaku yang diharapkan biasanya disetujui oleh orang yang memegang pekerjaan serta anggota kelompok lainnya.

4. Norma atau Peraturan

Norma adalah standar atau aturan tidak tertulis yang diterima oleh anggota suatu kelompok dengan ciri-ciri tertentu. Pertama, norma-norma yang dibentuk hanya mengenai apa yang penting bagi kelompok. Norma terbentuk ketika kemampuan membantu anggota kelompok yang lain menyelesaikan suatu tugas adalah hal yang paling penting. Kedua, norma-norma diterima oleh anggota kelompok pada tingkat yang berbeda-beda. Ada norma yang diterima sepenuhnya oleh anggota, ada pula yang hanya diterima sebagian saja. Norma dapat dikatakan sebagai kesepakatan. Ini adalah aturan yang tidak terdokumentasikan namun secara implisit dipahami oleh anggota kelompok lainnya.

5. Kepemimpinan

Peran kepemimpinan dalam suatu kelompok merupakan ciri penting suatu kelompok. Dalam kelompok formal, pemimpin dapat menjalankan kekuasaan secara formal. Dalam kelompok informal, pemimpin dipandang sebagai sosok yang berwibawa dan dihormati. Hal ini dikarenakan pemimpin diyakini mampu membantu kelompok mencapai tujuannya dan diyakini sebagai mediator yang dapat menyelesaikan konflik antara kelompok dan anggotanya. Kontinuitas kepemimpinan tetap terjaga, karena pemimpin informal seringkali berganti karena keadaan dan alasan eksekutif yang berbeda (senioritas menghormati junior).

e. Bentuk-Bentuk Kelompok

Kelompok datang dalam berbagai bentuk. Teori-teori yang mencoba menyelidiki asal usul terbentuknya kelompok tersebut di atas menggambarkan betapa banyaknya pola yang ada dalam bentuk kelompok. Sosiolog dan psikolog yang mempelajari perilaku sosial orang-orang dalam organisasi mencatat beberapa perbedaan antar tipe kelompok. Menurut (Si'in, Anwar, & Jamrizal, 2024), perbedaan

antara kelompok dan berbagai format menunjukkan hal berikut, Berikut beberapa di antaranya :

1. Kelompok Primer

Istilah "kelompok kecil" dan "kelompok primer" sering digunakan secara bergantian. Secara teknis ada perbedaan. Kelompok kecil hanya berjumlah 50 orang jika dibandingkan dengan kriteria ukuran anggota kelompok yang kecil. Dan secara umum tidak ada pedoman mengenai jumlah yang tepat untuk kelompok kecil ini. Namun, standar yang dapat diterima adalah ukuran kelompok sekecil mungkin untuk memungkinkan komunikasi yang ramah dan pribadi. Kelompok primer hendaknya mempunyai rasa kedekatan, kesatuan, kesetiaan, dan daya tanggap yang sama terhadap nilai-nilai anggotanya. Oleh karena itu, semua kelompok dasar adalah kelompok kecil, namun tidak semua kelompok kecil merupakan kelompok dasar.

2. Kelompok Formal

Kelompok formal adalah kelompok yang sengaja dibentuk untuk melaksanakan suatu tugas tertentu. Anggotanya biasanya ditunjuk oleh organisasi. Namun, hal ini tidak harus terjadi di semua kasus. Salah satu bentuk kelompok formal ini adalah sejumlah besar orang yang ditugaskan untuk melakukan suatu tugas tertentu.

3. Kelompok Informal

Kelompok informal adalah kelompok yang dihasilkan dari proses interaksi, ketertarikan, dan kebutuhan satu orang. Anggota kelompok tidak terorganisir dan keanggotaannya ditentukan oleh ketertarikan individu dan kelompok. Kelompok informal ini sering kali muncul dan berkembang dalam kelompok formal karena mereka mempunyai banyak anggota yang secara nyata mewakili nilai-nilai yang sama yang perlu diteruskan kepada anggota lainnya. Kelompok informal dapat membentuk atau meninggalkan organisasi formal.

2.2.4. Komunitas

a. Pengertian Komunitas

Komunitas adalah perkumpulan suatu kelompok sosial yang terdiri dari berbagai jenis organisme dan lingkungan, komunitas merupakan tempat tinggal atau berkumpulnya suatu kelompok yang mempunyai kesamaan atau kepentingan dalam satu wilayah atau lebih. Dalam komunitas, setiap orang memiliki rasa saling percaya, kebutuhan risiko, sumber daya, tujuan, keputusan, dan banyak hal serupa atau identik lainnya. Menurut (Hamdani, 2024), Komunitas adalah sekelompok orang yang peduli satu sama lain lebih dari biasanya atau tidak pantas. Dapat kita simpulkan bahwa komunitas merupakan kumpulan orang-orang yang saling membantu dan mendukung. Dengan kata lain, menurut (Hamdani, 2024), masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup dalam suatu lingkungan tertentu, mempunyai kepentingan yang sama, dan saling berkaitan satu sama lain. Artinya masyarakat hanyalah bagian dari wadah atau tempat yang disebut organisasi, dan dapat dikatakan tidak jauh berbeda dengan organisasi yang didalamnya terdapat kebebasan dan hak untuk kepentingan individu dalam hidup berdampingan secara sosial. Anda juga dapat berkelompok, berdiskusi, dan mengutarakan pendapat.

Menurut (Hamdani, 2024), Masyarakat menjadi lebih baik bila mereka mempunyai kemampuan untuk :

1. Kemampuan mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui kebutuhan masyarakat.
2. Putuskan tujuan apa yang ingin dicapai dan prioritaskan setiap tujuan tersebut.
3. Kemampuan untuk menemukan dan menggabungkan cara, metode, dan alat untuk mencapai tujuan.
4. Kemampuan bekerja sama secara berhasil dan rasional antar anggota suatu masyarakat untuk mencapai tujuan.

2.2.5. Game Online

a. Pengertian Game Online

Menurut (Riskuna, 2024), Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet). Permainan video dan visual menggunakan

teknologi komunikasi visual elektronik, dan permainan online menawarkan berbagai server yang memungkinkan permainan tanpa akhir. Game online adalah video game yang dimainkan melalui jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya Internet atau teknologi sejenisnya, namun permainannya tetap menggunakan teknologi modern. Ada modem di depan Internet, dan terminal kabel digunakan di depan modem. Game online mencerminkan perluasan umum jaringan komputer, dari jaringan area lokal kecil ke Internet, serta pertumbuhan akses Internet itu sendiri. Game online dari lingkungan berbasis teks sederhana sampai grafik kompleks yang menggabungkan game dengan dunia virtual yang diminati oleh banyak pemain pada saat yang bersamaan. Terdapat banyak game online yang terhubung dengan komunitas online, menjadikan game online sebagai jenis aktivitas sosial yang lebih dari sekadar game pemain tunggal.

b. Sejarah Game Online

Game online berdiri pada tahun 1969, awal mula game online dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Kemudian, pada awal tahun 1970, sistem pembagian waktu game online yang disebut Plato, dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, memungkinkan banyak pengguna mengakses komputer pada waktu yang sama tergantung kebutuhan mereka. Dua tahun kemudian, Plato IV dirilis dengan fitur grafis baru yang digunakan untuk membuat game multipemain.

Game online mulai berkembang pesat setelah tahun 1995, ketika pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dicabut dan akses ke seluruh ruang Internet tersedia. Perusahaan yang meluncurkan permainan ini sangat sukses secara finansial sehingga persaingan meningkat dan game online terus berkembang hingga saat ini. Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya. Game online biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan yang disediakan oleh penyedia layanan online atau dapat diakses langsung melalui sistem dari perusahaan penyedia game tersebut.

Menurut (Riskuna, 2024), Game online lebih baik digambarkan sebagai sebuah teknologi daripada genre game. Ini bukanlah pola spesifik dalam permainan, ini adalah mekanisme yang mengikat para pemain bersama-sama. Game online dapat

diperkirakan dari game sederhana berbasis teks hingga game yang menggunakan grafik kompleks dan menciptakan dunia virtual yang dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Ada dua elemen utama dalam game online: *server* dan *klien*. Server mengelola game dan terhubung ke klien, yaitu pengguna game yang menggunakan fungsionalitas server. Game online dapat dikatakan sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemainnya dapat berinteraksi satu sama lain secara virtual dan sering kali membentuk komunitas virtual.

2.2.6. Game Online Berbasis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

a. Pengertian MOBA

Menurut (Yaumi Ramdhani & Ufran, 2024), MOBA adalah jenis game yang berbasis MMOG (Massively Multiplayer Online Games). MMOG, yang mengacu pada video game yang memungkinkan banyak pemain bermain secara bersamaan melalui koneksi Internet. MMOG adalah salah satu game yang menggunakan pertukaran sosial dan material untuk mempertahankan struktur longgar melalui cerita dan narasi yang kaya fantasi. Permainan multiplayer dapat meningkatkan motivasi melalui peran yang saling bergantung dan ikatan sosial yang terbentuk antar pemain. MMOG sering kali memberikan kepuasan psikologis dengan cara yang tidak diberikan dalam kehidupan nyata.

Genre multiplayer online battle arena (MOBA) lahir pada tahun 2018 dari hibridisasi game multiplayer dan game real-time strategy (RTS). MOBA adalah subgenre permainan strategi waktu nyata di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing satu sama lain, dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. Berbeda dengan game strategi real-time, game MOBA tidak memiliki unit atau konstruksi bangunan, jadi "sebagian besar strategi berkisar pada pengembangan karakter individu dan permainan tim kooperatif dalam pertarungan" (Yaumi Ramdhani & Ufran, 2024).

2.2.7. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat post-positivisme, yang meneliti pada suatu objek yang alamiah (Lukman et al., 2024).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan, menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Peneliti sebagai instrumen utama, sedangkan teknik analisis data penelitian ini berdasarkan tinjauan pustaka mengenai peran keterampilan komunikasi interpersonal dalam kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor dan hambatan yang mendukung Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports. Data yang diperoleh menggunakan data kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna komunikasi interpersonal, memahami cara menciptakan kekompakan kepada tim WB Esports.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui cara menciptakan kekompakan dalam tim *WB Esports*, pada permainan game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Komunikasi Interpersonal. Langkah-langkah dalam penelitian ini ialah; 1) mengidentifikasi isu-isu penting dalam komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan; 2) merumuskan dan membatasi masalah; 3) melakukan tinjauan pustaka; 4) menentukan desain dan metode penelitian; 5) mengumpulkan data, 6) menganalisis data dan menyajikan data, 7) menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi saran.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu *Gaming House* tim *WB Esports*. Yang berada di daerah *Bintaro, Jakarta Selatan*.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2024 yaitu awal bulan April sampai dengan awal bulan Juli. Berikut ini tabel waktu penelitian yang dilaksanakan :

JADWAL KEGIATAN	BULAN PELAKSANAAN			
	APRIL 2024	MEI 2024	JUNI 2024	JULI 2024
1. Menentukan Judul & Acc Judul Penelitian				
2. Pembuatan Bab I				
3. Revisi Bab I				
4. Pembuatan Bab II				
5. Revisi Bab II				
6. Pembuatan Bab III-IV-V				
7. Revisi Bab III-IV-V & Acc Skripsi				
8. Sidang Skripsi				

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

3.3. Unit Analisis

Unit analisis yang digunakan adalah komunikasi interpersonal. Analisis data dilakukan secara sistematis dengan cara mengkaji dan mengorganisasikan data, catatan lapangan, dan dokumen yang diperoleh dari proses wawancara, mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori, dan menguraikannya dalam satuan-satuan. Kemudian rangkumlah, susunlah menjadi model, pilih bagian penting yang ingin dipelajari, dan tarik kesimpulan dengan cara yang dapat dimengerti oleh diri sendiri dan orang lain (Satria et al., 2021).

Unit analisis yang dikaitkan dengan penelitian ini adalah mengumpulkan data dari proses wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, mengorganisasikan data

ke dalam kategori kajian komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan tim WB Esports.

3.4. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan unsur penelitian yang menggambarkan ciri-ciri masalah yang diteliti. Berdasarkan dasar pemikiran yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diajukan definisi konseptual masing-masing variabel sebagai berikut.

1. Teori Penetrasi Sosial

Menurut Irwin Altman dan Dalmas Taylor dalam (Ruliana & Lestari, 2023) , Social penetration theory atau teori penetrasi sosial adalah “Keterbukaan diri ini adalah cara utama berkembangnya hubungan yang dangkal menjadi hubungan yang lebih intim. Di sisi lain, keterbukaan diri dapat dengan mudah menimbulkan kritik terhadap seseorang”.

Keintiman di sini bukan hanya keintiman fisik; dimensi keintiman mencakup aspek intelektual dan emosional, dan tergantung pada apakah pasangan melakukan aktivitas yang sama, hubungan sosial antar manusia selama proses penetrasi sangat bervariasi. Hubungan antara pria dan wanita, bos dan karyawan, pasangan pemain golf, serta dokter dan pasien terus berlanjut hingga para ahli teori menyimpulkan bahwa hubungan tersebut "melibatkan berbagai tingkat keintiman dan penetrasi sosial"(Muhammad Hasyim, 2024).

Social penetration theory, dinyatakan bahwa perkembangan hubungan tersebut bergerak dari tingkat yang paling dangkal ke tingkat non-inti ke tingkat yang paling dalam atau lebih pribadi. Dengan penjelasan tersebut, teori penetrasi sosial juga dapat diartikan sebagai model yang menunjukkan proses dimana orang-orang saling mengenal melalui perkembangan hubungan, tahap keterbukaan informasi (Muhammad Hasyim, 2024).

Pada tahun 1973, Altman dan Taylor membahas **tentang** keintiman berkembang dalam hubungan. Menurut mereka, kita pada dasarnya berkembang melalui proses yang "berkembang secara bertahap dan teratur dari tingkat interaksi yang dangkal ke tingkat interaksi yang intim, bergantung pada konsekuensi langsung dan yang diantisipasi"(Muhammad Hasyim, 2024).

Altman dan Taylor membandingkan manusia dengan bawang merah. Artinya, manusia pada dasarnya mempunyai banyak lapisan atau tingkatan kepribadian. Bagaimana orang mengungkapkan lapisan informasi tentang satu sama lain melalui interaksi. Jika kita kupas kulit luar bawang untuk memperlihatkan lapisan kulit lainnya. Begitu pula dengan kepribadian manusia (Muhammad Hasyim, 2024).

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antar dua orang, dan seperti komunikasi tatap muka, komunikasi ini bersifat pribadi dan eksklusif. Pada dasarnya, komunikasi yang dilakukan manusia berfungsi untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan adaptasi terhadap lingkungan. Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), ada 4 macam teori menurut para ahli mengenai pengertian dari komunikasi interpersonal.

Pertama, definisi komunikasi interpersonal menurut G.R Miller dan M.Steinberg (1975): *“Komunikasi interpersonal dapat dianggap sebagai komunikasi yang terjadi dalam hubungan interpersonal”*.

Kedua, definisi komunikasi interpersonal menurut Judy C. Pearson dkk (2011) : *“Proses, yaitu menggunakan pesan untuk mencapai makna yang sama antara setidaknya dua orang dalam situasi yang memberikan kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar”*.

Ketiga, definisi komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito (2013) : *“komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (terkadang lebih dari dua) orang yang saling bergantung”*.

Keempat, definisi komunikasi interpersonal menurut Ronald B. Adler; dkk., (2009) : *“Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang atau komunikasi interpersonal situasional”*.

3. Komunikasi Kelompok

Manusia adalah makhluk sosial dan secara naluri ingin membangun dan memelihara hubungan dengan orang lain. Sering dikatakan bahwa hubungan antar manusia ini merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Hubungan antar manusia mempunyai banyak bentuk,

antara lain komunikasi interpersonal, komunikasi interpersonal, dan komunikasi kelompok. Komunikasi interpersonal terjadi antar dua orang saja, sedangkan komunikasi kelompok terjadi antar dua orang atau lebih. Menurut (Ruliana & Lestari, 2023), terdapat pengertian tentang komunikasi kelompok menurut para ahli dibagi menjadi 3 macam, di antaranya adalah sebagai berikut.

Pertama, menurut McLean (2005), "Komunikasi kelompok adalah proses dinamis di mana sejumlah kecil orang berpartisipasi dalam percakapan. Komunikasi kelompok umumnya dipahami melibatkan tiga hingga delapan peserta. Semakin besar suatu kelompok, semakin mudah untuk membaginya menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil".

Kedua, menurut Brillhart dan Galanes (1998), "Komunikasi kelompok kecil adalah proses penggunaan pesan untuk berkomunikasi dalam sekelompok kecil orang. Itu adalah bagian dari komunikasi (Pearson, 2011: 20)".

Ketiga, menurut Phill Venditti (2012), "Komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi antara orang-orang yang serupa secara budaya, bahasa, dan geografis."

4. Komunitas

Komunitas adalah perkumpulan suatu kelompok sosial yang terdiri dari berbagai jenis organisme dan lingkungan, komunitas merupakan tempat tinggal atau berkumpulnya suatu kelompok yang mempunyai kesamaan atau kepentingan dalam satu wilayah atau lebih. Dalam komunitas, setiap orang memiliki rasa saling percaya, kebutuhan risiko, sumber daya, tujuan, keputusan, dan banyak hal serupa atau identik lainnya. Menurut (Hamdani, 2024), Komunitas adalah sekelompok orang yang peduli satu sama lain lebih dari biasanya atau tidak pantas. Dapat kita simpulkan bahwa komunitas merupakan kumpulan orang-orang yang saling membantu dan mendukung. Dengan kata lain, menurut (Hamdani, 2024), masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup dalam suatu lingkungan tertentu, mempunyai kepentingan yang sama, dan saling berkaitan satu sama lain. Artinya masyarakat hanyalah bagian dari wadah atau tempat yang disebut

organisasi, dan dapat dikatakan tidak jauh berbeda dengan organisasi yang didalamnya terdapat kebebasan dan hak untuk kepentingan individu dalam hidup berdampingan secara sosial. Anda juga dapat berkelompok, berdiskusi, dan mengutarakan pendapat.

5. Game Online

Menurut (Riskuna, 2024), Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet). Permainan video dan visual menggunakan teknologi komunikasi visual elektronik, dan permainan online menawarkan berbagai server yang memungkinkan permainan tanpa akhir. Game online adalah video game yang dimainkan melalui jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya Internet atau teknologi sejenisnya, namun permainannya tetap menggunakan teknologi modern. Ada modem di depan Internet, dan terminal kabel digunakan di depan modem. Game online mencerminkan perluasan umum jaringan komputer, dari jaringan area lokal kecil ke Internet, serta pertumbuhan akses Internet itu sendiri. Game online dari lingkungan berbasis teks sederhana sampai grafik kompleks yang menggabungkan game dengan dunia virtual yang diminati oleh banyak pemain pada saat yang bersamaan. Terdapat banyak game online yang terhubung dengan komunitas online, menjadikan game online sebagai jenis aktivitas sosial yang lebih dari sekadar game pemain tunggal.

6. Game Online Berbasis Massive Online Battle Arena (MOBA)

Menurut (Yaumi Ramdhani & Ufran, 2024), MOBA adalah jenis game yang berbasis MMOG (Massively Multiplayer Online Games). MMOG, yang mengacu pada video game yang memungkinkan banyak pemain bermain secara bersamaan melalui koneksi Internet. MMOG adalah salah satu game yang menggunakan pertukaran sosial dan material untuk mempertahankan struktur longgar melalui cerita dan narasi yang kaya fantasi. Permainan multiplayer dapat meningkatkan motivasi melalui peran yang saling bergantung dan ikatan sosial yang terbentuk antar pemain.

MMOG sering kali memberikan kepuasan psikologis dengan cara yang tidak diberikan dalam kehidupan nyata.

Genre multiplayer online battle arena (MOBA) lahir pada tahun 2018 dari hibridisasi game multiplayer dan game real-time strategy (RTS). MOBA adalah subgenre permainan strategi waktu nyata di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing satu sama lain, dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. Berbeda dengan game strategi real-time, game MOBA tidak memiliki unit atau konstruksi bangunan, jadi "sebagian besar strategi berkisar pada pengembangan karakter individu dan permainan tim kooperatif dalam pertarungan" (Yaumi Ramdhani & Ufran, 2024).

3.5. Penelitian Informan dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Informan Penelitian

Informan penelitian ini adalah anggota dari komunitas tim WB Esports yang terdiri dari 5 pemain. Dari 5 pemain tersebut nantinya akan di pilih 2 pemain sebagai informan yang akan diajukan beberapa pertanyaan terkait dengan komunikasi interpersonal untuk menciptakan kekompakan. 2 informan ini mempunyai peran yang sangat penting dalam tim.

2 informan yang dimaksud peneliti, ialah yang memegang role *Explaner* dan *Roamer*. Role *Explaner* yang dipegang oleh informan bernama *Risqi Aldiansyah*, sedangkan Role *Roamer* yang dipegang oleh informan bernama *Doddy Alfayer*. Karena dua pemegang role ini yang selalu memberikan arahan dan memberikan informasi melalui komunikasi interpersonal yang digunakan pada saat game berjalan.

3.5.2. Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian :

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan informasi atau data dari individu atau kelompok dengan tujuan tertentu. Wawancara juga dapat diartikan sebagai dua pihak yang menempati posisi berbeda, satu sebagai

pencari informasi dan satu lagi sebagai informan (responden). Wawancara dilakukan untuk melakukan triangulasi data.

2. Observasi

Menurut kartono (1980: 142), Observasi adalah penyelidikan secara sadar dan sistematis terhadap fenomena sosial dan gejala mental melalui observasi dan pencatatan (Manalu & Mesra, 2019).

3. Dokumentasi dan Data Kepustakaan

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, diagram tertulis, gambar, laporan dan informasi yang dapat menunjang penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa *wawancara* kepada informan tim WB Esports bertujuan untuk menggali informasi tentang komunikasi interpersonal dalam menciptakan kekompakan, *observasi* yang bertujuan untuk mengamati setiap dialog yang dilakukan informan dalam tim WB Esports dalam melakukan komunikasi interpersonal untuk menciptakan sebuah kekompakan, dan akan dilakukan *dokumentasi* bertujuan untuk membuat sebuah dokumen dalam bentuk penulisan data-data pertanyaan yang akan ditanyakan ketika wawancara, dan dalam bentuk foto kepada informan tim WB Esports.

3.6. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data Miles dan Huberman dalam (Hardani, et al., 2020), analisis data terdiri dari beberapa aliran aktivitas yang terjadi secara bersamaan, diantaranya :

1. Reduksi Data (Kompresi)

Reduksi data adalah proses data yang dilakukan untuk memilih data yang diambil dan mengaturnya sedemikian rupa sehingga perbandingan antara berbagai data yang diambil dari berbagai sumber dapat terlihat jelas dan dapat ditampilkan dengan baik. Dalam kamus besar bahasa indonesia, kata reduksi mempunyai arti mereduksi dan memotong.

2. Penyajian Data (Data Display)

Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data diperlukan untuk melihat secara jelas fakta yang terjadi pada wilayah yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, data tidak disajikan dalam bentuk teks naratif.

Sebab, penyajian data dengan format seperti ini berarti data yang disajikan tidak terstruktur dengan baik. Data kualitatif paling baik disajikan dalam bentuk deskripsi sederhana, diagram, hubungan antar kategori, peta alur, dan lain-lain.

3. Menarik Kesimpulan

Langkah ketiga Miles dan Huberman dalam analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan, yang dapat dilakukan dalam dua langkah. Pada awalnya, kesimpulan tersebut hanya bersifat sementara dan selanjutnya dapat berubah berdasarkan bukti dan data pendukung yang terus berkembang di lapangan. Jika Anda memiliki bukti untuk mendukung kesimpulan yang Anda ambil, Anda bisa menarik kesimpulan akhir. Kesimpulan tersebut didasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian serta berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, rumusan masalah dapat berubah seiring dengan pengumpulan data. Oleh karena itu, penelitian kualitatif pada akhirnya harus berupa pengetahuan baru berupa representasi objek-objek yang keadaannya masih belum pasti sebelum penelitian dilakukan, sehingga penelitian kualitatif sudah tidak dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan yang dirumuskan.

Bedasarkan teknik analisis data yang digunakan berupa *reduksi data*, yang dikaitkan dengan penelitian dalam menyeleksi data dari beberapa informan tim WB Esports yang telah dikumpulkan, *penyajian data*, yang dikaitkan dengan penelitian berdasarkan fakta pada tim WB Esports yang terjadi di lapangan, dan *menarik simpulan*, yang dikaitkan dengan penelitian berdasarkan bukti yang mendukung serta data di lapangan berupa rumusan masalah yang terjadi pada tim WB Esports.

3.7. Keabsahan Data

Bab ini menjelaskan tentang pengujian keabsahan data dengan menggunakan metode triangulasi. Sebelum kita membahas triangulasi lebih detail, perlu diketahui bahwa validitas (reliabilitas) data mengacu pada tingkat kepercayaan terhadap data, interpretasi, dan metode yang digunakan untuk menjamin kualitas suatu penelitian. Untuk membangun kepercayaan, peneliti kualitatif harus menunjukkan empat kriteria

utama (Niam, et al., 2024), kredibilitas (credibility), transferabilitas (transferability), ketergantungan (dependability), dan konfirmabilitas (confirmability).

1. Kredibilitas (credibility)

Kredibilitas yang menyangkut validitas internal data dan dapat dipastikan melalui berbagai perspektif, validasi partisipan, atau audit eksplorasi.

2. Transferabilitas (transferability)

Membahas penerapan temuan pada situasi serupa dan dapat dicapai melalui uraian rinci atas temuan.

3. Ketergantungan (dependability)

Ketergantungan yang menyangkut konsistensi dan keandalan hasil penelitian, yang dapat dipastikan melalui pengumpulan data yang cermat.

4. Konfirmabilitas (konfirmabilitas)

Konfirmabilitas memastikan bahwa hasil didasarkan pada data, bukan bias peneliti, dan dapat didokumentasikan melalui skema pengkodean yang jelas.

Triangulasi data merupakan suatu teknik yang menguji reliabilitas data (memverifikasi keabsahan data) menggunakan sesuatu di luar data tersebut dengan tujuan untuk memvalidasi atau membandingkan data. Teknik triangulasi data yang dilakukan peneliti ini mengacu pada konsep Patton (1987) dan dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu :

1. Triangulasi Teori

Triangulasi teori didasarkan pada premis bahwa satu teori saja tidak dapat digunakan untuk menguji keyakinan terhadap suatu fakta tertentu. Artinya temuan penelitian ini harus didukung oleh dua teori atau lebih.

2. Triangulasi Data

Triangulasi data digunakan untuk membandingkan data hasil wawancara dengan observasi atau hasil wawancara lainnya untuk memperoleh data yang sama.

3. Triangulasi Peneliti

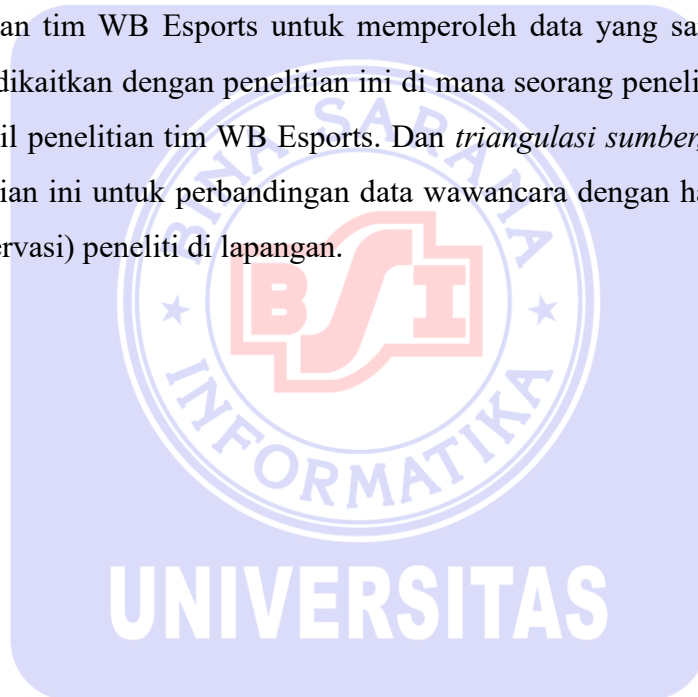
Teknik ini juga digunakan untuk membangun kepercayaan (kredibilitas), Ini adalah proses di mana seorang peneliti membagikan hasil

penelitian yang telah dicapainya kepada temannya dengan berdiskusi analitis yang bertujuan menemukan suatu aspek yang mungkin masih berpotensi ada.

4. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber ini dapat berupa perbandingan data wawancara dengan hasil pengamatan langsung (observasi) peneliti di lapangan.

Bedasarkan keabsahan data yang ditulis oleh peneliti menggunakan triangulasi teori. *Triangulasi teori*, yang dikaitkan dengan penelitian ini berdasarkan fakta dalam tim WB Esports yang diperoleh menggunakan teori. *Triangulasi data*, yang digunakan untuk membandingkan data hasil wawancara dengan observasi atau hasil wawancara kepada informan tim WB Esports untuk memperoleh data yang sama. *Triangulasi peneliti*, yang dikaitkan dengan penelitian ini di mana seorang peneliti meneliti lebih dalam dari hasil penelitian tim WB Esports. Dan *triangulasi sumber*, yang dikaitkan dengan penelitian ini untuk perbandingan data wawancara dengan hasil pengamatan langsung (observasi) peneliti di lapangan.



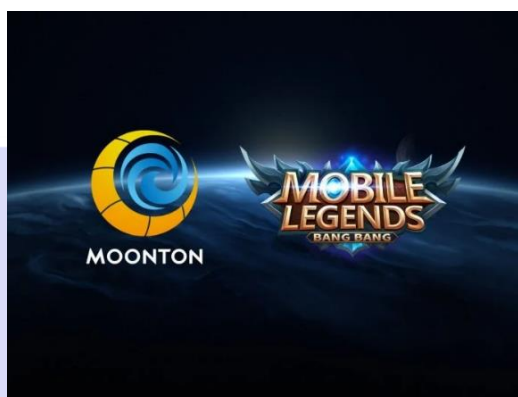
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian & Subjek Penelitian

4.1.1. Objek Penelitian Game Mobile Legends: Bang Bang

a. Sejarah Mobile Legends: Bang Bang



Gambar 4. 1 Logo Mobile Legends (Moonton)

Mobile Legends: Bang Bang termasuk salah satu game online yang lagi hits dan banyak peminatnya, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. *Mobile Legends: Bang Bang* atau yang disingkat (MLBB) ini merupakan game berbasis *MOBA*. *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan sebuah game bertema pertarungan arena multiplayer online. *MLBB* merupakan game dengan sistem pertarungan 5 lawan 5, dan kerjasama tim sangat penting dalam game ini. *MLBB* berasal dari China atau Tiongkok.. Game ini dikembangkan oleh pengembang Negeri Tirai Bambu dan ekspansinya diluncurkan pada tahun 2016. Game tersebut berasal dari developer asal Tiongkok bernama *Moonton*, perusahaan yang sama yang mengembangkan game *Mobile Legends: Bang Bang* itu sendiri.

Game *MLBB* terdiri dari 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim, dengan masing-masing tim berjumlah 5 pemain. Game ini telah diunduh oleh ratusan juta orang di seluruh dunia. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan game untuk smartphone. Game ini tersedia untuk diunduh melalui Android dan iOS. Rata-rata waktu bermain

untuk satu kali permainan adalah sekitar 15 hingga paling lama 30 menit. Para pemain dapat memilih 1 hero dari total daftar 167 hero yang tersedia.

b. Penjelasan Dalam Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang

Dalam game MLBB ini mempunyai posisi yang berbeda – beda, posisi ini disebut juga dengan *Role*, setiap *role* yang ditentukan sesuai kemampuan pemain. *Role* tersebut terdiri dari *Jungler*, *Midlaner*, *Roamer*, *Offlaner*, *Goldlaner*. Berikut adalah tugas-tugas dari beberapa *role* yang terdapat di game Mobile Legends: Bang Bang :

1. Jungler

Jungler bertugas membunuh monster hutan untuk mendapatkan emas, serta membantu rekan satu tim untuk mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*, menghancurkan *turret* dan *base* lawan.

2. Midlaner

Midlaner bertugas mengontrol pergerakan musuh di jalur tengah, dan membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, menjaga posisi agar tidak ter-eliminasi (terbunuh) musuh, dan membantu *jungler* dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*.

3. Roamer

Roamer bertugas melindungi teman, membantu teman satu tim, menghalangi pergerakan lawan, memeriksa semak – semak, dan memberikan informasi mengenai lokasi lawan.

4. Offlaner

Offlaner bertugas memulai perang, mengganggu dan menutup pergerakan lawan.

5. Goldlaner

Goldlaner bertugas membunuh monster kecil (*minion*), menghancurkan *turret* dan *base* lawan, membantu rekan satu tim mengeliminasi musuh, serta membantu *jungler* dalam mendapatkan keunggulan objektif membunuh *lord* dan *turtle*.

Dalam game ini mempunyai beberapa hero yang dapat mengisi setiap *role*, sesuai kemampuan pemainnya. Yaitu *Assasin* yang mengisi di *role jungler*, *Fighter* yang mengisi di *role offlaner*, *Mage* yang mengisi di *role midlaner*, *Tank/Support* yang

mengisi di role *roamer*, dan *Marksman* yang mengisi di role *goldlaner*. Rata-rata hero *assasin*, *mage*, *tank/support*, dan *marksman* mengandalkan *mana*. Terutama hero *assasin* biasanya lebih banyak yang menggunakan *mana* atau *energi*. *Mana* atau *energi* dapat diartikan sebagai salah satu fungsi dari penggunaan skill pada hero. Jika suatu hero tidak ada *mana* atau *energi* itu dapat mengakibatkan hero tersebut tidak bisa menggunakan skill saat melakukan perang. Yang dilakukan sebuah hero ketika *mana* atau *energi* nya habis bisa mengambil monster hutan yang bernama *blue buff* atau melakukan teleportasi ke dalam base sendiri.

Di dalam game ini juga mempunyai beberapa monster hutan yang berfungsi untuk role jungler melakukan farming agar mencari keuntungan dan keunggulan dari segi uang (gold) atau level didalam tim. Berikut adalah nama-nama monster hutan untuk mendapatkan objektif di dalam game Mobile Legends: Bang Bang beserta fungsi nya :

1. Blue Buff

Blue buff adalah salah satu monster hutan yang fungsi utamanya dapat meningkatkan *mana* atau *energi*. Seperti hero *assasin*. Monster hutan ini mempunyai keunggulan dapat meningkatkan gold (uang) dan level yang lebih tinggi dibanding monster hutan kecil lainnya.

2. Red Buff

Red buff adalah monster hutan yang berfungsi untuk meningkatkan damage hero dan dapat mengunggulkan dari segi gold (uang) maupun level yang lebih tinggi dibanding monster hutan kecil lainnya.

3. Monster Hutan Kecil

Monster hutan kecil ini berjumlah 4, bentuknya kecil tetapi monster ini hanya dapat meningkatkan gold (uang) yang sedikit.

4. Turtle

Turtle adalah salah satu monster hutan yang dapat diartikan sebagai monster kura-kura. Jika suatu tim atau hero dapat membunuh turtle, itu dapat meningkatkan jumlah gold (uang) dan level yang lebih besar dibanding blue buff, red buff, dan monster hutan kecil lainnya.

5. Lord

Lord sebenarnya bukan termasuk monster hutan, tetapi lord juga dapat meningkatkan keunggulan dari segi gold (uang) dan level juga. Namun, lord ini kunci utama suatu tim dalam melakukan suatu objektif. Jika lord ini bisa dibunuh oleh satu tim maka, lord ini dapat membantu tim tersebut untuk menerobos dan menghancurkan turret musuh.



Gambar 4. 2 Blue Buff, Red Buff, dan 3 Monster Hutan Kecil



Gambar 4. 3 Lord dan Turtle

Game *MLBB* saat ini memiliki 10 rank (tier), mulai dari *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grandmaster*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, *Mythic Honor*, *Mythic Glory*, dan *Mythic Immortal*. *Warrior* adalah peringkat terendah dan *Mythic Immortal* adalah peringkat tertinggi.

Dalam game *MLBB* terdapat 18 *turret* (salah satu pertahanan yang menjadi strategi objektif di dalam permainan, yang harus di jaga atau dihancurkan agar dapat menembus pertahanan utama lawan), dan 2 *base* (salah satu markas utama yang harus dijaga atau dihancurkan agar dapat memenangkan pertandingan). Masing-masing tim mempunyai 9 *turret* dan 1 *base* utama. Tujuan utama dalam permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan, agar dapat memenangkan pertandingan.

4.1.2. Gambaran Umum Tim WB Esports

a. Sejarah Berdirinya Tim WB Esports



Gambar 4. 4 Pemain tim WB Esports

Tim WB Esports didirikan pada awal tahun 2022. Tim WB Esports ini singkatan dari tim *Warkop Berkah Esports*. Tim ini ber-anggotakan 5 orang, dan terdiri dari kumpulan 5 orang yang hobinya nongkrong dan bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Tim *WB Esports* termasuk ke dalam kategori tim kampung, bukan tim besar yang Professional. Para pemain di tim WB Esports biasanya nongkrong di tempat-tempat kopi di beberapa daerah Jakarta hanya untuk bermain game Mobile Legends, dikarenakan terlalu sering bermain game di tempat kopi, salah satu pemainnya memberi saran untuk mencari sebuah tempat yang menghemat keuangan. Akhirnya 4 pemain lainnya setuju untuk mencari sebuah sewa rumah untuk bermain game. Pada akhir tahun 2022, tim WB Esports menemukan sebuah rumah yang tidak terlalu besar, namun nyaman untuk bermain game. Rumah tersebut bertempat di daerah *Bintaro, Jakarta Selatan*. Rumah tersebut diberi nama *Gaming House WB Esports*.

Pada awal tahun 2023, tim WB Esports mulai mengikuti beberapa ajang kompetisi warung kopi (warkop) secara online. Dari sekian banyak kompetisi warkop yang diikuti oleh tim WB Esports, berhasil mendapatkan 4 gelar juara. Diantaranya, tim WB Esports mendapatkan gelar *juara 2* pada bulan Juni, setelah 5 kali mengikuti kompetisi warkop secara online. Pada bulan Agustus tim WB Esports meraih *juara 2*, untuk yang kedua kalinya pada ajang kompetisi warkop secara online. Dikarenakan para pemain menginginkan juara 1, tim WB Esports tidak menyerah begitu saja. Pada bulan Oktober, tim WB Esports lagi-lagi mendapatkan *juara 2* untuk yang ketiga kalinya. Di akhir-akhir tahun 2023 tim WB Esports melakukan latihan terus menerus, karena masih menginginkan juara 1. Ketika memasuki bulan Januari 2024, tim WB Esports mengikuti kompetisi warkop lagi. Hingga akhirnya tim WB Esports mendapatkan gelar *juara 1* untuk yang pertama kalinya.

b. Profil Pemain Tim WB Esports

No.	Foto	Nama Lengkap	Tempat/Tanggal Lahir	Role	Nickname (nama yang digunakan di dalam game MLBB)
1.		Doddy Alfayer	Jakarta, 27 April 1999	Roamer	Dialfain
2.		Risqi Aldiansyah	Jakarta, 20 Maret 1999	Explaner	KEBOD
3.		Ahmad Baihaqi	Jakarta, 14 Juli 2002	Jungler	Equanimity.
4.		Muhammad Fachi As-sidqi	Jakarta, 19 Maret 2000	Goldlaner	SelenaGemezz
5.		Mohammad Rifqi	Kudus, 21 April 2000	Midlaner	Anxiety.

Tabel 4. 1 Biodata Pemain tim WB Esports

4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.2.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dalam permainan game *Mobile Legends* tim WB Esports yang dikaitkan dengan Teori Penetrasi Sosial menurut *Irwin Altman dan Dalmas Taylor* dalam (Muhammad Hasyim, 2024), dibagi menjadi empat tahapan. Diantaranya :

Orientasi adalah tahap interaksi yang paling awal, suatu tingkat penetrasi sosial yang melibatkan sedikit keterbukaan di pihak kita. Artinya, pada tahap awal interaksi,

hanya sedikit orang yang mampu membuka diri terhadap lawan bicaranya pada interaksi pertama. Pada tahap ini, orang biasanya berhati-hati dengan perkataan dan perilakunya agar tidak menyinggung lawan bicara. Bentuk dari *orientasi* yang dilakukan oleh tim WB Esports dalam permainan game *Mobile Legends*, ialah :

1. Jika terjadinya serangan secara mendadak dari musuh, sebaiknya kita berkomunikasi meminta bantuan kepada teman satu tim, jangan pernah takut untuk meminta bantuan dari teman satu tim. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer ialah :

“Sebagai roamer saya tidak diam saja, tetap tenang, dan jangan panik agar komunikasi dapat tersampaikan dengan baik, sebisa mungkin saya melindungi teman saya untuk segera melakukan serangan balik kepada tim musuh”. (Alfayer, 2024)

2. Jika saat pemilihan hero, 1 pemain dari 4 pemain ada yang tidak bisa menggunakan hero tersebut, sebaiknya 1 pemain tersebut bicara jujur kepada rekan-rekan yang lain. Dengan mengatakan bahwa “saya tidak bisa menggunakan hero tersebut, agar menggantinya dengan hero yang lain yang saya kuasai”. agar nantinya tidak merugikan teman-teman yang lain. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explainer, ialah :

“Sebagai explainer saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut: “guys, aku gabisa pakai hero yuzhong di exp, tapi aku bisanya lapu-lapu, hero lapu-lapu ini juga bisa kok untuk mengganggu pergerakan dari midlane dan goldlane musuh agar tidak ikut perang”. (Aldiansyah, 2024)

3. Satu tim harus mempunyai jiwa tolong menolong yang tinggi. Jadi, sebelum teman kita meminta bantuan, kita harus berpikir selangkah lebih dulu untuk membantunya. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer ialah :

“Sebelum musuh menyerang teman kita, biasanya saya sebagai roamer harus menemani dan membantunya lebih dulu tanpa diminta oleh teman kita”. (Alfayer, 2024)

Pertukaran Penjajakan Afektif, pada tahapan ini terjadi perluasan ranah publik dari diri sendiri, dan muncul aspek tentang kepribadian individu (Muhammad Hasyim, 2024). Seseorang akan mulai terbuka dan apa yang tadinya dianggap pribadi akan segera menjadi publik. Spontanitas dalam komunikasi berkurang karena orang merasa lebih aman satu sama lain dan tidak terlalu takut untuk membicarakan hal-hal yang mungkin mempunyai konsekuensi negatif. Pertukaran yang stabil, komunikasi yang efisien, membangun sistem komunikasi pribadi, komunikasi spontan, pertukaran emosional. Penggunaan ungkapan-ungkapan pribadi, pertukaran ungkapan-ungkapan pribadi, eksplorasi emosi, dan munculnya kepribadian serta orientasi seseorang mengungkapkan sedikit informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Bentuk dari *pertukaran penjajakan afektif* yang dilakukan oleh tim WB Esports dalam permainan game *Mobile Legends*, ialah :

1. Hanya karena satu orang pemain yang egois ingin terlihat keren dan permainannya lebih baik, biasanya menimbulkan hal buruk, seperti banyaknya mati yang dihasilkan. Sehingga, yang seharusnya posisi tim dalam keadaan unggul, bisa dibalikkan oleh musuh yang dapat menyebabkan kekalahan. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Hal yang pertama saya lakukan sebagai roamer yaitu menenangkan dan mengontrol emosi teman saya dengan cara menasihati menggunakan bahasa yang lembut”. (Alfayer, 2024)

2. Biasanya dari satu pemain yang tidak sabaran dalam meminta bantuan akan berdampak emosi pada orang tersebut, orang tersebut dapat menyalahkan teman yang lainnya, bahkan dapat mengeluarkan kata-kata kasar yang menyinggung temannya yang lain. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explaner, ialah :

“Sama seperti roamer, sebagai explaner yang pastinya saya mengingatkan teman saya agar tetap tenang, sabar, dan berusaha mengontrol emosinya, selanjutnya hal yang saya lakukan ialah melakukan komunikasi sebagai berikut: “sabar teman, aku membersihkan minion dulu, habis itu aku bantu

kamu yaa tenang saja jangan emosi, nanti gamenya jadi berantakan”.
(Aldiansyah, 2024)

3. Jika ada satu pemain yang melakukan kesalahannya sendiri dalam bermain, pemain tersebut akan marah-marah kepada teman yang lain, bahkan bisa sampai ngambek tidak ingin melanjutkan permainannya, ini biasa disebut AFK (Away From Keyboard). Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explainer, ialah :

“Sebagai explainer, hal utama yang saya lakukan ialah melakukan komunikasi kepada teman satu tim sebagai berikut “Maaf ya aku tadi gabisa bantu selenagemezz, karena aku juga terkena gank dari musuh secara mendadak, abis ini aku akan tinggalkan turret demi membantu selenagemezz”. (Aldiansyah, 2024)

Pertukaran Afektif, tahap ini ditandai dengan persahabatan yang erat dan pasangan yang akrab. Menurut Taylor dan Altman, dalam pertukaran afektif, tahap pertukaran afektif melibatkan interaksi yang lebih santai dan santai. Pada tahap ini, dua orang berinteraksi satu sama lain untuk mengungkapkan hubungan yang lebih luas dan terbuka. Faktanya, tahap ini menunjukkan bahwa Anda memiliki komitmen yang lebih kuat terhadap lawan bicara dan Anda berdua merasa nyaman satu sama lain. Bentuk dari *pertukaran afektif* yang dilakukan oleh tim WB Esports dalam permainan game *Mobile Legends*, ialah :

1. Jika satu pemain terlihat buruk dalam bermainnya, harus ada pemain lainnya sebagai pengingat dan memberitahu bahwa yang dilakukan itu salah, tetapi dengan cara yang baik, tidak menyinggung orang tersebut. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Tindakan saya sebagai roamer yaitu mengingatkan menggunakan tutur bahasa yang lembut, tidak menyalahkan pemain tersebut walaupun dia terlihat salah, agar tidak menyinggung perasaannya”. (Alfayer, 2024)

2. Jika kalah dalam bermain game *Mobile Legends* jangan pernah menjatuhkan mental teman satu tim. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Sebagai roamer saya sering mengingatkan kepada teman-teman saya, seperti “gapapa teman-teman kita reset lagi permainannya, anggap saja musuh yang kita lawan terlihat setara skillnya sama kita, dan jangan pernah menyalahkan teman kita yang lain, kita semua sudah baik permainannya, cuma kurang hoki aja, tetap tenang, masih ada game kedua”. (Alfayer, 2024)

3. Jika satu pemain sedang kesusahan dalam menghadapi musuh yang ada didepannya, sebaiknya teman-teman yang lainnya kompak untuk membantu, agar tidak terjadinya saling menyalahkan satu sama lain. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Sebagai roamer saya pastinya saya akan melakukan komunikasi seperti “teman kita Selenagemezz terkena ganking dari musuh, ayo Axiety dan Equanimity kita turun ke goldlane untuk membantu teman Selenagemezz, Selenagemezz harap bersabar sebentar, kita bertiga akan segera bantu”. (Alfayer, 2024)

Pertukaran Stabil diartikan sebagai tahap penetrasi sosial, menciptakan keterbukaan dan spontanitas penuh pada lawan bicara (Muhammad Hasyim, 2024). Pada tahap ini terdapat keterbukaan umum untuk berbicara tanpa batasan, dan sikap spontan dalam berinteraksi tanpa rasa malu atau canggung, sehingga kedua belah pihak berada pada tingkat keintiman tertentu dan selaras satu sama lain. Artinya keduanya berada pada pemikiran yang sama dan keduanya dapat mengevaluasi tindakan satu sama lain. Pada tahap ini, relatif sedikit terjadi salah tafsir dalam penafsiran informasi yang dikomunikasikan kedua pihak. Jika ada perbedaan atau ambiguitas, kedua belah pihak harus berdiskusi dan mengklarifikasi serta menyelesaikan masalah tersebut. Bentuk dari *pertukaran stabil* yang dilakukan dalam permainan game *Mobile Legends* tim WB Esports, ialah :

1. Jika teman kita memberikan informasi bahwa ada banyak musuh yang bersembunyi, sebaiknya kita tidak lewat sembarangan rumput yang telah diinformasikan, sambil menunggu bantuan dari teman kita. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explainer, ialah :

“Hal yang pertama saya lakukan ialah tetap di dalam turret untuk mencari aman, dan melakukan komunikasi kepada teman-teman saya sebagai berikut “di area turret aku musuh terlihat ada 3 orang, untuk Anxiety dan Equanimity coba bantu aku untuk melakukan perang 3 lawan 3”. (Aldiansyah, 2024)

2. Jika satu tim ingin melakukan perang terhadap musuh, sebaiknya, kita mengikuti arahan dari teman kita, agar dapat memenangkan peperangan. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Hal pertama sebagai roamer sebelum melakukan serangan, alangkah baiknya saya melakukan strategi kepada teman saya yang lain untuk melakukan serangan kepada musuh, bentuk komunikasi yang saya lakukan kepada teman-teman saya ialah “dari strategi yang tadi sudah direncanakan, alangkah baiknya kita mengambil posisi sesuai dengan strategi, kita mulai dari belakang musuh agar dapat melakukan penculikan terhadap goldlane musuh yang berada diposisi belakang, sisanya kita habisin yang depan”. (Alfayer, 2024)

3. Dalam satu tim harus bertukar pikiran dalam mengatur strategi peperangan, jika satu pemain mempunyai strategi yang paling ampuh dan lebih baik. Sebaiknya, kita sebagai rekan satu tim mempercayai dari satu pemain tersebut, agar peperangan yang dilakukan tidak menimbulkan kematian dari teman kita yang lainnya, dan dapat memenangkan game lebih mulus. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Dalam memilih strategi biasanya saya melakukan perundingan dalam komunikasi kepada teman-teman saya, baiknya menggunakan strategi mana yang paling ampuh yang dapat mengungguli permainan di tim saya, setelah itu melakukan persetujuan dari teman-teman yang lain”. (Alfayer, 2024)

Hasil penelitian dalam permainan game *Mobile Legends* tim WB Esports ini juga dikaitkan dengan komunikasi interpersonal menurut (Ruliana & Lestari, 2023), yang dibagi menjadi 3 tahapan. Diantaranya :

Faktor *Kepercayaan* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses komunikasi interpersonal. Sifat saling percaya antar individu menjamin adanya hubungan saling pengertian, yang selanjutnya dapat membangun semacam keterbukaan dan pemahaman bersama serta mengurangi tingkat kesalahpahaman. Bentuk dari *kepercayaan* yang dilakukan dalam permainan game *Mobile Legends* tim *WB Esports*, ialah :

1. Jika ada satu teman kita yang memberikan komunikasi bahwa kita harus bersembunyi dan menunggu bantuan dari teman-teman kita karena akan ada musuh yang menyerang kita, sebaiknya kita mempercayai dan mengikuti arahan dari teman kita. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim *WB Esports* yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Hal pertama saya akan mempercayai teman saya, lalu saya akan berjaga-jaga agar terhindar dari ganking musuh, dan berusaha melindungi teman saya”. (Alfayer, 2024)

2. Ketika teman kita berkomunikasi saat mengatur strategi peperangan, sebaiknya kita mendengarkan, mempercayai, dan mengikuti arahnya agar tidak terjadinya kesalahan dalam berkomunikasi yang nantinya akan mengakibatkan kekalahan dalam tim. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim *WB Esports* yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Sebagai roamer, yang pastinya saya akan mempercayai ide strategi yang diberikan oleh teman saya, dan mengikuti arahan dari strategi tersebut”. (Alfayer, 2024)

3. Jika tim kita dalam keadaan tertekan dan hampir kalah, Ada satu teman kita memberikan strategi melalui komunikasi yang dapat membalikkan keadaan. Sebaiknya, kita mendengarkan komunikasinya dan mengikuti per-gerakan yang dibuat teman kita, agar dapat membalikkan keadaan dan memenangkan game. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim *WB Esports* yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explainer, ialah :

“Hal pertama saya akan mempercayai apa yang diarahkan oleh teman saya, dan mengikuti pergerakan yang biasanya dimulai oleh roamer untuk

membalikkan keadaan, seperti menculik satu persatu musuh”. (Aldiansyah, 2024)

Sikap yang mendukung antar individu dapat mengurangi tingkat resistensi yang disebabkan oleh alasan pribadi. Agar komunikasi berhasil, komunikasi interpersonal harus dibarengi dengan sikap yang mendukung. Bentuk dari *sikap mendukung* yang dilakukan dalam permainan game *Mobile Legends* tim *WB Esports*, ialah :

1. Dalam keadaan posisi tertekan saat bermain game *Mobile Legends*, terkadang ada satu pemain yang mentalnya sudah melemah. Di situlah kita sebagai rekan satu tim harus meyakinkan dan memberikan dukungan semangat satu sama lain, bahwa segala sesuatu yang dijalankan secara kompak akan dapat membalikkan keadaan. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim *WB Esports* yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Sebagai roamer saya akan selalu memberikan dukungan dalam berkomunikasi sebagai berikut “ayo semangat, walaupun tim kita dalam posisi tertekan jangan pesimis, kita masih bisa lakuin ini dengan melakukan strategi menculik musuh nya satu persatu, percaya sama aku bahwa kita bisa membalikan keadaan ini”. (Alfayer, 2024)

2. Jika ada satu orang dari rekan tim kita terlihat buruk cara bermainnya, bahkan tidak mau mengikuti arahan, akan berdampak negatif bagi permainannya. Yang harus dilakukan sebagai rekan satu tim, harus saling mengingatkan, tidak menyalahkan, lebih baiknya lagi kita beri arahan dalam berkomunikasi secara lembut agar tidak menjatuhkan mental seseorang saat bermain. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim *WB Esports* yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai roamer, ialah :

“Komunikasi yang saya lakukan ialah : “SelenaGemezz sudah cukup yaa jangan feeder lagi, gapapa yang sudah terjadi biarlah terjadi, jangan diulang lagi ya, untuk selanjutnya tetap santai coba ikutin pemain yang lainnya, jangan jalan sendiri nanti kamu keculik, ini sebagai pembelajaran aja, karena akan berdampak positif untuk musuh nya dalam mengungguli dari segi permainan mereka dan berdampak negatif buat tim kita nnti kita

bakal kalah, coba yuk reset lagi ikutin teman-teman yang lain, tetap berada diposisi belakang tim biar gak keculik lagi”. (Alfayer, 2024)

3. Di akhir-akhir permainan ketika ingin menghancurkan *base* utama musuh, sebaiknya kita mendengarkan arahan dari seorang *roamer*, dan mendukung apa yang *roamer* komunikasikan. Agar dapat memenangkan game secara cepat dan mulus tanpa khawatir kena *comeback*. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai *explaner*, ialah :

“Yang pertama saya akan mengikuti arahannya yaitu dengan memukul mundur goldlane dan midlane musuh, agar Selenagamezz dapat menghancurkan base musuh dengan tenang”. (Aldiansyah, 2024)

Sikap terbuka, komunikasi akan lebih efektif bila kedua belah pihak terbuka. Dengan tidak menyembunyikan apa pun dari setiap orang, pesan dalam komunikasi dapat tersampaikan dengan jelas. Bentuk dari *sikap terbuka* yang dilakukan dalam permainan game *Mobile Legends* tim WB Esports, ialah :

1. Jika kita kesusahan dalam menghadapi musuh yang akan menyerang kita berjumlah 4 orang, sebaiknya kita melakukan komunikasi dengan rekan satu tim untuk meminta bantuan menurunkan 4 pemain yang membantu kita, agar perangnya jadi lebih unggul. Dikarenakan 4 lawan 5. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Doddy Alfayer yang bertugas sebagai *roamer*, ialah :

“Sebagai roamer saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut “Kebod, Anxiety, sama Equanimity coba ikut aku untuk membantu Selenagamezz, soalnya dia bakal digank musuh yang berjumlah 4 orang, kita unggul soal jumlah kok, kita berlima, musuh cuma berempat”. (Alfayer, 2024)

2. Jika ada musuh yang bersembunyi didekat teman kita, sebaiknya kita secepat mungkin memberikan informasi berupa komunikasi bahwa ada musuh dekat teman kita, agar teman kita terhindar dari serangan mendadak. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai *explaner*, ialah :

“Biasanya saya akan melakukan komunikasi seperti : “awas guys, musuh sedang menuju ke midlane dan goldlane, sebaiknya hati-hati, dan menunggu bantuan dari yang lain. Kalau mereka menyerang secara mendadak lebih baik kalian mundur dulu, baru kita melakukan ganking dari belakang secara bersama-sama”. (Aldiansyah, 2024)

3. Sebaiknya memberikan informasi melalui komunikasi harus secara utuh, jika kita memberikan informasi tidak secara utuh, akan berdampak buruk untuk diri kita dan juga tim kita, contohnya, ketika kita ingin menghadapi musuh secara 1 lawan 1, dan teman kita memberikan informasi bahwa skill dari musuh tersebut sudah habis. Dan ternyata ketika kita sudah percaya diri untuk melawannya, musuh tersebut masih memiliki skill secara utuh, sehingga menyebabkan kematian yang konyol dan berakibat merugikan diri sendiri dan juga tim kita. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan tim WB Esports yang bernama Risqi Aldiansyah yang bertugas sebagai explainer, ialah :

“Sebelum saya melawannya, biasanya saya akan menanyakan kepada teman saya seperti : “explane musuh sudah menggunakan ultimate skill nya atau belum guys ?”. (Aldiansyah, 2024)

4.2.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, Yang pertama, peneliti akan lebih fokus meneliti tentang beberapa tahapan pada Teori Penetrasi Sosial menurut *Irwin Altman* dan *Dalmas Taylor* dalam (Muhammad Hasyim, 2024), yang dikaitkan dengan penelitian tentang kekompakan yang terjadi dalam tim WB Esports. Ada 4 tahapan dalam teori penetrasi sosial. Diantaranya, 1) *orientasi*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat pemilihan hero. Misalnya, ada 1 pemain yang tidak bisa menggunakan hero yang disarankan teman-temannya, sebaiknya 1 pemain tersebut bicara jujur kepada rekan-rekan yang lain. Dengan mengatakan bahwa “saya tidak bisa menggunakan hero tersebut, agar menggantinya dengan hero yang lain yang saya kuasai”. agar nantinya tidak merugikan teman-teman yang lain. 2) *pertukaran penajajakan afektif*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat satu pemain yang tidak sabaran dalam meminta bantuan akan berdampak emosi pada orang tersebut, orang tersebut dapat menyalahkan teman yang lainnya, bahkan dapat mengeluarkan kata-kata kasar yang menyinggung temannya yang lain. 3) *pertukaran afektif*, dalam tim WB Esports

biasanya terjadi saat kalah dalam bermain game *Mobile Legends* jangan pernah menjatuhkan mental teman satu tim. 4) *pertukaran stabil*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi saat teman kita memberikan informasi bahwa ada banyak musuh yang bersembunyi, sebaiknya kita tidak lewat sembarangan rumput yang telah diinformasikan, sambil menunggu bantuan dari teman kita.

Selanjutnya yang kedua, peneliti akan lebih fokus meneliti terhadap komunikasi interpersonal dalam tim WB Esports dalam menciptakan kekompakan menurut (Ruliana & Lestari, 2023), ada 3 tahapan dalam komunikasi interpersonal Diantaranya, 1) *kepercayaan*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat teman kita berkomunikasi untuk mengatur strategi peperangan, sebaiknya kita mendengarkan, mempercayai, dan mengikuti arahnya agar tidak terjadinya kesalahan dalam berkomunikasi yang nantinya akan mengakibatkan kekalahan dalam tim. 2) *sikap mendukung*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat akhir-akhir permainan ketika ingin menghancurkan *base* utama musuh, sebaiknya kita mendengarkan arahan dari seorang *roamer*, dan mendukung apa yang *roamer* komunikasikan. Agar dapat memenangkan game secara cepat dan mulus tanpa khawatir kena *comeback*. 3) *sikap terbuka*, dalam tim WB Esports biasanya terjadi pada saat ada musuh yang bersembunyi didekat teman kita, sebaiknya kita secepat mungkin memberikan informasi berupa komunikasi bahwa ada musuh dekat teman kita, agar teman kita terhindar dari serangan mendadak.

Dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim WB Esports telah mengalami berbagai macam pengalaman dalam komunikasi interpersonal. Dimulai dari kenaikan, dan penurunan dalam performa pada kompetisi online. Di saat performa tim WB Esports sedang mengalami penurunan, biasanya disebabkan oleh sikap egois dari satu pemain, sehingga membuat pemain lainnya tidak semangat dalam bermain, kejadian ini dapat menyebabkan kekalahan. Di saat performa tim WB Esports mengalami kenaikan, biasanya disebabkan oleh rasa saling percaya terhadap teman satu tim, sikap saling mendukung terhadap teman satu tim, dan sikap terbuka terhadap semua pemain dari tim WB Esports. Sehingga tim WB Esports berhasil meraih 4 juara. Meraih *juara 2* sebanyak 3 kali, dan meraih *juara 1* sebanyak 1 kali.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pembahasan deskriptif dari hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan, cara tim *WB Esports* menciptakan kekompakan dalam komunikasi interpersonal ada 3 poin. Point yang pertama, harus mempunyai kepercayaan terhadap teman satu tim. Point yang kedua, harus mempunyai sikap yang mendukung terhadap teman satu tim. Point yang ketiga, harus mempunyai sikap terbuka terhadap teman satu tim. Dari 3 poin tersebutlah tim *WB Esports* bisa selangkah lebih maju dalam membentuk sebuah chemistry (hubungan yang lebih erat) terhadap teman satu tim. Dengan adanya sebuah chemistry dalam tim *WB Esports*, para pemainnya dapat memainkan game Mobile Legends: Bang Bang lebih tenang dan santai, tanpa adanya beban yang dirasakan oleh para pemainnya. Hasil yang dicapai dari membangun 3 poin ini berdampak positif untuk tim *WB Esports*. Diantaranya, peningkatan skill para pemain tim *WB Esports* yang jauh lebih baik dan lebih jago dalam bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Sehingga, tim *WB Esports* mendapatkan 4 gelar juara di setiap kompetisi online yang diikutinya.

Terkadang tim *WB Esports* juga pernah mengalami hambatan-hambatan dalam komunikasi interpersonal yang mengakibatkan tidak kompaknya para pemain tim *WB Esports*. Cara tim *WB Esports* mengatasi hal seperti ini ialah, yang pertama, para pemain harus saling mengerti dan mendukung apa yang diinginkan oleh teman satu tim, yang artinya para pemain tidak boleh egois dan merasa paling hebat sendiri diantara pemain-pemain yang lainnya. Yang kedua, sebelum bermain alangkah baiknya memikirkan strategi secara bersama-sama, agar tidak terjadinya pertengkaran ketika game sedang berjalan. Dan yang ketiga, jika ada salah satu pemain yang emosi, alangkah baiknya pemain yang lain ikut serta menenangkan pikiran dan mengingatkan pemain yang emosinya sedang tidak stabil ini. Dalam hal menenangkan pikiran dan mengingatkan pemain tersebut dilakukannya sebuah komunikasi dengan bahasa yang lembut dan memberikan semangat terhadap pemain tersebut, bentuk komunikasi yang dimaksud ialah “*tenangkan pikiran kalian, jangan terbawa emosi, ingat.. game ini*

masih berjalan dan tujuan kita harus dapetin gelar juara 1, semangat teman-teman kita pasti bisa, aku percaya sama kalian!”.

5.2. Saran

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa saran untuk tim *Esports* diluar sana, agar tim kalian bisa menciptakan kekompakan dalam bermain game Mobile Legends: Bang Bang, seperti tim *WB Esports*.

1. Untuk tim *Esports* diluar sana, alangkah baiknya kalian mengerti perasaan dan memahami karakter dari teman satu tim kalian, jangan sampai menyinggung perasaan teman saat dalam keadaan emosi, berusaha untuk tenang dalam bermain, maupun dalam berkomunikasi.
2. Dan yang terakhir, kalian harus saling percaya, saling mendukung, dan saling terbuka terhadap teman satu tim kalian, jika kalian melakukan hal tersebut kalian akan terlihat kompak. Permainan kalian di mata lawan atau di mata orang lain akan terlihat jago, dengan bantuan dari teman-teman kalian yang kompak akan dapat meraih juara di setiap kompetisi yang kalian ikuti.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, Andriani, H., Usiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., . . . Auliya, N. H. (2020). *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. S., Atiningsih, S., Haryati, T., . . . Wajdi, F. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Widina Media Utama.
- Ruliana, P., & Lestari, P. (2023). *Teori Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Si'in, S., Anwar, K., & Jamrizal. (2024). Perilaku Kelompok Dalam Organisasi. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 10-17.
- DARWIN, N. (2023). Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports. *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3(2), 141–150.
- Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 172–178.
- Lukman, A., Akuntansi, J., Ekonomi, F., Bisnis, D., Palangka, U., Kampus, R., Jalan, U., Timang, H., Raya, P., & Tengah, K. (2024). Komunikasi Interpersonal Terhadap Hubungan Jarak Jauh pada Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata. *Balance: Media Informasi Akuntansi Dan Keuangan*, 16(1), 2829–1581.
- Manalu, A., & Mesra, M. (2019). Analisis Analisis Produk Kerajinan Lampu Hias Dari Batok Kelapa Pada Perajin Wak Jek Art (Wja) Di Medan Ditinjau Dari Bentuk. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 267.
- Muhammad Hasyim. (2024). Penerapan Social Penetration Theory Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Journal of Dialogos*, 1(2), 28–33.
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhani. (2022).

- Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 3(2), 148–158.
- Riskuna, R. (2024). Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 46–60.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47.
- Yaumi Ramdhani, & Ufran. (2024). Teknik Pencegahan Kejahatan Cyberbullying Dalam Game Online Berbasis Multiplayer Online Battle Arena (Moba). *Iuris Notitia : Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1), 01–08.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 44232271
Nama Lengkap : Akmal Rizieq Fauzi
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta, 21 Oktober 1999
Alamat Lengkap : Jl. Kesehatan VI Dalam No.31 RT.08 RW. 011,
Kelurahan Bintaro, Kecamatan Pesangrahan, Jakarta Selatan, Provinsi DKI
Jakarta, Kode Pos 12330.

II. Pendidikan Formal

1. SD Negeri Bintaro 013 Pagi Bintaro, lulus tahun 2011
2. SMP YPI Bintaro, lulus tahun 2014
3. SMK Kartika X-2 Jakarta, lulus tahun 2017
4. Universitas Bina Sarana Informatika (Diploma 3), lulus tahun 2021

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi / Pekerjaan

1. Ketua Panitia 17 Agustus di Jl. Kesehatan VI Dalam Bintaro RT.08 RW.011, periode tahun 2018
2. PT. INEO (Integrasi Neka Optik), bertempat di Kebon Jeruk – Jakarta Barat, posisi jabatan Administrasi Penagihan, bekerja dari 1 Maret 2022 sampai 30 September 2023

Jakarta, 1 Juli 2024



Akmal Rizieq Fauzi

**SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA
HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Akmal Rizieq Fauzi
NIM : 44232271
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Game Mobile Legends Untuk Menciptakan Kekompakan Tim WB Esports”** merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh melalui hasil penelitian sendiri dan tidak didasarkan pada data atau informasi hasil riset dari perusahaan/instansi/lembaga manapun.

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

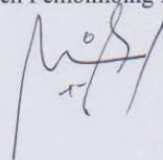
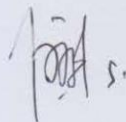
Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Mengetahui,

Yang menyatakan,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



(Iin Soraya, S.Sos. M.M, M.I.Kom) (Sari Ekowati Hadi, S.Si, M.Si) Akmal Rizieq Fauzi

BUKTI HASIL PLAGIARISME

hal 14-65.pdf

ORIGINALITY REPORT

24%	24%	5%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pakarkomunikasi.com Internet Source	3%
2	text-id.123dok.com Internet Source	2%
3	123dok.com Internet Source	2%
4	jourdy21.blogspot.com Internet Source	1%
5	www.jurnal.uts.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	parahita.web.id Internet Source	1%
8	faizmifhu.blogspot.com Internet Source	1%
9	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%
10	dailysocial.id Internet Source	1%
11	jurnal.fikom.umi.ac.id Internet Source	1%
12	trilogi.pubmedia.id Internet Source	1%
13	walktocurecancer.org Internet Source	1%
14	repository.bsi.ac.id Internet Source	1%
15	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1%
16	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
17	repository.stikes-yogyakarta.ac.id Internet Source	<1%
18	www.gramedia.com Internet Source	<1%
19	jurnal.upnyk.ac.id Internet Source	<1%
20	geograf.id Internet Source	<1%
21	jurnal.unpand.ac.id Internet Source	<1%

22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
24	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
25	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
26	jurnalunibi.unibi.ac.id Internet Source	<1 %
27	putritiarniyasin.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
29	media.neliti.com Internet Source	<1 %
30	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
31	www.wartatransparansi.com Internet Source	<1 %
32	repo.stie-pembangunan.ac.id Internet Source	<1 %
33	tulusramdhani.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	kandangkuman.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
37	moam.info Internet Source	<1 %
38	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
39	www.jurnal.staiba.ac.id Internet Source	<1 %
40	cintamobil.com Internet Source	<1 %
41	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
42	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
43	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
44	jalantikus.com Internet Source	<1 %
45	www.sridianti.com Internet Source	<1 %

46	e-journal.stkip-amlapura.ac.id Internet Source	<1 %
47	tutorialbahasainggris.co.id Internet Source	<1 %
48	kabinetrakyat.com Internet Source	<1 %
49	mb.com.ph Internet Source	<1 %
50	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
51	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
52	Rosada Rosada, Muhammad Hario Satria Hariski. "ASTA BUMI DALAM PERSPEKTIF SEJARAH (STUDI KASUS KOTA DI KECAMATAN CAKRANEGARA KOTA MATARAM PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT)", Paedagoria FKIP UMMat, 2018 Publication	<1 %
53	caraka.web.id Internet Source	<1 %
54	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
55	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
56	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
57	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1 %
58	www.pelajaran.co.id Internet Source	<1 %
59	adoc.pub Internet Source	<1 %
60	esrayanti20.blogspot.com Internet Source	<1 %
61	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
62	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
63	amp.hitekno.com Internet Source	<1 %
64	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
65	idcloudhost.com Internet Source	<1 %
66	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
67	docobook.com Internet Source	<1 %

68	docplayer.info Internet Source	<1 %
69	poojetz.wordpress.com Internet Source	<1 %
70	tugasakhir2016.blogspot.com Internet Source	<1 %
71	ar.scribd.com Internet Source	<1 %
72	core.ac.uk Internet Source	<1 %
73	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
74	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
75	es.scribd.com Internet Source	<1 %
76	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
77	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
78	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
79	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
80	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
81	rkactiviteiten.nl Internet Source	<1 %
82	tuvanluatquangngai.com Internet Source	<1 %
83	Patrick Richard Sondakh, Herman Karamoy, Dhullo Afandi. "ANALISIS SISTEM PENCATATAN PIUTANG SPAREPART PADA PT. SINAR GALESONG PRIMA", GOING CONCERN : JURNAL RISET AKUNTANSI, 2017 Publication	<1 %
84	bintanglupin.wordpress.com Internet Source	<1 %
85	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN I

Lampiran 1 : Wawancara



BIODATA INFORMAN I

Nama : Doddy Alfayer

Nickname di dalam game : Dialfain

Role : Roamer

Tempat / Tanggal lahir : Jakarta, 27 April 1999

Tanggal wawancara : 21 Juni 2024

Jam wawancara : 21.00 WIB

Lokasi wawancara : *Gaming House tim WB Esports, Bintaro Jakarta Selatan.*

Tabel Isi Pertanyaan dan Jawaban Wawancara :

No	Tahapan Teori Penetrasi Sosial	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan
1.	Orientasi	Sebagai Roamer, hal apa yang anda lakukan jika tim Anda diserang secara mendadak oleh musuh ?	Sebagai roamer saya tidak diam saja, tetap tenang, dan jangan panik agar komunikasi dapat tersampaikan dengan baik, sebisa mungkin saya melindungi teman saya untuk segera melakukan serangan balik kepada tim musuh.
		Sebagai Roamer, apa yang anda lakukan pada saat fase pemilihan hero yang akan digunakan oleh teman anda ?	Alangkah baiknya menanyakan kepada teman satu tim seperti <i>“hero apa yang dikuasai oleh anxiety ? bilang aja, jangan memaksakan hero yang tidak dikuasainya nanti akan berdampak negatif buat kamu dan teman-teman yang lain”</i>
		Sebagai Roamer, hal apa yang akan anda lakukan, jika salah satu teman Anda	Sebelum musuh menyerang teman kita, biasanya saya sebagai roamer harus

		yang ingin diserang oleh musuh ?	menemani dan membantunya lebih dulu tanpa diminta oleh teman kita.
2.	Pertukaran Penjajakan Afektif	Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi satu teman anda yang melakukan gerakan-gerakan yang menyebabkan kematian terhadap dirinya di dalam game, lalu menyalahkan teman Anda yang lainnya dan mengeluarkan kata-kata kasar ?	Hal yang pertama saya lakukan sebagai roamer yaitu menenangkan dan mengontrol emosi teman saya dengan cara menasihati menggunakan bahasa yang lembut
		Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi teman anda yang tidak sabaran dalam meminta bantuan dari anda dan mengeluarkan kata-kata kasar dari mulutnya yang mencela anda ?	Sikap saya sebagai roamer, tidak mempunyai dendam untuk membalas celaannya, berusaha menenangkan teman saya tersebut, lalu berkomunikasi dengan tutur kata yang lembut agar bersabar sedikit, dan sikap selanjutnya saya akan memberikan bantuan dan menemaninya di saat teman saya dalam keadaan tertekan.

		Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi teman anda yang ngambek karena kesalahannya sendiri dan teman anda tersebut melakukan AFK, tidak mau melanjutkan permainannya lagi ?	Sikap saya sebagai roamer, sebaiknya tidak menyalahkan teman saya yang ngambek tersebut, dan menasihati menggunakan tutur kata yang lembut, dan selalu memberi semangat dan dukungan terhadapnya agar teman saya mau melanjutkan permainannya.
3.	Pertukaran Afektif	Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi jika teman anda melakukan tindakan buruk di dalam game, tanpa mengikuti arahan dari anda sebagai roamer ?	Tindakan saya sebagai roamer yaitu mengingatkan menggunakan tutur bahasa yang lembut, tidak menyalahkan pemain tersebut walaupun dia terlihat salah, agar tidak menyinggung perasaannya.
		Sebagai Roamer, jika terjadi kekalahan di game pertama, misalnya teman anda kena mental, apa yang anda lakukan untuk menjaga mental teman anda agar semangatnya kembali lagi ?	Sebagai roamer saya sering mengingatkan kepada teman-teman saya, seperti <i>“gapapa teman-teman kita reset lagi permainannya, anggap saja musuh yang kita lawan</i>

			<i>terlihat setara skillnya sama kita, dan jangan pernah menyalahkan teman kita yang lain, kita semua sudah baik permainannya, cuma kurang hoki aja, tetap tenang, masih ada game kedua”.</i>
		Sebagai Roamer, jika satu teman anda terkena <i>ganking</i> (serangan dari banyaknya jumlah musuh), komunikasi apa yang anda lakukan sebagai roamer ?	Sebagai roamer saya pastinya saya akan melakukan komunikasi seperti “ <i>teman kita SelenGemezz terkena ganking dari musuh, ayo Axiety dan Equanimity kita turun ke goldlane untuk membantu teman SelenGemezz, SelenGemezz harap bersabar sebentar, kita bertiga akan segera bantu”</i>
4.	Pertukaran Stabil	Sebagai Roamer, komunikasi apa yang anda berikan kepada teman-teman anda, jika musuh tidak terlihat di <i>map</i> (peta dalam game) ?	Hal pertama sebagai roamer sebelum melakukan komunikasi tersebut, saya selalu memperhatikan <i>map</i> , jika musuh tidak terlihat di <i>map</i> , pastinya saya akan melakukan komunikasi

			seperti berikut <i>“guys, musuh tidak terlihat di map, hati-hati dan tetap cari aman didalam turret dulu sambil menunggu saya dan teman-teman yang lain untuk membantu”</i>
		Sebagai Roamer, komunikasi apa yang anda berikan kepada teman-teman anda dalam melakukan serangan kepada musuh ?	Hal pertama sebagai roamer sebelum melakukan serangan, alangkah baiknya saya melakukan strategi kepada teman saya yang lain untuk melakukan serangan kepada musuh, bentuk komunikasi yang saya lakukan kepada teman-teman saya ialah <i>“dari strategi yang tadi sudah direncanakan, alangkah baiknya kita mengambil posisi sesuai dengan strategi, kita mulai dari belakang musuh agar dapat melakukan penculikan terhadap goldlane musuh yang berada diposisi belakang, sisanya kita habisin yang depan”</i>

		Sebagai Roamer, hal apa yang anda lakukan dalam memilih strategi yang baik untuk tim anda ?	Dalam memilih strategi biasanya saya melakukan perundingan dalam komunikasi kepada teman-teman saya, baiknya menggunakan strategi mana yang paling ampuh yang dapat mengungguli permainan di tim saya, setelah itu melakukan persetujuan dari teman-teman yang lain.
--	--	---	--

No.	Tahapan Komunikasi Interpersonal	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan
1.	Kepercayaan	Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi teman anda yang memberikan informasi bahwa musuh akan melakukan ganking kepada anda yang sedang menemani teman Anda di goldlane ?	Hal pertama saya akan mempercayai teman saya, lalu saya akan berjaga-jaga agar terhindar dari ganking musuh, dan berusaha melindungi teman saya.
		Sebagai Roamer, bagaimana anda menyikapi teman anda yang sedang	Sebagai roamer, yang pastinya saya akan mempercayai ide strategi yang diberikan oleh

		memberikan ide strategi yang ampuh untuk melakukan peperangan ?	teman saya, dan mengikuti arahan dari strategi tersebut.
		Sebagai Roamer, Jika tim anda dalam keadaan tertekan, dan ada satu teman anda memberikan strategi melalui komunikasi yang dapat membalikkan keadaan, dalam kondisi tersebut hal apa yang akan anda lakukan ?	Sebaiknya saya mendengarkan komunikasinya dan mengikuti per-gerakan yang dibuat teman kita, agar dapat membalikkan keadaan dan memenangkan game.
2.	Sikap Mendukung	Sebagai Roamer, jika tim anda dalam posisi tertekan, namun teman anda kena mental dan pasrah bahwa game ini akan kalah menurutnya, hal apa yang anda lakukan ?	Sebagai roamer saya akan selalu memberikan dukungan dalam berkomunikasi sebagai berikut <i>“ayo semangat, walaupun tim kita dalam posisi tertekan jangan pesimis, kita masih bisa lakuin ini dengan melakukan strategi menculik musuh nya satu persatu, percaya sama aku bahwa kita bisa membalikan keadaan ini”</i>
		Sebagai Roamer, jika goldlaner Anda yang melakukan <i>feeder</i> (mati	Komunikasi yang saya lakukan ialah <i>“SelenaGemezz sudah</i>

		secara terus menerus), komunikasi apa yang Anda lakukan ?	<i>cukup yaa jangan feeder lagi, gapapa yang sudah terjadi biarlah terjadi, jangan diulang lagi ya, untuk selanjutnya tetap santai coba ikutin pemain yang lainnya, jangan jalan sendiri nanti kamu keculik, ini sebagai pembelajaran aja, karena akan berdampak positif untuk musuh nya dalam mengungguli dari segi permainan mereka dan berdampak negatif buat tim kita nanti kita bakal kalah, coba yuk reset lagi ikutin teman-teman yang lain, tetap berada diposisi belakang tim biar gak keculik lagi”</i>
		Sebagai Roamer, komunikasi apa yang Anda lakukan, ketika ingin menghancurkan base musuh secara rapih dan memenangkan permainan dengan baik ?	Komunikasi yang saya lakukan ialah “<i>guys coba dorong minion secara 3 lane, jika minionnya sudah jalan secara bersama-sama di 3 lane, aku akan maju paling depan bareng Equanimity, Anxiety, dan Kebod untuk mengganggu musuh.</i>”

			<i>SelenaGemezz coba untuk melakukan push turret dibase utama musuh”</i>
3.	Sikap Terbuka	Sebagai Roamer, komunikasi apa yang Anda lakukan jika terjadinya ganking dari musuh yang berjumlah 4 orang kepada teman Anda yang lagi sendiri ?	Sebagai roamer saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut “ <i>Kebod, Anxiety, sama Equanimity coba ikut aku untuk membantu SelenaGemezz, soalnya dia bakal digank musuh yang berjumlah 4 orang, kita unggul soal jumlah kok, kita berlima, musuh cuma berempat”</i>
		Sebagai Roamer, komunikasi apa yang anda lakukan jika goldlaner anda merasa takut kalau musuh tidak terlihat di map ?	Sebagai roamer saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut “ <i>SelenaGemezz hati-hati musuh tidak terlihat di map, jika secara tiba-tiba musuh melakukan ganking dan teman-teman yang lain belum siap untuk membantu, alangkah baiknya kamu mundur dulu tinggalin saja turretnya, coba kamu melakukan farming diatas tukeran sama Kebod”</i>

		Sebagai Roamer, apa yang anda lakukan jika satu teman anda mencoba untuk melawan musuh yang sedang sendiri ?	Sebagai roamer, saya akan memberikan informasi sebagai berikut <i>“awas, musuh itu skillnya masih ada semua, jaga jarak aja, jika kamu tidak yakin buat melawannya sebaiknya jangan mengambil risiko apalagi kamu kalah level sama dia”</i>
--	--	--	--



Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 22 Juni 2024

Yang menyatakan,



Doddy Alfayer

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN II

Lampiran 1 : Wawancara



BIODATA INFORMAN II

Nama : Risqi Aldiansyah

Nickname di dalam game : KEBOD

Role : Explaner

Tempat / Tanggal lahir : Jakarta, 20 Maret 1999

Tanggal wawancara : 21 Juni 2024

Jam wawancara : 22.00 WIB

Lokasi wawancara : *Gaming House* tim *WB Esports*, Bintaro Jakarta Selatan.

Tabel Isi Pertanyaan dan Jawaban Wawancara :

No.	Tahapan Teori Penetrasi Sosial	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan
1.	Orientasi	Sebagai Explaner, komunikasi apa yang anda lakukan, jika anda akan terkena ganking dari musuh yang berjumlah 2 orang ?	Sebagai Explaner sebaiknya melihat kondisi terlebih dahulu, semisal nya goldlaner yang lebih membutuhkan bantuan dari roamer, saya akan berkomunikasi sebagai berikut <i>“Equanimity dan Anxiety bisa bantu aku ga ? soalnya Dialfain lagi bantu Selenagamezz itu, kalau tidak bisa gapapa, aku coba pertahanin turret nya, jika gabisa dipertahanin aku lepas saja ya, aku bantu Selenagamezz buat nyerang musuhnya”</i>
		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan ketika saat pemilihan hero, tetapi anda tidak bisa menggunakan hero tersebut ?	Sebagai explaner saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut: <i>“guys, aku gabisa pakai hero yuzhong di exp, tapi aku bisanya lapu-lapu, hero lapu-lapu ini juga bisa kok untuk mengganggu pergerakan</i>

			<i>dari midlane dan goldlane musuh agar tidak ikut perang”</i>
		Sebagai Explaner, komunikasi apa yang anda lakukan ketika ingin membantu teman anda dalam kontes membunuh lord atau turtle ?	Komunikasi yang saya lakukan ialah <i>“liat aku guys, jungler lawan sudah ku buat mundur, Equanimity bunuh saja turtlenya aman kok dia gabisa maju”</i>
2.	Pertukaran Penjajakan Afektif	Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan jika melihat teman anda yang egois dan mengakibatkan teman Anda melakukan feeder ?	Sama seperti roamer, sebagai explaner hal utama saya mengingatkan teman saya agar tetap tenang dan tidak melakukan kesalahannya lagi, agar dapat membalikan keadaan karena ulah teman saya, saya akan menemani teman saya yang feeder ini untuk melakukan farming, bukan meninggalkannya, dari apa yang ia lihat dengan sikap saya dan teman-temannya yang membantu dia, berharap agar ia sadar atas keegoisan yang ia buat dan tidak melakukannya lagi.
		Sebagai Explaner, hal apa yang Anda lakukan jika	Sama seperti roamer, sebagai explaner yang

		teman anda tidak sabaran dalam meminta bantuan dengan mengeluarkan kata-kata kasar terhadap satu tim dan menyalahkan teman satu tim ?	pastinya saya mengingatkan teman saya agar tetap tenang, sabar, dan berusaha mengontrol emosinya, selanjutnya hal yang saya lakukan ialah melakukan komunikasi sebagai berikut: <i>“sabar teman, aku membersihkan minion dulu, habis itu aku bantu kamu yaa tenang saja jangan emosi, nanti gamenya jadi berantakan”</i>
		Sebagai Explaner, hal apa yang Anda lakukan jika satu pemain kalian melakukan kesalahan dan teman Anda tidak mau melanjutkan permainannya ?	Sebagai explaner, hal utama yang saya lakukan ialah melakukan komunikasi kepada teman satu tim sebagai berikut <i>“Maaf ya aku tadi gabisa bantu selenagemezz, karena aku juga terkena gank dari musuh secara mendadak, abis ini aku akan tinggalkan turret demi membantu selenagemezz”</i>
3.	Pertukaran Afektif	Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan jika melihat teman anda yang terlihat buruk seperi banyaknya mati yang dilakukan dalam permainannya ?	Sama seperti roamer, sebagai explaner saya turut serta membantu dan mengingatkan bahwa yang dilakukannya salah tetapi dengan bahasa yang lembut, dan yang pasti

			saya akan melakukan komunikasi sebagai berikut <i>“teruntuk midlaner, coba deh kamu kalau ingin melakukan pergerakan jangan lewat semak-semak sembarangan ya, coba cari aman aja lewat jalan yang memutar agar tidak terkena ganking”</i>.
		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan terhadap tim anda jika permainannya sudah kalah ?	Sebagai explaner, saya tidak menyalahkan salah satu atau semua teman saya, yang pasti demi terjaganya mental teman saya, hal yang saya bicarakan kepada teman saya ialah <i>“gapapa guys, kita cuma kurang hoki saja hari ini kalah, ini semua salah aku kok tadi aku telat memberikan bantuan kepada SelenaGemezz, maaf guys permainan aku lagi jelek banget hari ini”</i>.
		Sebagai Explaner, hal apa yang Anda lakukan jika ada teman Anda dalam kondisi tertekan oleh musuh ?	Sebagai explaner, yang pasti saya akan berusaha berpikir lebih dulu untuk membantunya dan meninggalkan turret saya, dan turut serta melakukan

			komunikasi kepada teman-teman saya yang lain sebagai berikut <i>“guys, aku turun kebawah nih ya untuk bantu Selenagamezz, biarin saja turret saya hancur yang penting Selenagamezz tetap aman dan kita bisa melakukan push turret di area goldlaner, satu tuker satu tetap aman kok bahkan kita unggul nantinya bisa membunuh goldlaner lawan”</i> .
4	Pertukaran Stabil	Sebagai Explainer, hal apa yang anda lakukan jika Anda akan diserang oleh musuh yang berjumlah 3 orang ?	Hal yang pertama saya lakukan ialah tetap di dalam turret untuk mencari aman, dan melakukan komunikasi kepada teman-teman saya sebagai berikut <i>“di area turret aku musuh terlihat ada 3 orang, untuk Anxiety dan Equanimity coba bantu aku untuk melakukan perang 3 lawan 3”</i> .
		Sebagai Explainer, hal apa yang anda lakukan jika roamer Anda akan melakukan strategi untuk memenangkan peperangan ?	Sebagai explainer yang pasti saya akan membantu dan mengikuti arahan dari roamer.

		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan dalam mengatur strategi peperangan ?	Sebagai explaner yang pasti saya akan melakukan komunikasi kepada teman-teman saya sebagai berikut <i>“guys, aku punya rencana untuk mengatur strategi, nanti aku akan maju sendiri untuk memukul mundur bagian belakang musuh seperti goldlane dan midlane kalau bisa aku akan membunuhnya, sisanya, yang akan membunuh bagian depan musuh seperti explane, roamer, dan jungler. Kondisi ini akan menguntungkan bagi kita”</i>
--	--	--	--

No.	Tahapan Komunikasi Interpersonal	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan
1.	Kepercayaan	Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan jika seorang roamer menginformasikan bahwa musuh akan melakukan ganking terhadap Anda ?	Sebagai explaner, sebaiknya saya akan bersembunyi disemak-semak atau berdiam diri didalam turret untuk mencari aman sambil menunggu bantuan dari teman-teman kita.

		Sebagai Explaner, hal apa yang akan anda lakukan jika teman anda mempunyai ide untuk melakukan strategi peperangan ?	Sebagai explaner, saya akan mempercayai teman saya tersebut, dan mengikuti arahnya agar peperangan dapat berjalan dengan baik sesuai rencana.
		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan saat teman Anda memberikan ide untuk membalikan keadaan, karena posisi tim Anda sedang tertekan dan hampir kalah ?	Hal pertama saya akan mempercayai apa yang diarahkan oleh teman saya, dan mengikuti pergerakan yang biasanya dimulai oleh roamer untuk membalikkan keadaan, seperti menculik satu persatu musuh.
		Sebagai Explaner,dukungan apa yang anda berikan ketika salah satu teman Anda yang kena mental saat permainan masih berjalan ?	Dukungan pertama yang saya berikan berupa semangat kepada satu teman saya, dan selalu membantunya, dan melindunginya. Sikap seperti ini berguna untuk mengembalikan mental teman saya dan secara tidak langsung memberikan semangat, sikap seperti ini membuat teman saya berfikir bahwa teman-teman tidak akan meninggalkan kita dalam kondisi terpuruk sekalipun.

		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan jika dua teman Anda yang terlihat buruk saat bermain ?	Sebagai explaner saya akan selalu memberi dukungan terhadapnya berupa menasihati menggunakan bahasa yang lembut, tidak mengomentari dan menyalahkan permainannya.
		Sebagai Explaner, hal apa yang anda lakukan ketika seorang roamer memberikan ide strategi untuk menghancurkan base musuh ?	Yang pertama saya akan mengikuti arahnya yaitu dengan memukul mundur goldlane dan midlane musuh, agar Selenagemezz dapat menghancurkan base musuh dengan tenang”
		Sebagai Explaner, apa yang akan anda lakukan jika seorang roamer berkomunikasi untuk mengajak anda membantu teman anda yang sedang terkena ganking oleh musuh ?	Sebagai explaner yang pasti saya akan memberitahu terlebih dahulu agar bersabar menunggu saya membersihkan minion terlebih dahulu, saya akan segera menyusul membantu yang lain.
3	Sikap Terbuka	Sebagai Explaner, apa yang akan anda lakukan ketika anda melihat musuh yang bersembunyi di area midlane atau goldlane dari tim anda ?	Biasanya saya akan melakukan komunikasi seperti : <i>“awas guys, musuh sedang menuju ke midlane dan goldlane, sebaiknya hati-hati, dan</i>

			<i>menunggu bantuan dari yang lain. Kalau mereka menyerang secara mendadak lebih baik kalian mundur dulu, baru kita melakukan ganking dari belakang secara bersama-sama”.</i>
		Sebagai Explaner, apa yang anda lakukan, jika anda akan melawan musuh yang sedang sendiri di hadapan anda ?	Sebelum saya melawannya, biasanya saya akan menanyakan kepada teman saya seperti : <i>“explane musuh sudah menggunakan ultimate skill nya atau belum guys ?”.</i>

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 22 Juni 2024

Yang menyatakan,



Risqi Aldiansyah

Lampiran 2 : Dokumentasi

Foto Dokumentasi Informan I

Bertempat di Gaming House tim WB Esports, Bintaro Jakarta Selatan



Foto Dokumentasi Informan II

Bertempat di Gaming House tim WB Esports, Bintaro Jakarta Selatan

