

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian berlangsung di kampus, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira, kampus ini berlokasi di Jl. San Juan, Desa Penfui Timur, Kupang, Nusa Tenggara Timur.

##### **4.1.1 Sejarah Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Katolik Widya Mandira**

Berdirinya Program Studi Ilmu Komunikasi berawal dari gagasan P. Herman Embuiru, SVD (Almarhum), Rektor pertama Universitas Katolik Widya Mandira Kupang pada tahun 1984. Namun pada saat program studi tersebut digagas belum ada dosen yang secara resmi mengajar Program Studi Ilmu Komunikasi. Hal tersebut yang mendorong P. Herman Embuiru, SVD mengutus beberapa dosen muda untuk menjalankan studi S2 Program Studi Ilmu Komunikasi di beberapa Universitas di Indonesia. Setelah para dosen muda yang diutus selesai menjalankan studinya, pada akhirnya di tahun ajaran akademik 2000-2001 Program Studi Ilmu Komunikasi dibuka dengan jabatan ketua Program Studi yang dipegang oleh Bapak Darus Antonius, M.Si (sumber: Data Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Unwira Kupang 2023). Program Studi Ilmu Komunikasi merupakan salah satu program studi yang berada dibawah naungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, selain dari program studi Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Administrasi Negara. Awalnya, kegiatan program Studi Ilmu

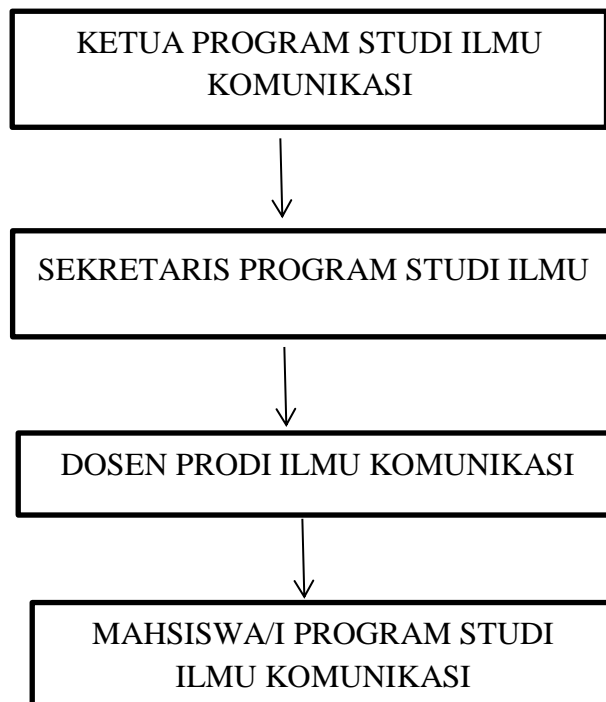
Komunikasi berlangsung di kampus Sentrum Jalan Gedung Keuangan. Namun kemudian, pada tahun ajaran akademik 2008-2009 Program Studi Ilmu Komunikasi berpindah lokasi perkuliahan di kampus Unwira Penfui, tepatnya di jalan San Juan, Desa Penfui Timur. Pada awal berdirinya hingga tahun 2009, Program Studi Ilmu Komunikasi tidak memiliki konsentrasi belajar; namun dalam seiring berjalannya waktu dengan berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi pada tahun 2010-2011 membuka konsentrasi, yakni konsentrasi jurnalistik dan Public Relation (PR) hingga tahun 2023 sekarang ini (Sumber : Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Unwira Kupang 2023).

#### 4.1.2 Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas

#### Katolik Widya Mandira

Bagan di bawah ini adalah struktur organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi.

Bagan 4.1 : Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi



(Sumber : Olahan Penulis, 2023)

#### 4.1.3 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Semester 9 Unwira Kupang

Mahasiswa Ilmu Komunikasi semester 9 Unwira merupakan mahasiswa angkatan 2019 dimana berdasarkan hasil data yang penulis temukan dimana awal masuknya bertotal 110 Mahasiswa hingga sekarang yang masih aktif berjumlah 50 orang dimana yang sudah wisuda berjumlah 23 orang. Hampir sebagian besar sudah berfokus pada Tugas Akhir di mana disela-sela waktu luang mereka baik saat menunggu dosen dan konsultasi atau selesai mengerjakan revisi dari dosen pembimbing mereka

cenderung mengisi waktu luangnya dengan bermain *Game Mobile legend*. Hal ini sering dilihat oleh penulis dimana mereka sering sekali bermain *game mobile legends* di lingkungan sekitaran kampus. Penulis juga sempat bertanya alasan mereka bermain *Game Mobile Legends*? Dan memperoleh beberapa jawaban seperti ingin menghilangkan stress, mengisi waktu kosong, menenangkan pikiran, dan lain-lain.

#### **4.2.Deskripsi Game Mobile Legends**

Mobile Legends merupakan sebuah game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, jenis permainan yang dikembangkan oleh Moonton ini adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang di design untuk perangkat mobile atau handphone, game ini dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 untuk server Asia termasuk Indonesia. Tujuan utama dari permainan atau game Mobile Legends yaitu kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base (turret) musuh sambil mempertahankan base (turret) mereka sendiri, dan untuk mengendalikan jalur (lane), tiga jalur yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis antara kedua markas. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Terdapat juga karakter terkontrol komputer yang lebih lemah dari hero, yang biasa disebut "minions". Minions merupakan pasukan yang menyerang lewat ketiga jalur menuju ke markas musuh. Minions sendiri bertugas untuk mendukung tim, untuk menahan serangan turret dan sebagai sumber gold dan experience untuk hero Mulai dari remaja hingga dewasa, game ini sangat digandrungi terutama di Indonesia tak terkecuali pada mahasiswa Ilmu komunikasi semester 9 Unwira Kupang.

### 4.3. Penyajian Data Informan

Informan yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini berjumlah 5 orang yaitu mahasiswa prodi ilmu komunikasi unswira kupang.

**TABEL 4.1**

**DATA INFORMAN PENELITIAN**

No	Nama Informan	Umur	Program Studi / Konsentrasi
1	Hendrawan Fanggidae	22	Ilmu Komunikasi / Public Relation
2	Pascalino Antonius Tukan	23	Ilmu Komunikasi / Jurnalistik
3	Rian Sogen	23	Ilmu Komunikasi / Jurnalistik
4	Verena Mathildis Meni	22	Ilmu Komunikasi / Jurnalistik
5	Hendrikus Erik Baga	23	Ilmu Komunikasi / Jurnalistik

Tabel di atas merupakan profil informan dalam penelitian ini. Para informan di atas merupakan mahasiswa sekaligus juga *Gamers Mobile Legends* dan mereka juga sudah sering bermain bersama pada *Game Mobile Legend*.

1. Hendrawan Fanggidae merupakan mahasiswa komunikasi semester 9, dia bermain *Mobile Legends* dari 2018 saat bermain *Game Mobile Legends* dia cenderung mengisi Role Jungler atau yang lebih di kenal farming. Jungler adalah cara bermain di *Mobile Legends* dimana kita menghancurkan semua monster di hutan untuk mencari gold dan exp. Dia sering menghabiskan waktu bermain *Mobile Legends* rata-rata 6 jam perhari. kecendrungan Hendrawan Fanggidae dalam bermain *Game Mobile Legend*

Cenderung ribut dikarenakan dia sebagai kapten tim yang sering mengatur *Gameplay* teman satu timnya.

2. Pascalino Antonius Tukan juga sama seperti Hendrawan Fanggidae merupakan mahasiswa semester 9 dan juga bermain Mobile Legends dari 2018, dalam permainan Mobile Legends dia cenderung mengisi role marksman. Marksman merupakan hero yang seringkali akan menjadi carry utama yang memiliki basic attack range ketika bermain Mobile Legends. Pascalino Antonius Tukan juga sering ribut juga dalam bermain Game Mobile legend karena Game Mobile Legend merupakan Game strategi dimana semua pemain diuntut untuk saling berkomunikasi.

3. Rian Sogen sama seperti teman-temannya diatas dia juga merupakan mahasiswa semester 9 Ilmu komunikasi dan bermain game Mobile Legends dari tahun 2019, dia sering mengisi role Tank. Tank sendiri merupakan tipe hero di Mobile Legends yang memiliki HP (health point atau kesehatan) dan pertahanan yang tinggi, tetapi memiliki serangan di bawah rata-rata.

4. Verena Mathildis Meni merupakan mahasiswa semester 9 Ilmu Komunikasi dan sudah bermain game Mobile Legends dari 2020. Dalam bermain Game Mobile legend Verena Mathildis Meni sering mengisi role Mage atau yang biasa disebut tipe paling heroik dari para hero Mobile Legends (ML). Selain karakter cantik dan seksi, mage juga dapat menimbulkan damage besar dan menyulitkan lawan. Dalam Bermain Game Mobile Legends dia cenderung diam dan pasif hanya mengitu arahan dari teman satu timnya.

5. Hendrikus Erik Baga sama seperti diatas dia juga merupakan Mahasiswa Ilmu komunikasi semester 9 dan sudah bermain Mobile Legend dari 2019. Dalam bermain Game Mobile Legend Dia sering mengisi Role Fighter, Role Fighter adalah tipe hero jarak dekat dan pada umumnya memiliki pertahanan serta serangan yang tinggi. Dalam bermain Game Mobile Legends sendiri Hendrikus Erik Baga cenderung *Toxic* atau pemain yang sering melontarkan kata-kata kasar dan sifat memojokkan atau meremehkan para pemain lainnya.

#### **4.4.Penyajian Hasil Wawancara**

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pertanyaan yang menjadi dasar untuk mendapatkan informasi, dari narasumber atau informan dalam hal ini Informan yang ikut serta dalam penelitian ini berjumlah lima orang, semuanya merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira semester 9. Pertanyaan dasar yang peneliti ajukan berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu, Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*?. Pertanyaan pokok tersebut kemudian dikembangkan berdasarkan indikator yang ada yakni, keterlibatan, *chemistry* dan juga pengendalian yang dapat mempengaruhi *gamplay gamers Mobile Legends*.

##### **4.4.1.Hasil Wawancara**

Data yang disajikan penulis ini, merupakan hasil penelitian yang dilaksanakan di kampus, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira, kampus ini berlokasi di Jl. San Juan, Desa Penfui Timur, Kupang, Nusa Tenggara Timur. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira semester 9 mengenai Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamer Mobile Legends*.

Untuk menjawab hal ini penulis menanyakan kepada parah informan berkaitan dengan keterlibatan mereka dalam bermain game terutama dalam interaksi bermain *Game* terutama interaksi saat bermain game dengan pertanyaan tentang.

1. Keterlibatan (*inclusion*) merupakan kebutuhan untuk mempertahankan hubungan dengan *Gamers* lain untuk komunikasi yang baik. Pada bagian ini penulis menanyakan kepada informan berkaitan dengan keterlibatan mereka dalam bermain *Game Online* terutama interaksi atau komunikasi yang terjadi pada game *Mobile Legends*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan **Verena Mathildis Meni** pada tanggal 25 Oktober 2023 pukul 10.00 Wita, ia mengatakan:

“Komunikasi yang biasanya dilakukan dalam game mobile legend dengan menggunakan voice chat karena chat dengan sistem terbuka (open mic) dan menggunakan cht manual, kita bisa berkomunikasi dengan teman 1 tim, untuk bisa mengatur strategi tempur guna memperoleh kemenangan dari game tersebut. Dan komunikasi yang biasanya terjadi dalam game mobile legend adalah komunikasi 2 arah dimana seorang pemain yang memberikan informasi atau strategi apa yang harus dilakukan oleh 4 orang temannya dalam tim sehingga informasi yang disampaikannya mendapatkan respon yang baik dari teman timnya, dan begitupun sebaliknya teman satu timnya juga memberikan informasi yang lain juga kepada teman<sup>2</sup> yang lain.”



Pada tanggal 28 oktober 2023 pukul 11.00 Wita, hasil wawancara dengan **Hendrawan**

**Fanggidae**, ia mengatakan:

“ada beberapa komunikasi yang terjadi dalam game mobile legend, diantaranya : 1. chat dalam game : terdapat fitur chat dalam permainan mobile legend yang dimana antar team maupun lawan bisa saling mengirimkan pesan dalam permainan mobile legend. 2 voice mic in game/ discord : dalam permainan mobile legend terdapat fitur voice chat yang dimana antar player dalam team bisa saling berkomunikasi lewat voice chat dan sound chat layaknya seperti telpon dalam game 3. quick chat/ pesan pintas : dalam game mobile legend terdapat fitur quick chat yang tujuannya para pemain dalam 1 team memberikan informasi atau perintah secara cepat melalui ikon pesan yang sudah ditentukan.”

Pada tanggal 30 oktober 2023 pukul 11.00 Wita, hasil wawancara dengan **Pascalino**

**Antonius Tukan**, ia mengatakan.

”komunikasi dalam game mobile legend sendiri merupakan komunikasi 2 arah dimana semua gamers terlibat dalam memberikan masukan ataupun menerima saran dari gamers lain, fitur yang membantu dalam komunikasi dalam game mobile legend yaitu voice mic dan voice chat dimana sangat membantu untuk parah gamer dalam komunikasi menggunakan suara ataupun menggunakann pesan teks.”

Pada tanggal 27 Oktober 2023 pukul 11.00 Wita, hasil wawancara dengan **Stefanus**

**Irianto Tobi Sogen**, ia mengatakan.

“komunikasi dalam game mobile legend sudah cukup efektif. hal ini dikarenakan pada game ini tersedianya fitur chat yang dapat mempermudah player untuk berkomunikasi antar sesama tim maupun tim lawan melalui pesan teks dengan cara mengetik secara manual. fitur chat ini dapat digunakan pada saat bertarung/battle sedang berlangsung. untuk keamanan dalam komunikasi via chat ini juga sudah diberikan pesan peringatan bagi player yang memberikan kata/kalimat yang tidak senonoh, buruk atau tidak sopan sehingga dapat mengganggu player lain. namun jika hal ini terus menerus dilakukan secara berulang oleh player, maka player tersebut dapat di diskualifikasi dalam arti di ban langsung oleh pihak game sehingga player ini mendapatkan peringatan keras dan dapat mengurangi skor pada akun player tersebut. selain berkomunikasi via chat saat pertarungan, chat ini juga dapat dilakukan antar masing-masing akun yang mana pesan dapat dikirim secara personal sehingga tidak dapat diketahui oleh player lain. selain itu pada game mobile legend ini juga terdapat fitur voice yang dimana para player dapat langsung mengaktifkan dan berbicara serta saling mendengarkan antar tim agar

kerjasama antar tim dapat lebih optimal. akan tetapi, fitur chat ini hanya dapat digunakan antar tim saja dan tidak dapat berkomunikasi dengan tim lawan melalui fitur voice ini. adapun kekurangan dari fitur voice ini yaitu player dapat dengan leluasa untuk berbicara semaunya sehingga cukup sering terjadi konflik adu mulut antar player satu dengan player lainnya.”

Pada tanggal 27 Oktober 2023 pukul 11.00 Wita, hasil wawancara dengan **Hendrikus**

**Erik Baga**, ia mengatakan.

“Untuk komunikasi pada game mobile legend sendiri sudah disediakan beberapa cara atau fitur yang disediakan dalam game. Mulai dari chat pribadi, chat global, dan voice mic yang memudahkan para pemain barbagi informasi dalam pertandingan maupun diluar pertandingan. komunikasi pada game mobile legends merupakan komunikais dua arah dimana semua gamer terlibat dalam menyusun strategi.

2. Kontrol (*control*), didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mengadakan hubungan saling memuaskan sehubungan dengan kontrol dan kekuasaan untuk melihat cara *Gamers Mobile Legends* mengontrol dirinya dan timnya. Pada bagian ini penulis menanyakan kepada informan berkaitan dengan cara mereka mengontrol *gameplay* dalam tim sendiri?

Dari pertanyaan di atas tanggapan dari informan **Verena Mathildis Meni**, ia mengatakan:

“Menurut saya cara mengontrol *gameplay* dari sesama gamers mobile legends dengan cara saling berkomunikasi, memberikan informasi, serta memberikan solusi tentang keputusan yang harus diambil dalam situasi seperti dalam bertahan ataupun menyerang hal ini sangat berpengaruh sangat penting bilah informasi yang diterima salah maka bisa menyebabkan tim menjadi kalah.”

Adapun dari informan **Hendrawan Fanggidae**, mengatakan:

“cara para player mobile legend mengontrol *gameplay* dalam tim sendiri : 1. pemilihan role atau hero yang tepat : hal ini bertujuan untuk menyesuaikan strategi tim dan kebutuhan pemain antar player tim. 2. micro dan macro : player dalam tim harus mengerti satu sama lain tentang micro dan macro yang dimiliki tiap anggota timnya sendiri. 3. koordinasi dan kalaborasi : bertujuan untuk memilih dan menyesuaikan role tiap player-player dalam tim guna penyesuaian dalam pertarungan melawan tim lawan”

Dengan pertanyaan yang sama juga **Pascalino Antonius Tukan**, ia mengatakan:

“menurut cara para pemain game mobile legend mengontrol *gameplay* dalam tim sendiri selain dengan komunikasi antar tim dan objektifitas dalam permainan untuk fokus memenangkan pertandingan. Juga diperlukan strategi lain untuk mengatur *gameplay* dalam permainan. Mulai dari pemilihan *hero* dalam tim, counter untuk hero lawan, setup *emblem hero*, setup battle spell hero, dan setup item untuk hero juga sangat penting seblum mengontrol *gameplay* tim dalam pertandingan sehingga bisa mengetahui solusi terbaik didalam tim untuk memperoleh kemenangan.”

Jawaban yang hampir sama dikemukakan oleh **Stefanus Irianto Tobi Sogen**, ia mengatakan:

“Sepengalaman saya cara yang di gunakan ialah dengan komunikasi yang efektif seperti untuk berkordinasi dan memberikan inturksi kepada sesama gamers serta masing-masing player dapat memilih counter hero yang dikuasainya sehingga adanya kemungkinan untuk menang, kemudian para player juga harus mengetahui item damage yang kuat untuk meningkatkan performa pada hero yang digunakan pada masing-masing player. selain itu juga player wajib untuk selalu memperhatikan maps agar dapat mengetahui posisi keberadaan musuh serta melindungi diri.

Hal yang agak berbeda disampaikan oleh **Hendrikus Erik Baga**, ia mengatakan:

“cara mengontrol *gameplay* pada tim sendiri ialah dengan memiliki pengetahuan yang luas tentang game mobile legends agar sehingga paham betul tentang keputusan yang diambil untuk memenangkan timnya cara ini normal pada umumnya namun kalo saya pribadi lebih ke komunikasi yang baik antar sesama gamers, hal itu lebih bagus karena dengan saling berkomunikasi dengan baik sehingga tidak terjadinya missskomunikasi dalam game.”

3. hubungan (*affection*), didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mempertahankan hubungan memuaskan sehubungan dengan untuk memperoleh cinta, dan kasih sayang

dengan sesama *Gamers Mobile Legends*. Pada bagian ini penulis menanyakan kepada informan berkaitan dengan cara parah gamers membangun *chemistry* dalam game *Mobile Legends*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan **Verena Mathildis Meni**, ia mengatakan:

“Dari sepengalaman saya cara gamers membangun chemistry antar tim yaitu membuat teman satu tim percaya bahwa kita dapat menggunakan hero yang dipilih dengan baik sehingga tidak membebani tim dan menimbulkan kekalahan. selain itu tetap saling mendukung antar tim sehingga dapat menjalin kerjasama dengan baik. sering melakukan latihan sesama tim juga sangat berpengaruh dalam membangun chemistry dan juga memahami penggunaan istilah-istilah yang sering digunakan dalam tim seperti *Bait*, *NU*, *NF*, dan lain-lain.”

Adapun dari informan **Hendrawan Fanggidae**, ia mengatakan:

“cara para player dalam tim membangun chemistry, diantaranya 1.komunikasi efektif : komunikasi secara jelas untuk memberikan informasi, menyampaikan strategi, dan rencana secara efisien guna memenangkan game dengan komunikasi yang efektif, komunikasi yang efektif biasanya seperti penggunaan istilah-istilah yang digunakan. 2.analisis dalam game : setelah pertandingan selesai, para players dalam tim harus mempelajari Kembali gameplay, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan perbaikan untuk pertandingan berikutnya guna membantu memperbaiki Kerjasama dalam tim. 3.tim dari tiap-tiap anggota bertemu dan melakukan kegiatan fun lainnya diluar game guna mempererat koneksi/chemistry antar anggota tim serta melakukan keseruan lainnya di luar game.”

Jawaban yang hampir sama juga dikemukakan **Pascalino Antonius Tukan**, ia mengatakan:

“Menurut dia cara membangun chemistry dalam game mobile legends ialah dengan cara menggunakan komunikasi dalam tim untuk selalu berbagi informasi dalam permainan. Tak sedikit pula untuk beberapa player juga memanfaatkan waktu waktu luang untuk bermain tim bersama yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan mencari kekurangan-kekurangan yang dibutuhkan dalam permainan. Tentu saja hal ini sangat efektif untuk membangun chemistry dalam tim itu sendiri.”

Sedangkan menurut **Stefanus Irianto Tobi Sogen**, ia mengatakan:

“Untuk membangun chemistry sesama gamers mobile legend kita harus saling memahami gameplay sesama player mobile legends satu sama lain, cara paling cepat ialah seringnya bermain game mobile legends bersama sehingga terbentuknya rasa saing percaya dan saling mengerti antar sesama gamers hal ini sangat bagus dalam game mobile legend sendiri karena game mobi legend merupakan game yang menuntut kerjasama tim yang baik anatar sesama gamers. Biasanya dari pengalaman saya sekitar 3 atau 4 jam sehari bermain bersama dalam 1 minggu, untuk membentuk cemistry dalam game mobile legends.”

hasil wawancara dengan **Hendrikus Erik Baga**, ia mengatakan:

“Game mobile legends sendiri merupakan game yang menuntun kerja sama tim jadi cara membangun chemistry ialah dengan menyatukan pikiran, perasaan serta komunikasi yang bagus , hal ini bisah terjadi dimana bilah sesama gamers sering melakukan interaksi. Jadi untuk meningkatkan chemistry harus dengan cara seringnya main bareng game mobile legends agar saling mengerti juga istilah-istilah yang sering digunakan dalam tim.”

#### **4.4.2. Hasil Observasi**

Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi selama dua hari, terhitung pada tanggal 19 - 20 Oktober 2023. Observasi yang dilakukan di kampus FISIP UNWIRA. Observasi langsung terhadap informan yang berkaitan dengan Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends* hal ini yang menjadi aspek penting bagi penulis untuk menggali informasi sebanyak mungkin tentang Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*. Observasi yang dilakukan selama dua hari ini penulis mengamati mengenai Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*. Adapun rincian kegiatan observasi dilakukan penulis selama kegiatan penelitian sebanyak dua hari yaitu

dari tanggal 19-20 Oktober 2023, kegiatan observasi ini dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

Kamis, 19 Oktober 2023. sekitar pukul 10.00 Wita, penulis menuju gedung Fisip Unwira bertemu dengan empat informan yaitu Hendrawan Fanggidae, Pascalino Antonius Tukan, Verena Mathildis Meni, dan Hendrikus Erik Baga, pada saat itu. Di sana para informan sedang bermain bersama *Game Mobile Legend*. Pada saat awal memulai game terdapat sistem yang namanya *Draf Pick* (pemilihan hero dan role untuk setiap player) disitu kelima informan memilih masing masing *Role* mereka yaitu hendrawan fanggidaeng memilih role *Jungler*, Lino Tukan memilih *Role Marksman*, Erik memilih *Figther*, Renna Meni memilih *Mage*, dan yang terakhir orang *random* yang mereka temui memilih *Tank*. Setelah *Draf Pick* selesai gamepun dimulai dengan Hendrawan Fanggidae langsung menginstruksikan untuk bermain agresif dimana hal itu langsung direspon oleh teman temanya untuk membantunya sehingga musuh mengalami tekanan sehingga gamplay dari time musuh tidak berkembang, saat pertengahan pertandingan Hendrikus Erik Baga dan Pascalino Antonius Tukan menyarankan strategi sistem ciduk (membunuh satu persatu hero musuh) hal itupun disetujui oleh Hendrawan Fanggidae dan dia langsung menyuruh Pascalino Antonius Tukan untuk melakukan *Bait* (memancing musuh) namun Pascalino Antonius Tukan menyarankan agar Verena Mathildis Meni saja yang melakukannya, hal itupun di setujui oleh Verena Mathildis Meni dan alhasil tim musuh masuk ke prangkap yang mereka buat sehingga tim dari hendra dan teman temanya memperoleh kemenangan.

penulis melihat bagaimana komunikasi yang terjadi selama game mobile legend tersebut berjalan yang penulis lihat disana semua gamers saling berkomunikasi seperti memberikan informasi ,meminta bantuan ,memberikan usul untuk menggunakan strategi dan jalan keluar yang harus diambil dalam game Monbile legend tersebut. Tetapi dari keempat orang tersebut ada seseorang yang lebih menonjol dalam mengontrol tim yaitu Hendrawan Fanggalda terlihat sekali dia lebih mengontrol tim dengan selalu memberikan usul dan saran dalam game tersebut ada pun gamers yang lebih pasif yaitu rena meni dia hanya lebih banyak mendengarkan arahan dari rekan timnya tersebut. Hampir semua gamer saling berkomunikasi satu sama lain dan ada juga yang hanya mengikuti arahan temannya seperti Verena Mathildis Meni.

Jumat 20 Oktober 2023. sekitar pukul 11.00 penulis diajak oleh Hendrawan Fanggalda dan informan lain yaitu Stefanus Irianto Tobi Sogen, Verena Mathildis Meni, dan Pascalino Antonius Tukan untuk mengikuti mereka dalam bermain bersama *Game Mobile legend*. Dalam pertandingan tersebut penulis dan empat informan lainnya melakukan komunikasi menggunakan fitur *Voice mic* yang ada pada game mobile legend. Penulis dan informan bermain bersama selama 2 pertandingan dimana pertandingan pertama tim dari penulis dan informan kalah akibat adanya miskomunikasi antara Hendrawan Fanggalda dengan penulis di karenakan penulis kurang memahami istilah yang digunakan yaitu info dari hendra mengatakan menyuruh *TB* ( yang berarti tahan badan) tapi salah diartikan penulis sebagai turun belakang sehingga tim musuh memanfaatkan miskom tersebut sehingga tim penulis dengan informan kalah. Setelah pertandingan pertama selesai parah informan memberikan masukan untuk penulis

seperti istilah yang sering mereka gunakan yaitu *CD* (Cooldown) , *Ganking* (sembunyi), *Roaming* (butuh bantuan), *Bait* (umpan), *War* (perang), *TB* (tahan Badan), *Missing* (musuh menghilang), *NU* (no ulti) dan *GG*(*god game*). Hal ini dilakukan agar di pertandingan ke dua tidak terjadinya miskomunikasi antar penulis dan para informan. pertandingan ke duapun berjalan dengan baik karena miskomunikasi yang terjadi pada pertandingan pertama sudah diatasi setelah game pertama, sehingga pertandingannya berjalan dengan baik dan memperoleh kemenangan.

Selama pertandingan pertama dan kedua penulis melihat adanya dua perbedaan *gameplay* tim dimana pada game pertama terlihat sekali sering terjadinya miskomunikasi dan *chemistry* yang tidak jalan sehingga strategi dari tim kita tidak terkontrol dengan baik, hal ini menyebabkan turunnya percaya diri antar sesama tim.

#### **4.4.3. Hasil Studi Dokumen**

Studi dokumen merupakan kegiatan mengumpulkan dan memeriksa dan menelusuri dokumen-dokumen atau kepustakaan yang dapat memberikan informasi atau keterangan yang dibutuhkan peneliti ( Bachtiar, 2021:101). Dalam studi dokumen ini peneliti menggunakan data dokumen berupa arsip foto yang berkaitan dengan Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamers Mobile Legends yang penulis hasilkan saat melakukan wawancara, berikut uraiannya:



#### **Gambar 4.1**

Potret keempat informan yang sedang main bersama Game Mobile legends



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Gambar di atas merupakan suasana dimana empat informan sedang bermain bersama Game Mobile Legend. dimana dalam frame itu ke empat informan sedang sibuk bermain sambil menunduk dan saling terlibat komunikasi antar sesama rekan tim seperti penentuan strategi yang digunakan dalam bermain *Game Mobile Legends*. Para informan bermain Game Mobile Legends hingga 20 menit dalam satu pertandingan hal ini terjadi karena kesulitan mereka karena komunikasi yang mereka bangun sedikit terganggu karena suasana kantin saat itu sedang ribut sehingga komunikasi dari para informan sedikit terganggu.

#### **Gambar 4.2**

Tangkapan layar tampilan awal *Game Mobile Legends*



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Tampilan di atas merupakan *lobby* awal dari *Game Mobile Legends* dimana setiap player sebelum masuk kedalam permainan *Game Mobile Legends* mereka selalu masuk lewat *lobby Game Mobile Legend* dimana pada bagian kana terdapat menu daftar teman dan disebelah kiri merupakan menu profil akun beserta event dalam *Game Mobile Legends* sedangkan tombol pojok kanan bawa merupakan tombol untuk memulai *Game*.

### Gambar 4.3

Tangkapan layar tampilan lobby tim pada *Game Mobile Legends*



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Gambar di atas merupakan observasi yang dilakukan penulis dengan terlibat langsung bersama informan dalam bermain bersama game *Mobile Legends*. Dimana Hendrawan Fanggidae menggunakan akun bernama facedown, Pascalino Antonius Tukan

menggunakan akun bernama initial D, Verena Mathildis Meni dengan akun bernama Pasbo, dan yang terakhir Stefanus Irianto Tobi Sogen dengan akun berma Supermand is dead.

#### **Gambar 4.4**

Tangkapan layar tampilan proses pemilihan Hero pada Game Mobile Legends



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Tampilan di atas merupakan proses pemilihan hero atau yang lebih dikenal sebagai draft pick dimana kedua tim saling bergantian memilih heron, disini juga sering terjadi komunikasi baik dari memberi sara menggunakan hero dan embelem yang bagus untuk mengatasi hero dari musuh'

#### **Gambar 4.5**

Tangkapan layar tampilan pertandingan dari *Game Mobile Legends*



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Gambar diatas merupakan tampilan pertandingan pada Game Mobile Legends dimana pada gambar tersebut terdapat map di pojok kanan atas beserta fitur voice mic sedangkan pada pojok kanan terdapat quick chat beserta voice chat beserta di bagian bawah terdapat tombol skill pada pojok kanan dan pada pojok kiri terdapat analog untuk menggerakan hero.

#### Gambar 4.5

Tangkapan layar hasil pertandingan dari *Game Mobile Legends*



(Sumber: oleh peneliti, 2023)

Tampilan di atas merupakan dua hasil pertandingan dimana game pertama terjadi kekalahan karena adanya miss komunikasi dan langsung diatasi sehingga pada game ke dua berhasil mendapat kemenangan karena strategi serta komunikasinya berjalan dengan lancar. pada gambar tersebut terlihat jika terjadi kekalahan maka akan kehilangan satu bintang rank sedangkan kalo menang memperoleh satu bintang rank. Bisa dilihat jika terjadi kekalahan maka akan di tulis kalah pada hasil pertandingan di bagian atasnya seperti pada gambar bagian kanan begitu juga bila menang akan di tulis menang pada bagian atasnya seperti pada gambar bagian kiri.