

BAB V

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Pada bab ini, data yang sudah diperoleh penulis baik data primer maupun data sekunder yakni dalam bentuk hasil wawancara, observasi dan studi dokumen, kemudian peneliti akan menggunakan analisis kualitatif. Penulis menguraikannya dalam bentuk kalimat-kalimat untuk menghasilkan gambaran yang jelas tentang Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamers Mobile Legends. Penulis menganalisis dan menginterpretasikannya dalam pembahasan sebagai berikut:

5.1. Analisis Data

Pada bagian analisis data ini penulis membahas tentang Komunikasi Interpersonal Menurut Teori *Firo (Fundamental Interpersonal Relations Orientations)* Pada *Gamers Mobile Legends*. Komunikasi pada game mobile Legends sendiri sangat penting untuk menghindari terjadinya miskomunikasi, oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melihat bagaimana Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamers Mobile Legends.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis kepada lima gamers Mobile Legend mengenai, Komunikasi Interpersonal Menurut Teori *Firo* Pada Gamers Mobile Legends, penulis menemukan fakta bahwa ada beberapa poin yang berkaitan dengan indikator yang peneliti gunakan, yaitu sebagai berikut:

5.1.1. Keterlibatan (*Inclusion*)

Keterlibatan didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mempertahankan hubungan dengan *Gamers* lain untuk komunikasi yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan *Gamers Mobile Legends* yaitu Mahasiswa Semester Sembilan Ilmu Komunikasi Unwira Kupang menunjukkan bahwa hampir semua jawaban mereka sama. Dimana keterlibatan para *Gamers Mobile Legends* dalam berkomunikasi sangat bergantung pada fitur chat yang ada dalam Game Mobile, seperti *voice mic*. Dalam permainan *Mobile Legends* sendiri terdapat fitur *voice chat* yang dimana antar player dalam team bisa saling berkomunikasi lewat *voice chat* dan sound chat layaknya seperti telpon dalam game.

Hal ini juga penulis temukan saat melakukan observasi dimana pada tanggal Jumat 20 Oktober 2023 penulis terlibat bermain bersama keempat informan tersebut yaitu Hendrawan Fanggidae, Rian Sogen, Verena Mathildis Meni, dan Pascalino Antonius Tukan untuk mengikuti mereka dalam bermain bersama *Game Mobile Legend* seperti pada. Dalam pertandingan tersebut penulis dan empat informan lainnya melakukan komunikasi menggunakan fitur *Voice mic* yang ada pada game *Mobile Legend*. Dimana hal ini sangat membantu dalam komunikasi, sedangkan pada observasi pertama yakni hari/tanggal Kamis 19 Oktober 2023 para *Gamers* tidak menggunakan fitur *voice mic* dikarenakan posisi mereka yang berdekatan atau berada di lokasi yang sama sehingga penggunaan fitur tersebut kurang efektif.

5.1.2. Kontrol (*control*)

Kontrol didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mengadakan hubungan saling memuaskan sehubungan dengan kontrol dan kekuasaan untuk melihat cara *Gamers Mobile Legends* mengontrol timnya. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan yakni wawancara dan Observasi yang penulis lakukan dimana dilihat bahwa hampir semua gamers saling mengontrol tim tetapi dari salah seorang informan yakni Hendrawan Fanggidae bisa dibilang sangat mendominasi jika dilihat dari hasil observasi yang dilakukan penulis, yang dimana informan ini sangat teliti dalam penentuan strategi serta pemilihan hero. Sedangkan informan lain juga sesekali memberikan masukan seperti diskusi penggunaan hero dan strategi yang efisien untuk digunakan dalam situasi tertentu.

Dari hasil observasi dan juga wawancara yang dilakukan penulis, setiap jawaban dari narasumber memiliki pernyataan yang sama yakni harus bisa menjaga komunikasi yang baik antar pemain. Kontrol seperti ini yang dibutuhkan pemain agar pertandingan dapat berjalan dengan baik dan bisa menang melawan tim lawan. Selain berkomunikasi didalam sebuah pertandingan, para pemain juga harus bisa menentukan hero yang akan digunakan. Hal ini dijelaskan oleh informan Hendrawan dan juga Pascalino dalam wawancara keduanya menjelaskan bahwa pemilihan hero juga membantu pemain dalam mengalahkan tim lawan. Informan Pascalino Tukan memberikan penjelasan bahwa pemilihan *counter* untuk hero lawan, *set-up emble hero*, *set-up battle spell*, dan item untuk hero juga sangat penting sebelum mengontrol *gameplay* tim.

5.1.3. Hubungan (*affection*)

Hubungan (*affection*), didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mempertahankan hubungan memuaskan sehubungan dengan untuk memperoleh *Cemistry* dengan sesama *Gamers Mobile Legends*. Dalam situasi ini, seseorang membutuhkan hubungan yang baik sebagai suatu pendukung dalam memperoleh kemenangan. Bisa dibilang untuk memperoleh kemenangan para pemain harus memperoleh *gameplay* yang baik sedangkan untuk memperoleh *gameplay* yang baik dalam tim kita harus mempunyai hubungan atau *cemistry* yang baik dalam rekan satu tim. Hal ini penulis temukan saat melakukan observasi dan wawancara dimana saling keterbukahan antara sesama pemain baik dalam komunikasi ataupun penggunaan istila-istilah yang digunakan dalam game serta seringnya bermain bersama game *Mobile legends* supaya adanya pemahaman *gameplay* antar sesama rekan satu tim. karena *Game Mobile Legend* merupakan game strategi jadi sangat dibutuhkan kerja sama tim dimana saling bertukar informasi dan *cemistry* akan sesama rekan tim serta pemahaman istila istilah yang sering digunakan dalam tim.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, para pemain mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang bagus tentang *Game Mobile Legends* hal itu dilihat saat para informan bermain bersama dimana terjadi diskusi dalam memecahkan masalah dan penentuan strategi untuk membalikkan keadaan dari posisi yang kalah menjadi menang. Dalam observasi pun penulis melihat adanya penggunaan istilah-istilah dalam game yang digunakan saat pertandingan berlangsung. Saat observasi penulis sempat bermain bersama dengan para informan saat itu penulis mengalami miskomunikasi

dengan pemain lain karena penggunaan istilah yang sebelumnya sudah diketahui penulis namun memiliki arti yang berbeda dengan pemain lain. Istila-istilah seperti ini sangat membantu jalannya sebuah pertandingan, tetapi dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam pengartiannya.

Dilihat dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan para informan, setiap pernyataan yang diberikan hampir semuanya memiliki kesamaan. Seperti yang dijelaskan oleh informan Verena ia mengatakan bahwa didalam sebuah tim harus membuat anggota tim percaya bahwa kita dapat menggunakan hero yang dipilih dengan baik. Adapun yang dijelaskan oleh informan Pascalino ia mengatakan bahwa komunikasi di dalam tim itu penting untuk bisa selalu membagikan informasi dalam pertandingan. Penjelasan lainnya juga diberikan oleh informan lain sesuai dengan apa yang mereka ketahui informan Hendrawan misalnya, ia memberikan pernyataan bahwa komunikasi efektif, analisa dalam game, dan tim dari tiap-tiap anggota bertemu untuk melakukan kegiatan fun lainnya merupakan sesuatu yang dapat membangun kedekatan antar pemain dengan kata lain *chemistry* antar pemain dapat terjalin secara alami.

5.2. Interpretasi Data

Pada bagian ini penulis menjelaskan hasil data penelitian kemudian akan menganalisis dan mengkajinya dengan hubungan antar konsep yang ada, dengan data hasil penelitian dan juga teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Data yang akan ditafsirkan dilengkapi dengan kajian terkait bagaimana Komunikasi Interpersonal dan Teori Firo Pada.

5.2.1. Teori Fiero Pada Gamers Mobile Legends

Dalam menginterpretasikan data yang telah penulis dapatkan dilapangan mengenai Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Fiero Pada Gamers Mobile Legends penulis membedahnya dengan menggunakan teori Orientasi Hubungan Interpersonal Fundamental (FIRO) dari Schutz yang menjelaskan bahwa, tujuan fundamental komunikasi interpersonal adalah untuk memenuhi tiga kebutuhan dasar utama yaitu, kebutuhan akan keterlibatan (inclusion), pengendalian (control), dan Hubungan (affection), yang berkaitan dengan Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Fiero Pada Gamers Mobile Legends. Di dalam ketiga kebutuhan tersebut terdapat pembagian di masing-masing kebutuhan yaitu tingkah laku dan juga tipe. Tingkah laku dan tipe ini dibagi di setiap kebutuhannya seperti :

A. Gamers Mobile Legends Memenuhi Kebutuhan Hubungan (Affection)

Kasih sayang sendiri menjadi salah satu hal penting di dalam game mobile legend, di karenakan untuk membangun chemistry kita harus memiliki relasi yang baik anatar sesama gamers mobile legend hal ini sangat berpengaruh pada terbentuknya komunikasi yang baik. Menurut Schutz dalam Santoso (2018:120) kebutuhan afeksi (hubungan) merupakan kebutuhan untuk mengembangkan emosional dengan orang lain. Prinsip dasar afeksi adalah perasaan untuk disukai dan dicintai. Menurut Maslow dalam Santoso (2018:121) menjelaskan bahwa kebutuhan akan cinta atau kasih sayang yaitu, kebutuhan untuk dimengerti secara mendalam dan didalamnya ada unsur memberi dan menerima. Menurutnya apabila kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka

muncullah kebutuhan akan cinta, kasih sayang dan rasa memiliki-dimiliki. Maslow (Santoso, 2018:122) menyebutkan bahwa tanpa cinta dan kasih sayang kemampuan orang akan terhambat. Kebutuhan akan kasih sayang (affection) menjelaskan bahwa Kebutuhan ini didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mengadakan serta mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain sehubungan dengan (untuk memperoleh) cinta, kasih sayang, serta afeksi. Tingkah laku afeksi yang ditampilkan pun beragam berdasarkan jenisnya yaitu tingkah laku afeksi yang menunjukkan hubungan afeksi yang positif diantaranya saling menunjukkan cinta, persahabatan dan saling menyukai, afeksi yang menunjukkan hubungan yang negatif yaitu dengan memberikan jarak emosional, membenci, dingin, dan tidak menyukai. Terdapat empat golongan tipe afeksi yaitu tipe afeksi yang ideal atau personal, afeksi yang kekurangan atau interpersonal, dan afeksi yang patologis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, informan Gamers Mobie Legend yang menjadi subjek penelitian ini memiliki cara yang hampir sama untuk membangun *chemistry* mereka. Yakni hampir semua jawaban dari nara sumber mirip yaitu dengan seringnya interaksi bersama dan komunikasi yang baik sehingga saling memahami satu dengan yang lain baik dalam pikiran maupun istilah-istilah yang digunakan.

B. Gamers Mobile Legends Memenuhi Kebutuhan Pengendalian (Control)

Pengendalian (control) secara sederhana diberikan sesama Gamers melalui arahan arahan yang membangun serta membuat gamers lain mudah memahami apa

yang dimaksudkan. Kebutuhan antarpribadi untuk kontrol didefinisikan sebagai kebutuhan untuk mengadakan serta mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain (Schultz, 1976 dalam Florencia 2023:5) Tingkah laku kontrol positif yaitu dapat mempengaruhi, mendominasi, dan juga memimpin sedangkan tingkah laku kontrol yang negatif yaitu memberontak, tipe kontrol diantaranya yaitu tipe kontrol yang kurang, tipe yang berlebihan, kontrol yang ideal, dan tipe kontrol yang patologis. Dari wawancara dan observasi peneliti menemukan bahwa Game Mobile Legend ini merupakan game kerja sama dimana semua Gamers diuntut untuk bekerja sama antar rekan satu tim dimana normalnya dalam sebuah tim harus ada yang mengontrol tim dalam menentukan strategi dan keputusan yang diambil dalam situasi tertentu baik bertahan ataupun menyerang.

Biasanya yang kontrol dalam *Game Mobile legend* sendiri adalah gamers yang paling jago di dalam timnya sehingga peluang dalam memenangkan game sangat tinggi karena dia memiliki pengalaman dan solusi yang baik dalam menyusun strategi. Sedangkan para rekan tim lainnya menjadi gamers yang bisa juga mengontrol tim tetapi tidak dominan dan bisa juga di kontrol oleh tim. hal ini terjadi karena setiap gamers dalam Game Mobile legend mempunyai tugas masing-masing di setiap pertandingan, jadi penentuan strategi dan cara membaca strategi lawan sangat penting sehingga tim dapat memperoleh kemenangan. penyusunan strategi juga membutuhkan komunikasi dan chemistry yang baik salah satu contohnya mengerti atau memahami istilah istilah yang digunakan dalam tim tersebut seperti: CD (Cooldown) , Ganking (sembunyi),

Roaming (butuh bantuan), Bait (umpan), War (perang), TB (tahan Badan), missing (musuh menghilang), NU (no ulti) dan GG(god game).

C. Gamers Mobile Legends Memenuhi Kebutuhan Keterlibatan (Inclusion)

Keterlibatan gamers Mobile Legend dalam gamplay tim itu penting, jika dilihat dari cara berinteraksi dan berkomunikasi sesama parah gamers. kebutuhan akan keterlibatan (inclusion) yang menjelaskan bahwa tingkah laku inklusi didefinisikan sebagai tingkah laku yang ditujukan pada tercapainya pemuasan kebutuhan inklusi, terdapat 2 tingkah laku yang pertama positif yang memberikan gambaran bahwa ada beberapa hal yang dihasilkan dari tingkah laku ini diantaranya ada persamaan dengan orang lain, saling berhubungan dengan orang lain, rasa menjadi satu bagian dari kelompok dimana ia berada dan berkelompok atau bergabung. Dan yang kedua adalah tingkah laku inklusi yang negatif yaitu menyendiri, menarik diri dan kesendirian. Adapun tipe inklusi yang telah dibagi menjadi empat tipe berdasarkan terpenuhinya kebutuhan pribadi seseorang yaitu tipe sosial, under sosial, tipe over dan inklusi yang patologis. Secara sederhana dilihat dari gamers tersebut dapat membangun hubungan yang baik dengan gamers lain, penelitian yang dilakukan penulis memperlihatkan bahwa, parah gamers mobile legends dituntut untuk saling saling berinteraksi antara satu sama lain jika ingin menghasilkan kemenangan dalam game Mobile legends.

sebelumnya di game mobile legend sendiri terdapat pembagian role atau peran yang terbagi menjadi lima yaitu : Tank (Tank adalah hero yang paling tahan lama di antara semua karakter MLBB. Mereka biasa berada di garis depan dan sangat

membantu untuk menyerang musuh), Fighters (Hero di *role* ini adalah petarung jarak dekat dengan campuran kemampuan ofensif dan defensif. Kerusakan dari hero jenis ini dapat bertambah seiring waktu, menjadikannya sebuah ancaman besar), Assassin (Assassin adalah hero yang spesialisasinya membunuh atau menonaktifkan target yang roaming saat mereka mencoba untuk mengisi kembali HP.), Marksman (Marksman adalah hero jarak jauh yang kekuatannya hampir seluruhnya didasari pada serangan dasar mereka, dengan menggunakan jangkauan mereka untuk mendaratkan kerusakan besar terus menerus dari jarak jauh), dan Mage (Magician atau mage, adalah hero dengan jangkauan yang lebih jauh, area damage berdasarkan kemampuan, dan *crowd control* yang dapat digunakan untuk menyerang dari jarak jauh).

5.2.2. Komunikasi Interpersonal Dalam *Game Mobile Legends*

Menurut Joseph A. Devito dalam Debby Hartiani (2018:58) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang yang bertujuan untuk mengenal, berhubungan, mempengaruhi, bermain dan membantu. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang menjadi pertukaran ide dan informasi antara dua orang atau lebih melalui saluran apapun, baik secara tatap muka maupun online. Game online dalam hakikatnya merupakan sesuatu yang dimainkan menggunakan alat bantu yaitu handphone yang dimana game ini harus mempunyai fitur yang mendukung dalam penggunaannya sehingga dapat membantu pemain dalam pengaplikasiannya setiap hari. Salah satunya adalah *Game Mobile Legends* game online ini sudah banyak digunakan oleh semua kalangan yang ada di Indonesia maupun manca negara. Dalam kaitannya dengan komunikasi interpersonal dalam *Game Mobile Legends* sangat

dibutuhkan pemain yang komunikatif dalam hal ini agar mereka bisa melakukan permainan yang baik selama bertanding dengan tim lawan. Sikap komunikatif yang ditunjukkan oleh para pemain menunjukkan komunikasi interpersonal yang terjadi didalam sebuah tim. Selain memberikan informasi, komunikasi interpersonal ini juga sangat membantu para pemain seperti ungkapan pujian kepada tim maupun memberi semangat untuk setiap anggota tim. Komunikasi interpersonal cukup berperan penting didalam game mobile legends karena didalam game tersebut terdapat beberapa fitur canggih yang digunakan pemain untuk memudahkan mereka berkomunikasi jarak jauh atau secara online. Bahkan komunikasi Interpersonal yang sering mereka gunakan dalam *Game Mobile Legends* terkadang mereka terapkan dalam komunikasi mereka sehari-hari di lingkungan kampus Unwira Kupang. Salah satu contohnya dalam pengekspresian mereka dalam menggunakan istilah istilah yang sering mereka gunakan dalam *Game Mobile Legends*, seperti kagum atau pujian terhadap teman mereka sering menggunakan istilah *GG (Good Game)* atau dalam rasa kecewa dan cape terhadap teman. Kalo pada keca sering menggunakan kata *Bot* atau *Nob* sedangkan cape sering menggunakan kata *Beban*. Hal ini sudah menjadi sesuatu yang sering terjadi di dalam komunitas Game Online.