

Hercules Akbar Fahreza

+62 858-1432-4414 / herculesfahreza@gmail.com

Tentang Saya

Saya memiliki pengalaman sebagai Digital Marketing di perusahaan Ampaba Development. Saya terbiasa berbicara di depan umum dan berpengalaman dalam menganalisis masalah serta merumuskan solusi bersama tim. Saya yakin dapat memberikan kontribusi yang positif dan maksimal untuk dunia kerja.

Pendidikan

2016 - 2019 | SMK Negeri 5 Kota Bekasi | Jurusan Perangkat Lunak

2019 - Sekarang | Universitas Bhayangkara Jakarta Raya | Program Studi Ilmu Komunikasi

Pengalaman Kerja

Januari 2021 - April 2021 | Waiter | Cafe Racing

Melayani pelanggan dengan baik dan ramah, menjaga kebersihan dan kenyamanan area kerja dan bekerja dalam tim untuk memastikan kepuasan pelanggan

September 2022 - Desember 2022 | Magang | Ampaba Development

Mengelola strategi pemasaran digital, meningkatkan engagement di media sosial, membuat konten promosi yang relevan dan menarik.

Kemampuan

- **Komunikasi**
- **Pemasaran Digital**
- **Pengelolaan Media Sosial**
- **Manajemen Waktu**
- **Kerja Sama Tim**
- **Kreativitas**

PEDOMAN WAWANCARA

1. Jelaskan identitas diri anda?
2. Sejak kapan anda telah bermain gim daring?
3. Sejak kapan anda mulai bermain Mobile Legends? Apa yang membuat anda tertarik pada gim ini?
4. Apakah anda tergabung kedalam suatu komunitas atau menjadi suatu bagian dalam komunitas mobile legends?

Dominant

5. Menurut anda, apa peran utama anda saat bermain? Apakah anda cenderung menjadi pemimpin dalam tim?

Dramatic

6. Apakah anda sering menggunakan kata-kata atau nada yang berlebihan untuk menunjukan perasaan frustasi, gembira, atau kemarahan saat bermain?
7. Bagaimana anda biasanya mengekspresikan emosi anda pada saat tim anda sedang dalam situasi yang sulit?

Animated Expressive

8. Apakah anda sering menggunakan nada suara yang antusias ketika berkomunikasi dengan rekan satu tim?
9. Apakah anda sering menggunakan humor atau candaan untuk meyampaikan pesan kepada tim anda?

Open

10. Bagaimana reaksi anda pada saat rekan satu tim memberikan saran atau kritik kepada anda?
11. Apakah anda sering meminta pendapat atau masukan dari rekan satu tim selama bermain?
12. Bagaimana anda memberikan masukan kepada rekan tim setelah pertandingan? Baik saat menang maupun kalah?

Argumentative

13. Bagaimana anda merespon ketika rekan tim memberikan argumen yang berbeda dengan pandangan anda?
14. Apakah anda sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut anda penting dalam permainan?

Relaxed

15. Apakah anda sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana pada saat bermain?
16. Bagaimana cara anda menenangkan rekan tim yang sedang kesal atau frustasi pada saat bermain?

Attentive

17. Apakah anda sering memberikan perhatian penuh kepada rekan tim ketika mereka membutuhkan bantuan atau memberikan arahan?
18. Bagaimana anda merespon apabila rekan tim sedang memberikan masukan atau saran?

Impression Leaving

19. Bagaimana cara anda menjaga agar kesan yang ditinggalkan kepada tim tetap positif, bahkan pada saat situasi sulit atau tim kalah?
20. Apa yang memotivasi anda untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan?apakah untuk pengakuan pribadi atau kepuasan tim?

Friendly

21. Apakah anda sering menggunakan bahasa ramah dan penuh semangat untuk menyemangati tim? Terutama pada saat permainan menjadi sulit?
22. Bagaimana cara anda mempertahankan hubungan yang baik kepada sesama rekan tim agar meminimalisir adanya konflik?

Precise

23. Pada saat menjelaskan strategi kepada tim, bagaimana cara anda memecahnya menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami rekan tim?
24. Bagaimana anda menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat waktu? Terutama dalam situasi yang membutuhkan respon cepat?

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan 1 (DA)

Penanya	:	Ya baik, perkenalkan nama saya Hercules Akbar Fahreza Izin saya mau mewawancarai Anda untuk kebutuhan tugas akhir saya, kalau boleh tahu, pertama boleh jelaskan di identitas diri Anda?
Informan	:	Ya nama saya Daffa Al-Nunji, saya lahir di Jakarta, untuk sekarang tinggal di Bekasi dan berumur 24 tahun.
Penanya	:	Sejak kapan sih udah main game daring?
Informan	:	Kalau untuk game daring itu sendiri udah dari masih saya kecil sih, dari tahun 2008.
Penanya	:	Kira-kira waktu masih kecil tuh main game daringnya tuh game daring apa aja sih?
Informan	:	Banyak ada Poinblank, Lostsaga. Ya game-game warnet jaman dulu aja.
Penanya	:	Terus kayak suka main mobile legend gak?
Informan	:	Saya main game mobile legends.
Penanya	:	Sejak kapan anda mulai bermain Mobile Legends? terus yang membuat anda tertarik tuh apa sih sama Mobile Legends?
Informan	:	Kalau untuk sejak kapannya itu sejak tahun 2020. Terus yang membuat saya tertarik itu karena gamenya seru aja sih, dan lagi kan di HP kan jadi easy to play aja mainnya bisa dimana aja.
Penanya	:	Oke terus, anda tuh tergabung dalam suatu komunitas atau menjadi suatu bagian dalam komunitas Mobile Legends gak buat sekarang?
Informan	:	Untuk sekarang ikut tergabung di dalam sebuah komunitas.
Penanya	:	Kalau boleh tau nama komunitasnya apa?
Informan	:	Untuk nama komunitasnya itu Kasino.
Penanya	:	Kasino itu domisili mana sih maksudnya bertempatan dimana tempat timnya?
Informan	:	Kalau untuk Kasino itu sendiri sih gak ada domisilinya sih, jadi itu kayak online aja gitu jadi kalau mau mabar, ya mabar.

Penanya : Oke terus kita coba masuk ke dalam gamenya, Pertanyaannya kalau menurut anda nih peran anda saat bermain Mobile Legends itu apa?

Informan : Kalau peran saya itu mungkin sebagai orang yang nge-call kali ya, nge-call itu bahasanya kayak yang memberikan arahan gitu.

Penanya : Dia kan ada role-nya tersendiri di Mobile Legends kan, kalau role-nya itu sendiri, di Mobile Legends itu role anda sebagai apa?

Informan : Untuk role saya itu role-nya roamer.

Penanya : Oke berarti anda yang memegank kendali komunikasi dan semacamnya ya?

Informan : Iya saya memberikan arahan.

Penanya : Terus kayak bagaimana sih anda memberikan masukan kepada rekan tim setelah pertandingan baik saat lagi menang ataupun lagi kalah?

Informan : Kalau untuk masukan sih saya sih jarang sebenarnya kalau ngasih masukan ya, cuman biasanya kayak mungkin bahasa saya itu, kayaknya lu bagus pake hero ini deh atau kayaknya harusnya lu kayak gini, saling berbagi masukan aja.

Penanya : Terus misalnya ini kan anda kan disini sebagai pemimpin dalam tim lah bisa disebut, pernah gak sih anda mengalami konflik dalam rekan tim selama permainan? terus kayak bagaimana cara anda menyelesaikannya?

Informan : Kalau untuk konflik itu jarang mungkin ya, jadi misalkan terjadinya konflik pun cara saya menyelesaikannya itu ya berusaha untuk mencairkan suasana aja gitu.

Penanya : Kalau misalnya tim lagi keadaan sulit nih, terus kayak dimana cara anda sebagai pemimpin menyemangat tim biar timnya tuh gak down gitu?

Informan : Menyemangatinya ya paling saya kasih kata-kata penenang aja, kayak ini masih bisa kok, masih bisa gitu kita sabar aja tahan gitu, nunggu kesempatan selanjutnya.

Penanya : Apakah anda sering menggunakan kata-kata atau nada yang berlebihan untuk menunjukkan rasa frustasi, gembira, atau kemarahan saat bermain?

Informan : Tentunya sering ya, terutama misalkan ketemu lawan yang jago atau pandai gitu, itu biasanya saya mengeluarkan kata-kata yang toksik atau kasar lah dan gak mungkin saya sebutkan disini lah.

Penanya : Oke itu kalau lagi frustasi ya, kalau misalnya kayak gembira gitu?

Informan : Kalau gembira ya paling saya ketawa-tawa aja gitu ketawa-tawa.

Penanya : Lalu bagaimana anda biasanya mengekspresikan emosi anda pada saat tim anda sedang dalam situasi yang sulit?

Informan : Mengekspresikan kan saya sebagai role-nya in-game leader ya atau yang memberikan call atau arahan, sebisa mungkin saya yang harus step up untuk nenangin mereka semua gitu.

Penanya : Terus kayak itu kan dari segi taktik, kayak misalnya ekspresi emosi anda lagi sulit-sulit itu kayak gimana? Mungkin anda menahan kemarahan atau misalnya anda juga frustasi walaupun anda tahan-tahan agar tim yang lain gak tau?

Informan : Kalau jujur untuk saya pribadi saya sih cukup kepusingan juga gitu, cukup ada frustasi juga kalau misalkan tim saya ini lagi kesusahan gitu, cuma sebisa mungkin saya percayain aja semua ke teman-teman saya.

Penanya : Jadi Anda mengalami hal tersebut cuma gak diekspresikan ya untuk menjaga emosi teman-teman

Informan : Iya benar

Penanya : Lalu selanjutnya apakah anda sering menggunakan suara yang antusias? maksudnya itu seperti bersemangat ketika berkomunikasi dengan rekan satu tim

Informan : Tentunya bersemangat kalau misalkan moodnya lagi bagus, saya pasti bersemangat.

Penanya : Apakah anda sering menggunakan humor atau candaan untuk menyampaikan pesan pada tim?

Informan : Untuk humor itu ya jarang-jarang aja sih, kadang-kadang aja kalau ada kejadian lucu ya pasti dijadikan bercandaan aja.

Penanya	:	Oke, lalu apakah anda sering meminta pendapat atau masukan dari rekan tim selama bermain?
Informan	:	Saya ya jarang-jarang lah bisa mungkin beberapa kali mungkin saya minta arahan atau saran.
Penanya	:	Jadi seberapa sering anda berinisiatif untuk mengajak tim untuk berdiskusi tentang strategi permainan?
Informan	:	Ya paling kan kalau kita abis kalah aja sih kita merasa abis kalah dan kalahnya itu terbantai gitu baru saya ajak diskusi.
Penanya	:	Selanjutnya, bagaimana anda merespon ketika rekan tim memberikan argumen yang berbeda dengan pandangan anda?
Informan	:	Ya tentunya saya bakal menerimanya itu cuman saya olah-olah dulu di dalam pikiran saya, apakah menurut saya itu hal yang make sense untuk dikemukakan, menurut saya sih begitu jadi saya olah dulu di dalam pikiran saya apakah benar gak atau masuk akal gak.
Penanya	:	Lalu, misalnya ada rekan tim yang membuat keputusan yang salah respon anda bagaimana?
Informan	:	Kalau respon saya itu, saya gak mungkin blaming-blaming dia di saat secara langsung gitu, paling after gamenya atau sesudah gamenya baru saya kasih arahan gitu, saya evaluasi lagi.
Penanya	:	Terus apakah anda sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut anda penting dalam permainan?
Informan	:	Jarang sih menurut saya gitu, saya lebih ke kalau misalkan teman-teman saya mempercayai suatu hal dan mereka ingin bermain dengan cara seperti itu ya, menurut saya silahkan aja gitu tapi yang penting tetap ikutin arahan saya.
Penanya	:	Lalu apakah anda sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana pada saat bermain game terutama pada saat kemelawan yang susah terus merasakan frustasi? Sering ini gak? mencairkan suasana dengan komunikasi yang bersahabat dan humoris?
Informan	:	Kalau saya sih saya sering mencairkan suasana supaya gimana caranya saya menjaga teman-teman saya agar bisa main lama aja.

Penanya : Lalu, misalnya ada rekan tim yang sedang terbawa emosi dan frustasi bagaimana anda biasanya berkomunikasi untuk menenangkan mereka?

Informan : Ya saya tenangin, saya bisa ngomong kayak "santai santai" mungkin saya bisa menaruhkan bantuan saya, misalkan mereka di gank ya paling saya bantuin.

Penanya : Selanjutnya ini lebih ke pribadi, bagaimana anda mengelola perasaan anda pada saat kalahan atau saat tim sedang melakukan kesalahan besar?

Informan : Kalau saya sih balik lagi, kalau misalkan melakukan kesalahan besar saya bawanya kayak yang gak serius, ini kan cuma game aja jadi kita hanya untuk have fun aja.

Penanya : Cuma kalau kan Kasino kan juga pernah ikut turnamen gitu kan kalau keadaan seperti itu pas saat turnamen gimana?

Informan : Kalau pada saat turnamen seperti yang tadi saya udah bilang saya gak mungkin ngeblame secara langsung gitu, tapi mungkin sesudah turnamennya baru kita kayak diskusi bareng-bareng gitu, evaluasi masing-masing saling intropeksi apa kesalahannya gitu supaya lebih baik lagi kedepannya.

Penanya : Lalu, bagaimana cara anda menjaga agar kesan yang tinggalkan terhadap tim anda tetap positif bahkan pada saat situasi sulit atau tim kalah?

Informan : Yang penting ketika mau memberikan arahan itu penyampaiannya harus baik sih jadi tidak ada yang tersinggung di antara semua pihak yang saya berikan arahan, kalau menurut saya sih gimana caranya saya ngasih arahan dan mereka tuh bisa terima dengan bisa terima dengan asik gitu.

Penanya : Tapi kalau anda sebagai In-game leader dalam sebuah tim ini, apakah anda cenderung memberikan arahan atau melakukan tindakan yang dapat membuat tim anda berkesan dengan keahlian atau kemampuan anda dalam memimpin tim?

Informan : Kalau saya pribadi saya lebih ke memberikan arahan gitu, ketika saya memberikan arahan dan mereka semua mengikuti arahan saya dan apa yang saya pikirkan terkait arahan saya itu benar atau lebih bagus hasilnya itu saya lebih senang lebih puas secara pribadi.

Penanya : Apa yang memotivasi anda untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan? apa untuk pengakuan pribadi atau untuk kepuasan tim?

Informan : Ya pada akhirnya kan kita semua tujuannya kan bermain sebagai sebuah tim gitu, jika menang ya itu kepuasan yang kita dapat kan gitu semuanya yang penting menang.

Penanya : Oke kepuasan tim. Lalu Apakah anda sering menggunakan bahasa ramah dan membangun semangat untuk menyemangati tim? terutama pada saat permainan menjadi sulit

Informan : Iya tentunya saya pasti menggunakan bahasa yang ramah, paling kayak bahasa-bahasa ramah lah gitu agar asik aja moodnya semuanya.

Penanya : Tapi pernah gak sih mengeluarkan kata-kata yang toxic atau kasar kepada sesama rekan tim gitu?

Informan : Kalau saya pribadi saya gak pernah, kasar gitu gak pernah.

Penanya : Ke rekan tim gak pernah ya?

Informan : Ke rekan tim gak pernah.

Penanya : Lalu bagaimana cara anda mempertahankan hubungan yang baik kepada rekan sama rekan tim agar meminimalisir adanya konflik?

Informan : Ya setiap adanya adu debat atau diskusi atau adu argumen itu, ya selalu harus ada yang bisa cool down atau ngarahin lah supaya tidak adanya konflik gitu loh, jadi ditengahin atau dicari solusinya bareng-bareng aja gitu.

Penanya : Anda sebagai in-game leader dalam tim ini, bagaimana caranya menjelaskan strategi kepada tim? Apakah caranya memecah belah menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami dalam tim? atau bagaimana cara menjelaskan strategi kepada timnya?

Informan : Kalau saya itu pertama dari draft pick maksudnya dari pemilihan hero itu saya bisa dibilang 50% yang ngatur lah, terus yang kedua gimana

alur game itu berjalan itu atau tempo gamenya itu bisa saya arahin jadi saya yang ngatur semuanya.

Penanya : Oke emang mungkin hampir semuanya keputusan atau decision making, taktik, strategi yang ada dalam tim itu yang megang anda ya bisa dibilang.

Informan : Iya bisa dibilang begitu.

Penanya : Lalu bagaimana anda menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat waktu terutama dalam situasi Membutuhkan respon cepat?

Informan : Saya langsung, saya langsung mengeluarkan pendapat saya, saya mengeluarkan arahan saya aja secara spontan gitu secara langsung secara instan gimana saya ber-expect tim saya juga untuk langsung paham.

Penanya : Kita coba ambil studi kasusnya aja. Misalnya kayak rekan tim anda yang dimana sedang di gank rame-rame, decision making dan penyampaian informasi cepat anda kira-kira bakal kayak gimana buat rekan tim anda?

Informan : Tergantung, saya juga melihat kan, kalau kita lihat dari itu semua tergantung situasi gitu, misalkan kita deket dengan tim yang kita sedang di gank, saya bisa mengeluarkan arahan langsung ngebantu atau backup gitu, tapi kalau misalkan jauh saya bisa ngarahin untuk mengambil objektif lain di dalam game.

Penanya : Mungkin segitu saja untuk wawancara ini, Sebelumnya terima kasih mas Daffa, kita sudahi, Terima kasih.

Informan 2 (WA)

Penanya : Pertama perkenalkan nama saya Hercules Akbar Fahreza. Izin, saya ingin mewawancarai Anda untuk tugas akhir saya. Kalau boleh tahu, boleh dijelaskan identitas diri Anda?

Informan : Nama saya Muhammad Widie Agustiawan, umur saya 24 tahun, saya tinggal di Bekasi. Terus juga saya pekerja. Mungkin itu aja sih.

Penanya : Sejak kapan Anda telah bermain game daring?

Informan	:	Kalau game daring saya dari kecil sih, tahun 2009 paling ya kalau main game daring.
Penanya	:	Kalau boleh tahu tuh game daringnya itu main apa aja?
Informan	:	Kalau game daring mungkin lebih ke game-game warnet, mungkin Lost Saga atau Point Blank atau Dragon Nest, mungkin itu aja kalau main game daring sih.
Penanya	:	Tapi sekarang main Mobile Legends?
Informan	:	Kalau sekarang ya main Mobile Legends.
Penanya	:	Sejak kapan sih main Mobile Legends? Terus kayak apa yang membuat Anda tertarik buat main game Mobile Legends?
Informan	:	Buat kapannya main Mobile Legends mungkin saya 2020 ya. Kalau yang membuat tertarik, balik lagi lingkungan pada main Mobile Legends. Terus juga menurut saya gamenya lumayan seru buat dicoba. Jadi mungkin saya bakal coba gamenya terus, ya lama-lama makin asik aja sih sama game Mobile Legends ini.
Penanya	:	Oke, lalu apakah Anda tergabung dalam suatu komunitas atau menjadi suatu bagian dalam komunitas Mobile Legends?
Informan	:	Kalau komunitas, iya saya bergabung dalam komunitas. Kalau buat namanya komunitasnya Kasino.
Penanya	:	Oke, lanjut ke pertanyaan gamenya. Menurut Anda, apa peran utama Anda pada saat bermain? Apakah Anda cenderung menjadi pemimpin dalam satu tim, dalam tim Kasino ini?
Informan	:	Kalau peran ya mungkin dari peran dulu saya jawab. Kalau Mobile Legends ada 5 role, kebetulan saya di midlane. Kalau dibilang pemimpin atau enggak, mungkin saya bukan pemimpin. Cuma lebih ngebantu pemimpin aja buat ngasih masukan baiknya itu gimana. Lebih ke nge-follow up pemimpinnya, jadi biar pemimpinnya juga gak terlalu stres buat mikir sendiri.
Penanya	:	Oke, lalu Anda kan bisa dibilang second hand-nya si in-game leader. Bagaimana Anda memberikan masukan pada rekan tim setelah pertandingan, baik saat kalah maupun menang?

Informan : Kalau masukan kepada rekan tim jelasnya kan setelah game ya. Kalau misalnya menang pun saya juga berusaha buat ngasih masukan kalau misalnya ada mistake kecil aja sih. Kalau misalnya kalah, saya berusaha buat kasih unjuklah gerakan yang salahnya di mana. Mungkin bakal nge-replay dari Mobile Legend-nya jadi bisa kelihatan salahnya di mana.

Penanya : Terus, pernah gak sih dalam tim Kasino ini ada konflik? Terus bagaimana cara Anda menyelesaikan konflik tersebut?

Informan : Kalau konflik ya, kalau misalnya konflik pasti ada lah setiap game. Karena kan kita lima otak yang jadiin satu ya. Mungkin kalau menenangkan atau meredamnya mungkin lebih diobrolin sih salahnya di mana. Terus kita cari jalan keluarnya bareng-bareng, dan kita unjuk buktinya aja lah atau kasih unjuk salahnya dia tuh di mana, atau salahnya saya pun di mana. Mungkin lebih kasih unjuk aja sih.

Penanya : Lalu apakah Anda sering menggunakan kata-kata atau nada yang berlebihan untuk menunjukkan perasaan frustasi, gembira, atau kemarahan saat bermain?

Informan : Mungkin kalau misalnya kata-kata berlebihan atau toxic ya, atau mungkin kalau lagi frustasi mungkin bakal sedikit toxic kalau misalnya emang lagi kalah setup-nya atau kalah dari segi gamenya. Kalau misalnya gembira ya pasti sering lah gembira biar mood tim kita itu juga enak. Terus kalau kemarahan, ya mungkin so far setiap orang pasti bakal ngerasain marah atau ngeluarin kata-kata yang toxic karena emang mungkin dia juga lagi antusias.

Penanya : Lalu bagaimana Anda biasanya mengekspresikan emosi Anda pada saat tim Anda sedang dalam situasi yang sulit?

Informan : Kalau mengekspresikan emosi mungkin saya lebih ke setelah game selesai kali ya, mungkin baru kita ngobrolin lagi sih. Lebih banyak ngobrol sih.

Penanya : Kalau dari tim Kasino, ada emosi yang maksudnya kayak gimana ya... Anda tuh mengekspresikan emosi nggak sih? Kayak misalnya teman Anda melakukan kesalahan, terus kayak Anda ngeblame atau marah-

marah ke teman rekan tim Anda yang memang melakukan kesalahan atau bagaimana gitu?

Informan : Kalau yang jelas sih saya nggak terlalu ngeblame ya, cuma lebih ke pendem sih. Saya diem dulu, mungkin lebih ke diem dulu.

Penanya : Baik, sebenarnya Anda merasakan emosi itu cuma tidak terlalu diekspresikan ya. Lalu apakah Anda sering menggunakan nada atau suara yang antusias atau bersemangat ketika berkomunikasi dengan satu rekan tim?

Informan : Sering sih, karena kan kita main bareng-bareng berusaha buat menjaga mood. Jadi lebih baiknya komunikasinya lebih antusias aja sih, jadi lebih semangat.

Penanya : Apakah Anda sering menggunakan humor, lelucon, candaan untuk menyampaikan pesan kepada tim Anda?

Informan : Mungkin kalau misalnya emang gamenya fun juga, tujuannya juga buat fun-fun yang jelas bakal gunain kata-kata candaan sih, biar lebih asik aja ngobrolnya atau mainnya. Cuma mungkin kalau lagi mode serius, kayak mode turnamen gitu, mungkin kurang ya karena memang fokusnya kan tujuannya juga ada, jadi lebih serius dibanding game fun.

Penanya : Lalu bagaimana reaksi Anda pada saat rekan satu tim memberikan saran atau kritik pada Anda?

Informan : Balik lagi, kalau dikasih kritik ya jelas saya bakal menerima. Mungkin saya lebih pengen tahu salahnya di mana. Reaksinya sih gak bakal marah juga karena tujuannya baik. Mungkin bakal minta kayak, "salah gue di mana nih?", "baiknya gimana?", lebih ke gitu.

Penanya : Berarti apakah Anda sering meminta pendapat atau masukan dari rekan tim selama bermain?

Informan : Kalau minta pendapat, pasti. Baiknya gimana, balik lagi karena ada tujuan. Jadi pasti bakal minta pendapat biar kita makin kuat atau makin jago, pasti bakal minta ke teman sendiri.

Penanya : Tapi pernah gak sih dalam tim ini tuh saling berbagi ide dan menerima masukan dengan baik?

Informan	:	Pasti. Setelah game kita evaluasi, dikasih masukan satu-satu. Kita punya in-game leader juga, jadi kita pasti minta baiknya gimana. Karena dia ditunjuk ya karena dipercaya.
Penanya	:	Misalnya Anda melakukan kesalahan, terus Anda mengakui gak sih? Terbuka gitu sama teman-teman, kayak say sorry atau bagaimana?
Informan	:	Kalau saya ngelakuin mistake ya jelas say sorry ke teman-teman, apalagi kalau lagi turnamen, apalagi kalau sampai kalah. Jadi pasti bakal terbuka dan say sorry.
Penanya	:	Lalu bagaimana Anda merespons ketika rekan tim memberikan argumen yang berbeda dengan pandangan Anda?
Informan	:	Kalau argumennya berbeda ya saya pikir dulu, atau saya koreksi secara individu. Kalau pandangan dia lebih baik dari saya, ya why not, menurut saya.
Penanya	:	Apakah Anda sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut Anda penting dalam permainan?
Informan	:	Iya penting. Karena ini game mobile, dan setiap orang pasti punya kemampuan. Hal-hal kecil bisa jadi penting. Karena ini game bukan sembarangan, 5 otak jadi satu. Jadi sering sih debat kecil.
Penanya	:	Karena mungkin aspek-aspek kecil dalam game Mobile Legends ini pun bisa dibilang penting, kan?
Informan	:	Iya, karena lumayan tricky juga. Satu-dua detik aja bisa berpengaruh.
Penanya	:	Lalu, apakah Anda sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana saat bermain?
Informan	:	Komunikasi bersahabat dan humoris jelas sering. Karena tujuannya juga buat fun, seru-seruan, jadi berusaha nggak merusak mood teman sendiri.
Penanya	:	Oke, bagaimana cara Anda menenangkan rekan tim yang sedang kesal atau frustasi saat bermain?
Informan	:	Mungkin bakal bilang buat reset dulu, baiknya gimana. Karena game juga pasti bakal lama. Kita ngobrol sambil nunggu objektif muncul. Kasih masukan, nanti in-game leader yang mutusin.

Penanya	:	Oke, selanjutnya apakah Anda sering memberikan perhatian penuh pada rekan tim ketika mereka membutuhkan bantuan atau sedang memberikan arahan?
Informan	:	Pastinya sih perhatian. Misalnya pengen di-gank atau nge-lord, ya kita usahain bikin nyaman temen kita. Karena mereka juga bikin kita nyaman, jadi saling. Demi kemenangan juga.
Penanya	:	Oke, lalu bagaimana Anda merespons apabila rekan tim sedang memberikan masukan atau saran pada Anda?
Informan	:	Saya pasti menerima. Saya juga pengen tahu salahnya di mana. Mungkin lebih pengen dikasih unjuk aja salahnya.
Penanya	:	Tapi Anda ini cenderung ke mana sih? Mengikuti instruksi tim atau lebih suka buat keputusan sendiri?
Informan	:	Balik lagi, kita punya in-game leader. Kalau soal keputusan, tiap orang punya pendapat sendiri. Tapi tetap kita obrolin ke IGL dan ikuti arahan dia.
Penanya	:	Oke, bagaimana cara Anda menjaga agar kesan yang ditinggalkan tetap positif bahkan saat tim kalah?
Informan	:	Mungkin lebih ke candaan. Terus juga berusaha gak bikin orang tersinggung. Saya lebih ke menjaga mood, gak mikirin pribadi banget. Yang penting gak ada konflik aja.
Penanya	:	Apa yang memotivasi Anda untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan? Apakah untuk pengakuan pribadi atau kepuasan tim?
Informan	:	Saya lebih mikirin tim sih daripada kepuasan pribadi. Berusaha bikin teman nyaman aja.
Penanya	:	Apakah Anda sering menggunakan bahasa yang ramah dan penuh semangat untuk menyemangati tim, terutama saat permainan sulit?
Informan	:	Kalau turnamen, bahasa ramah dan semangat ya pasti iya. Tapi gak terlalu sering karena mainnya serius. Jadi jarang candaan.
Penanya	:	Lalu bagaimana cara Anda mempertahankan hubungan yang baik dengan rekan tim agar meminimalisir konflik?
Informan	:	Selesai game pasti evaluasi. Usahakan gak nyinggung orang lain. Ada guyonan, mencairkan suasana, dan sering ngobrol aja sih.

Penanya : Lalu, pada saat menjelaskan strategi kepada tim, bagaimana cara Anda memecahnya menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami oleh rekan tim?

Informan : Kalau menjelaskan strategi, baiknya kita sampaikan dulu ke in-game leader. Mungkin dari kita menjelaskan ke dia soal praktiknya, strateginya, cara setup-nya, lalu kita kasih unjuk juga soal heronya gimana, komposisi tim yang enak. Tapi keputusan tetap kembali lagi ke in-game leader. Kalau in-game leader-nya setuju (ACC), kita jalanin bareng-bareng.

Penanya : Berarti, rekan tim yang lain selain in-game leader tetap memberikan saran atau masukan, tapi keputusan akhirnya tetap ada pada in-game leader?

Informan : Iya, benar.

Penanya : Bagaimana Anda menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat waktu, terutama dalam situasi yang membutuhkan respons cepat?

Informan : Kalau soal informasi cepat dan tepat waktu, biasanya saya pakai kata-kata yang simpel aja, misalnya kayak "missing" atau "hilang". Saya juga berharap dan mengharapkan teman-teman ngerti apa yang saya maksud.

Penanya : Mungkin sekian wawancara dari saya. Terima kasih, Mas.

Informan : Iya, sama-sama.

Informan 3 (FA)

Penanya : Assalamualaikum, perkenalkan nama saya Hercules Akbar Fahreza. Sebelumnya saya minta izin untuk mewawancarai Mas untuk tugas akhir saya. Kalau boleh tahu, bisa dijelaskan identitas diri Anda?

Informan : Iya, baik. Nama saya Muhammad Faiz Alwan, saya berusia 23 tahun dan masih mahasiswa.

Penanya : Oke, kalau boleh tahu, sejak kapan Mas mulai bermain game daring?

Informan	:	Kalau ditanya sejak kapan, saya mulai bermain game daring sejak SD. Dulu juga didukung orang tua karena sudah punya komputer, jadi bisa main dari kecil.
Penanya	:	Game apa saja yang Mas mainkan waktu kecil?
Informan	:	Karena sudah punya komputer, saya dulu main game-game daring seperti Lostsaga, Point Blank, dan Ayodance.
Penanya	:	Oke, sekarang Mas masih main Mobile Legends?
Informan	:	Oh iya, masih main.
Penanya	:	Sejak kapan Mas mulai main Mobile Legends? Dan apa yang membuat tertarik?
Informan	:	Saya mulai main Mobile Legends sejak tahun 2018, waktu zaman SMK. Awalnya diajak teman, dan pas coba main ternyata seru. Lama-lama jadi makin suka.
Penanya	:	Apakah Mas tergabung dalam komunitas Mobile Legends?
Informan	:	Iya, saya tergabung dalam komunitas Mobile Legends. Nama komunitasnya Kasino Esports.
Penanya	:	Apa peran utama Mas saat bermain? Apakah Mas cenderung menjadi pemimpin tim?
Informan	:	Untuk pemimpin, enggak sih. Kalau di komunitas, saya lebih berperan sebagai jungler.
Penanya	:	Jadi Mas tidak pernah merasa menjadi pemimpin dalam tim?
Informan	:	Iya, tidak.
Penanya	:	Sebagai jungler, apa saja tugasnya?
Informan	:	Jungler itu tugasnya ambil objektif seperti buff, turtle, dan lord. Intinya fokus ke farming dan pengambilan objektif tim.
Penanya	:	Bagaimana Mas memberikan masukan kepada rekan tim setelah pertandingan, baik menang maupun kalah?
Informan	:	Jujur, saya jarang memberi masukan. Biasanya teman yang lebih banyak memberikan masukan.
Penanya	:	Berarti Mas memang jarang bersuara ya?
Informan	:	Iya, saya lebih fokus ke gameplay. Komunikasi juga masih kurang.

Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan kata-kata atau nada berlebihan saat merasa frustasi, senang, atau marah saat bermain?
Informan	:	Saya cenderung frustasi sih. Karena role jungler itu penuh tekanan, dan sering dianggap jadi penentu kemenangan atau kekalahan.
Penanya	:	Jadi role Mas memang cukup penting, ya?
Informan	:	Iya, cukup penting.
Penanya	:	Kalau lagi frustasi, Mas suka menggunakan kata-kata berlebihan atau kasar?
Informan	:	Kadang spontan keluar kata-kata toxic sih, karena emang lagi frustasi banget.
Penanya	:	Misalnya sampai nge-blame teman?
Informan	:	Iya, kadang ngomong kayak "lu kenapa sih gak bantu?" atau semacam itu. Jadi suka keluar kata-kata toxic juga.
Penanya	:	Bagaimana Mas mengekspresikan emosi saat tim dalam situasi sulit?
Informan	:	Biasanya saya lebih diam, fokus aja ke gameplay. Tapi kadang juga suka marah-marah sendiri.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan suara yang antusias saat berkomunikasi dengan tim?
Informan	:	Gak pernah sih Mas. Biasanya saya lebih banyak diam. Kalau lagi kesulitan baru deh mulai bicara atau teriak-teriak.
Penanya	:	Mas pernah menggunakan humor atau candaan untuk menyampaikan pesan ke tim?
Informan	:	Iya, kadang ada. Tapi hanya di momen tertentu aja. Kalau lagi fun match sih bisa, tapi kalau latihan atau rank kadang tetap serius.
Penanya	:	Bagaimana reaksi Mas saat ada rekan tim memberikan saran atau kritik?
Informan	:	Bisa kasih contohnya Mas?
Penanya	:	Misalnya Mas dikasih tahu harus begini-begini oleh teman, reaksi Mas gimana?
Informan	:	Kadang saya merasa udah benar ngejalaninnya, tapi tetap dikritik. Jadi bingung juga sih, kayak mikir "kok dia nyalahin, padahal gue udah benar".

Penanya	:	Jadi Mas merasa udah sesuai jobdesk, tapi tetap dikritik, ya?
Informan	:	Iya, saya merasa gak ada yang salah. Tapi tetap ada aja masukan dari teman, padahal menurut saya sudah benar jalaninnya.
Penanya	:	Tapi Mas sendiri pernah gak sih atau sering gak sih minta pendapat atau masukan dari rekan satu tim?
Informan	:	Jarang sih, Mas. Kadang kalau dikasih kritik juga saya lebih belajar sendiri. Soalnya saya merasa sudah cukup jago, jadi merasa gak perlu masukan-masukan lagi.
Penanya	:	Lalu, bagaimana Mas merespons ketika rekan tim memberikan argumen yang berbeda dengan pandangan Mas?
Informan	:	Contohnya seperti apa, Mas?
Penanya	:	Misalnya Mas mau ambil Lord di menit segini, tapi teman-teman bilang sebaiknya culik satu dulu baru ambil objektif.
Informan	:	Iya, biasanya kayak gitu. Tapi karena objektif kayak Lord atau Turtle itu tanggung jawab saya sebagai jungler, kadang keputusannya saya ambil sendiri.
Penanya	:	Jadi meskipun ada argumen berbeda, Mas tetap bertahan pada keputusan sendiri ya?
Informan	:	Iya, Mas.
Penanya	:	Apakah Mas sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut Mas penting dalam game?
Informan	:	Wah, itu sih sering, Mas. Hal-hal kecil kayak belum level 4 tapi udah diajak war, atau masalah rotasi, sering banget jadi bahan ribut-ribut kecil. Karena jungler itu posisinya penting banget.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana saat bermain?
Informan	:	Jarang sih, Mas. Saya lebih fokus main. Kadang kalau teman yang mulai candaan ya saya ikut, tapi tergantung mood juga.
Penanya	:	Bagaimana Mas merespons saat rekan tim memberikan masukan atau saran?

Informan	:	Saya ambil sih, Mas. Tapi kadang saya keras kepala, jadi meskipun dibilang jangan lakukan ini itu, saya tetap jalanin juga. Kadang jadi miskom juga.
Penanya	:	Mas lebih sering bantu tim yang butuh bantuan, atau jalan sendiri sesuai strategi Mas?
Informan	:	Dua-duanya bisa sih, Mas. Tapi lebih sering saya jalan sendiri. Kalau udah ada yang bantu tim lain, saya fokus farming atau ganggu musuh.
Penanya	:	Bagaimana Mas menjaga agar kesan yang ditinggalkan kepada tim tetap positif, terutama saat situasi sulit atau tim sedang kalah?
Informan	:	Biasanya saya lebih diam aja, Mas. Saya gak terlalu aktif menyuarakan hal-hal semacam itu.
Penanya	:	Kalau misalnya sedang ada evaluasi dari in-game leader setelah pertandingan, gimana respon Mas?
Informan	:	Kadang saya terima aja, Mas. Karena kita punya leader, jadi harus terima masukan juga. Tapi seringnya saya improve sendiri waktu in-game sih.
Penanya	:	Apa yang memotivasi Mas untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan? Apakah itu untuk pengakuan pribadi atau kepuasan tim?
Informan	:	Lebih ke pengakuan pribadi sih, Mas.
Penanya	:	Kenapa pengakuan pribadi? Mas kan main dalam satu tim. Kenapa Mas tetap kekeh ingin meninggalkan kesan untuk pengakuan pribadi?
Informan	:	Karena saya merasa jungler itu kunci kemenangan. Jadi saya merasa punya tanggung jawab besar. Kadang jadi egois juga sih, Mas.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan bahasa ramah dan penuh semangat untuk menyemangati tim saat situasi sulit?
Informan	:	Kalau udah kesulitan, saya biasanya fokus game, Mas. Jarang pakai kata-kata semangat, paling cuma teriak “ayo dong bisa!” gitu.
Penanya	:	Bagaimana cara Mas mempertahankan hubungan baik dengan sesama rekan tim agar meminimalisir konflik?
Informan	:	Contohnya gimana ya, Mas?

Penanya	:	Misalnya Mas yang keras kepala ini bisa diterima sama teman-teman. Gimana caranya mempertahankan hubungan baik, baik di dalam maupun di luar game?
Informan	:	Ya kadang awalnya pasti cekcok dulu, Mas. Kalau udah reda, ya cair lagi suasananya. Jalanin aja ngalir.
Penanya	:	Mungkin teman-teman Mas juga udah ngerti karakter Mas ya?
Informan	:	Iya, kali ya. Soalnya ya gitu, Mas. Kalau udah kompetitif tuh frustasi juga kadang.
Penanya	:	Kalau Mas punya strategi, gimana cara Mas menjelaskannya biar rekan tim paham?
Informan	:	Contohnya gimana tuh, Mas?
Penanya	:	Misalnya Mas punya ide strategi dan mau ngasih tahu ke tim. Cara Mas menyampaikannya gimana biar mudah dipahami?
Informan	:	Belum pernah sih, Mas. Biasanya kalau ada kesalahan baru saya bilang, kayak "lain kali bantuin gue dong biar cepet jungling-nya." Gitu-gitu aja sih.
Penanya	:	Jadi memang jarang menjelaskan strategi ke rekan tim ya?
Informan	:	Iya, betul Mas.
Penanya	:	Bagaimana Mas menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat, terutama saat butuh respon cepat? Misalnya mau ambil turtle dan butuh bantuan teman.
Informan	:	Kadang saya langsung bilang "ayo dong buru-buru musuh udah retri!" atau "musuh lagi jauh dari turtle nih, sini cepet!" Biasanya gitu sih. Soalnya kadang saya retri-nya suka miss juga, jadi harus cepat.
Penanya	:	Menurut Mas, cara komunikasi seperti itu efektif gak sih untuk ambil objektif kayak turtle?
Informan	:	Menurut saya efektif sih, Mas. Karena hasilnya juga dapet. Jadi ya, meskipun teriak-teriak, tapi ujungnya dapet objektifnya.
Penanya	:	Baik, mungkin cukup segitu untuk wawancaranya. Terima kasih, Mas Faiz.
Informan	:	Iya, sama-sama, Mas.

Informan 4 (TR)

Penanya	:	Assalamualaikum, perkenalkan nama saya Hercules Akbar Fahreza. Izin saya ingin mewawancarai Anda untuk kebutuhan tugas akhir saya. Kalau boleh tahu, bisa jelaskan identitas diri Anda?
Informan	:	Nama saya Teuku Rafid, saya umur 17 tahun dan statusnya masih pelajar.
Penanya	:	Oke Mas Rafid, sejak kapan mulai bermain game daring?
Informan	:	Saya baru main game daring itu sejak tahun 2018-an.
Penanya	:	Kalau boleh tahu, tahun 2018 itu game daringnya main game apa saja?
Informan	:	Saya dulu tertarik main game-game warnet seperti Point Blank, terus juga game daring di mobile seperti Arcane Legends dan game lawas lainnya seperti Pixel Gun.
Penanya	:	Oke, tapi sekarang main Mobile Legends?
Informan	:	Main.
Penanya	:	Kalau boleh tahu, sejak kapan mulai main Mobile Legends dan apa yang membuat Anda tertarik?
Informan	:	Saya mulai main Mobile Legends sejak tahun 2019. Alasannya karena saat itu game ini lagi trend, jadi saya ikut-ikutan main juga.
Penanya	:	Apakah Anda tergabung dalam suatu komunitas Mobile Legends?
Informan	:	Iya, saya tergabung dalam komunitas yang namanya Kasino.
Penanya	:	Kita masuk ke pertanyaan tentang game-nya. Menurut Anda, apa peran Anda saat bermain Mobile Legends? Apakah cenderung jadi pemimpin dalam tim?
Informan	:	Saya bermain di role Goldlane. Untuk jadi pemimpin atau tidak itu tergantung situasi atau keadaan permainan.
Penanya	:	Kalau boleh tahu, Goldlane itu job desk-nya ngapain saja?
Informan	:	Dari early sampai mid-game, kita harus cari gold sebanyak mungkin dan jangan mati. Baru saat mid hingga late-game kita cari momen war untuk snowball.
Penanya	:	Snowball itu apa?
Informan	:	Snowball itu kondisi ketika tim kita punya resource atau keadaan lebih baik dari tim musuh.

Penanya	:	Bagaimana Anda memberikan masukan kepada rekan tim setelah pertandingan, baik saat menang maupun kalah?
Informan	:	Kalau menang saya bilang "good game", kalau kalah saya bilang "nice try".
Penanya	:	Apakah Anda sering menggunakan kata-kata atau nada berlebihan untuk menunjukkan frustasi, gembira, atau marah saat bermain?
Informan	:	Iya, kadang suka teriak-teriak kalau main.
Penanya	:	Kalau sedang frustasi, biasanya kata-katanya seperti apa?
Informan	:	Kalau frustasi biasanya teriak kencang dan ngomong kasar.
Penanya	:	Kalau sedang gembira?
Informan	:	Ya paling ketawa-ketiwi atau bercanda-canda aja.
Penanya	:	Tapi pernah marah saat main?
Informan	:	Pernah dong, kadang game bikin emosi juga.
Penanya	:	Bagaimana Anda mengekspresikan emosi saat tim dalam situasi sulit?
Informan	:	Kadang saya langsung ngatur-ngatur biar tim gak over saat sedang kalah, supaya bisa bertahan.
Penanya	:	Jadi Anda mengekspresikan emosi dengan menyusun strategi?
Informan	:	Iya, daripada marah-marah, lebih baik langsung ngatur-ngatur.
Penanya	:	Apakah Anda sering menggunakan nada suara antusias saat komunikasi tim agar semangat main?
Informan	:	Iya, kadang saya semangatin dulu biar tim gak lemes, apalagi kalau draft musuh bagus.
Penanya	:	Apakah Anda sering menggunakan humor atau candaan untuk menyampaikan pesan ke tim?
Informan	:	Tentu aja, biar gamenya juga rileks saat dimainkan.
Penanya	:	Contohnya seperti apa?
Informan	:	Misalnya kalau lawan draft-nya jelek, saya bilang “gak ada retri nih timnya”, atau pas menang kita chat all dan bercanda ke musuh.
Penanya	:	Bagaimana reaksi Anda saat rekan tim memberi saran atau kritik?
Informan	:	Kadang saya terima, kadang tidak, tergantung menurut saya benar atau tidak.
Penanya	:	Dalam kondisi seperti apa Anda menerima kritik?

Informan	:	Kalau saya bikin kesalahan fatal kayak terlalu nafsu atau gak lihat situasi.
Penanya	:	Lalu kapan Anda tidak menerima kritik?
Informan	:	Kalau kritik soal strategi atau item saat keadaan kalah. Kadang itu gak sesuai sama kondisi game.
Penanya	:	Apakah Anda sering minta pendapat atau masukan dari rekan tim saat bermain?
Informan	:	Kadang minta kalau saya pakai hero fighter di Goldlane, bukan hero marksman biasa.
Penanya	:	Emangnya karakteristik hero Goldlane itu seperti apa?
Informan	:	Biasanya marksman, tapi kadang bisa pakai fighter juga. Kalau pakai fighter, saya sering minta saran soal item atau emblem.
Penanya	:	Bagaimana Anda merespon jika rekan tim memberikan argumen berbeda dari Anda?
Informan	:	Tergantung argumennya. Kalau lebih bagus dari saya, lebih baik saya terima daripada membantah.
Penanya	:	Jadi Anda masih terbuka dengan argumen teman ya?
Informan	:	Asal argumennya lebih baik dari pendapat saya.
Penanya	:	Apakah Anda sering memperdebatkan hal kecil yang menurut Anda penting dalam permainan?
Informan	:	Tentu saja, kadang hal kecil tapi punya efek besar dalam permainan.
Penanya	:	Apakah Anda menggunakan komunikasi bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana saat bermain?
Informan	:	Iya, supaya feel mainnya enak. Kalau terlalu serius malah ribet komunikasi.
Penanya	:	Walaupun saat turnamen?
Informan	:	Iya, justru saat turnamen lebih baik dibawa santai. Kalau terlalu tegang malah gampang panik.
Penanya	:	Bagaimana cara Anda menenangkan rekan tim yang kesal atau frustasi saat bermain?

Informan	:	Biasanya saya bilang “sabar, ini masih bisa kalau sampai late game” atau nyusun strategi untuk comeback. Soalnya Goldlane juga bisa bikin momen penting setelah jungler.
Penanya	:	Oke, apakah Anda sering memberikan perhatian penuh kepada rekan tim ketika mereka membutuhkan bantuan atau memberikan arahan?
Informan	:	Itu penting, biar gak lost communication. Kita harus perhatikan apa yang dikatakan tim, jadi harus tahu kondisi tim sedang bikin movement apa dan kita harus ikuti permainan.
Penanya	:	Bagaimana Anda merespon apabila rekan tim sedang memberikan masukan atau saran?
Informan	:	Terbuka sih, harus terbuka.
Penanya	:	Bagaimana cara Anda menjaga agar kesan yang ditinggalkan pada tim tetap positif bahkan saat situasi sulit atau tim sudah kalah?
Informan	:	Kita harus menyampaikan dengan cara yang santai, gak pakai nada tinggi, biar tim bisa terima. Jangan sampai mereka merasa sedang dimarahi.
Penanya	:	Oke, berarti lebih ke cara penyampaiannya ya?
Informan	:	Iya, cara menyampaikannya harus lebih sabar walaupun kondisi tim lagi parah.
Penanya	:	Lalu apa yang memotivasi Anda untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan, apakah untuk pengalaman pribadi atau kepuasan tim?
Informan	:	Keduanya.
Penanya	:	Kalau boleh tahu, bisa kasih contoh gak untuk pengakuan pribadi itu seperti apa?
Informan	:	Misalnya saya dapat banyak kill, jadi kelihatan paling kuat atau paling dominan, gendong tim. Tapi juga saat tim kalah, saya serius banget supaya bisa bantu tim menang.
Penanya	:	Apakah Anda sering menggunakan bahasa ramah yang penuh semangat untuk menyemangati tim terutama saat permainan menjadi sulit?

Informan : Kadang-kadang sih. Kadang pakai bahasa ramah, tapi kadang juga toxic, tergantung kondisi tim sedang buruk banget atau enggak.

Penanya : Oke, lalu bagaimana cara Anda mempertahankan hubungan yang baik dengan rekan tim agar meminimalisir konflik, baik di dalam maupun luar game?

Informan : Kita harus ngerti kondisi teman dulu, jangan egois, dan harus terbuka terhadap argumen. Harus saling kasih rekomendasi atau masukan biar gak lost komunikasi.

Penanya : Pada saat menjelaskan strategi kepada tim, bagaimana cara Anda memecahnya menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami?

Informan : Gak perlu ribet. Di Mobile Legends kita bikin strategi sesuai role masing-masing, tapi biasanya strategi dijelaskan pas ada event seperti turtle, lord, atau saat defense/attacking. Jadi fokus saat event penting saja.

Penanya : Oke, lalu bagaimana Anda menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat waktu terutama dalam situasi yang membutuhkan respon cepat, seperti saat lord atau turtle?

Informan : Sebelum event dimulai kita udah komunikasi dulu, jadi pas lord/turtle dimulai kita gak bingung. Intinya antisipasi dulu sebelum momen besar terjadi.

Penanya : Kalau kita ambil kasus di goldlane, misalnya Anda ingin diganking, bagaimana cara Anda menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat ke teman agar bisa selamat?

Informan : Saya akan ngomong ke roamer dan midlane. Midlane clear dulu, roamer bantu saya dulu, saya tahan lane. Biasanya bilang: “Bantu sini dulu roamernya, nunggu midlane datang”, jadi bisa counter-gank bareng.

Penanya : Menurut Anda, cara seperti itu efektif atau tidak dalam permainan?

Informan : Lumayan efektif, karena kalau nunggu mid duluan bisa kalah power. Midlane kadang butuh level 4 dulu biar siap war.

Penanya : Oke, sekian wawancara dari saya. Terima kasih banyak Mas Rafid.

Informan : Iya, sama-sama mas.

Informan 5 (SZ)

Penanya : Assalamu'alaikum, perkenalkan nama saya Hercules Akbar Fahreza. Izin saya ingin mewawancarai Anda untuk kebutuhan tugas akhir saya. Kalau boleh tahu, bisa jelaskan identitas diri Anda?

Informan : Baik, saya Sulthan Zaki Naufal Hafiz, umur 18 tahun, status masih mahasiswa.

Penanya : Sejak kapan sih Mas mulai main game daring?

Informan : Kira-kira sekitar 7–8 tahun yang lalu.

Penanya : Itu berarti tahun berapa?

Informan : Tahun 2017–2018-an.

Penanya : Mas main Mobile Legends?

Informan : Saya main.

Penanya : Sejak kapan Mas mulai bermain Mobile Legends? Dan apa yang membuat Mas tertarik bermain Mobile Legends?

Informan : Mulainya sekitar tahun 2017–2018. Saya tertarik karena seru aja bisa main bareng teman-teman. Banyak juga orang yang main jadi lebih rame.

Penanya : Apakah Mas tergabung dalam komunitas Mobile Legends?

Informan : Ya, saya tergabung dalam sebuah komunitas.

Penanya : Kalau boleh tahu, nama komunitasnya apa?

Informan : Namanya Kasino.

Penanya : Oke, kita masuk ke pertanyaan tentang gameplay. Menurut Mas, apa peran utama saat bermain? Apakah cenderung menjadi pemimpin tim?

Informan : Kalau pemimpin sih enggak ya, karena tim sudah ada yang mimpin yaitu roamer. Jadi saya hanya mengikuti arahan dari roamer saja.

Penanya : Peran utama Mas di game apa?

Informan : Saya biasanya bermain di role explaner.

Penanya : Kalau boleh tahu, job desk-nya apa saja?

Informan	:	Banyak sih. Bisa buat ngambil hero belakang musuh, bisa buat ngebadanin kalau kurang tank, dan juga bantu kontrol turtle dengan cara nge-mirror jungler musuh.
Penanya	:	Lalu bagaimana Anda memberikan masukan kepada tim setelah pertandingan, baik saat menang maupun kalah?
Informan	:	Saya jarang kasih masukan sih, paling kalau memang teman kita salah ya saya kritik aja.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan kata-kata atau nada yang berlebihan untuk menunjukkan rasa frustasi, gembira, atau kemarahan?
Informan	:	Itu sering.
Penanya	:	Bisa beri contoh kalau lagi frustasi, gembira, atau marah gimana?
Informan	:	Kalau marah ya teriak-teriak aja sih, gak ada kata-kata spesifik. Kadang marah ke diri sendiri juga. Kalau gembira ya sama, teriak "yes!" atau semacamnya.
Penanya	:	Bagaimana biasanya Mas mengekspresikan emosi saat tim sedang dalam situasi sulit?
Informan	:	Biasanya saya berusaha memotivasi tim supaya gak putus asa, ngomong kayak "masih bisa menang nih, ayo!".
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan nada suara yang antusias saat komunikasi dalam tim?
Informan	:	Iya, sering.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan humor atau candaan untuk menyampaikan pesan ke tim?
Informan	:	Sama, itu juga sering.
Penanya	:	Bagaimana reaksi Mas saat rekan tim memberikan saran atau kritik?
Informan	:	Kalau sarannya sesuai dan pas, ya saya terima. Tapi kalau kurang tepat atau malah ada kesalahan di pihak lain, saya biasanya balas kritik.
Penanya	:	Berarti masih terbuka ya untuk dikritik?
Informan	:	Iya.
Penanya	:	Apakah Mas sering meminta pendapat atau masukan dari tim saat bermain?

Informan	:	Suka banget, apalagi saat pemilihan hero. Saya suka minta pendapat atau rekomendasi.
Penanya	:	Bagaimana Mas merespons saat ada argumen dari tim yang berbeda dari pandangan Mas?
Informan	:	Saya hargai, tapi kalau menurut saya argumen saya lebih tepat, saya akan coba yakinkan mereka.
Penanya	:	Apakah Mas sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut Mas penting dalam permainan?
Informan	:	Jarang sih, tapi pernah beberapa kali dalam kondisi tertentu.
Penanya	:	Misalnya ada keputusan dari rekan tim, apakah Mas sering mempertanyakannya?
Informan	:	Sering, contohnya disuruh pakai hero tertentu, saya pasti tanya dulu tujuannya apa.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris saat bermain?
Informan	:	Ya sering, saya sering bercanda dengan teman.
Penanya	:	Bagaimana cara Mas menenangkan rekan tim yang sedang kesal atau frustasi saat bermain?
Informan	:	Biasanya pakai kata-kata motivasi seperti “jangan putus asa, ini masih bisa!”.
Penanya	:	Apakah Mas sering memberikan perhatian penuh kepada rekan tim saat mereka butuh bantuan atau arahan?
Informan	:	Itu harus, kalau enggak kerja sama tim jadi kurang.
Penanya	:	Lalu bagaimana Mas merespons jika rekan tim memberikan masukan atau saran?
Informan	:	Responnya positif. Kalau memang saya salah dan dikasih masukan, ya saya terima.
Penanya	:	Lalu, bagaimana cara Mas menjaga agar kesan yang ditinggalkan kepada tim tetap positif bahkan saat situasi sedang sulit atau kalah?
Informan	:	Jadi tadi ya, pertama kita harus nerima saran dan kritik. Terus juga memperbaiki kesalahan-kesalahan kita dari awal game supaya bisa menyamakan kedudukan tim dan akhirnya bisa menang.

Penanya	:	Apa yang memotivasi Mas untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan? Apakah untuk pengakuan pribadi atau untuk kepuasan tim?
Informan	:	Kalau saya sih cenderung lebih ke kepuasan pribadi.
Penanya	:	Kenapa begitu? Padahal Mobile Legends ini permainan tim, 5 otak jadi satu.
Informan	:	Soalnya saya lebih suka pakai hero-hero yang bisa mandiri, jadi ya saya lebih ke arah pribadi sih.
Penanya	:	Berarti Mas ingin terlihat sebagai penggendong tim, ya? Mas jarang pakai hero-hero tebal untuk back-up tim, lebih mementingkan kill daripada gameplay tim?
Informan	:	Betul, Mas.
Penanya	:	Apakah Mas sering menggunakan bahasa yang ramah dan penuh semangat untuk menyemangati tim saat situasi sulit?
Informan	:	Pernah, sering juga kalau bahasa ramah.
Penanya	:	Contohnya gimana?
Informan	:	Misalnya saat kalah, saya ngomong kayak “jangan putus asa, ini masih bisa kok”.
Penanya	:	Bagaimana cara Mas mempertahankan hubungan baik dengan rekan tim untuk meminimalisir konflik, baik dalam game maupun di luar game?
Informan	:	Kalau di dalam game, ya kita terima masukan dari tim, ikutin gameplay setim. Kalau di luar game, kita silaturahmi, main bareng juga.
Penanya	:	Jadi meminimalisir ketersinggungan, ya?
Informan	:	Iya, betul.
Penanya	:	Saat menjelaskan strategi kepada tim, bagaimana cara Mas memecahnya menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami?
Informan	:	Biasanya saya jelaskan dulu rencana strategi dari awal, misalnya mau rusuh buff musuh atau apa, lalu dibagi per tahap: awal game, mid, sampai late game.

Penanya	:	Jadi sebelum bermain sudah di-setup dulu ya. Nah, bagaimana Mas menyampaikan informasi secara cepat dan tepat terutama dalam situasi genting, misalnya saat turtle sudah spawn?
Informan	:	Biasanya karena satu tim kita pakai Discord atau voice chat in-game, saya langsung ngomong kayak “turtle udah spawn”, “musuh mulai turtle kah?” atau pakai icon in-game juga bisa.
Penanya	:	Menurut Mas, cara itu efektif gak ke teman-teman?
Informan	:	Efektif, Mas. Apalagi saya di explaner, jadi posisi turtle itu muncul pertama kali di lane saya, jadi saya yang paling penting buat kasih info.
Penanya	:	Oke, sekian wawancara dari saya. Terima kasih banyak ya Mas Sulthan.

LAPORAN OBSERVASI

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan mengamati beberapa permainan yang telah dilaksanakan. Peneliti menemukan beberapa gaya komunikasi yang telah dilakukan oleh anggota Kasino E-Sports dalam permainan.

Berikut data informan dengan *username* yang mereka gunakan dalam gim daring Mobile Legends Bang Bang dalam permainan.

- Informan DA dengan *username* BOCIL KCI
- Informan WA dengan *username* BAD OMENS
- Informan FA dengan *username* A i s s s
- Informan TR dengan *username* Robert. B. Weide
- Informan SZ dengan *username* Pscpmp

Dengan ini peneliti melampirkan beberapa hasil observasi yang telah dilakukan bersama tim Kasino E-Sports, berikut beberapa cuplikan permainannya:

Observasi Dalam Turnamen: Tournament MLBB Season 1 Kyra Organizer (23 Januari 2025) Babak Pertama

1. **Kejadian 1 – Eksekusi Musuh Offside**



DA : Musuhnya *offside* nih, bisa kita gas.

FA : Ayo gas udah *offside* nih.

TR : Nice is

DA : Nice lah, nice lah, nice lah.

Berdasarkan gambar diatas menjelaskan bahwa musuh dalam posisi yang terlalu jauh (*offside*) dan mudah untuk dieksekusi oleh tim Kasino E-Sports yang dipimpin oleh DA yang secara cepat memberikan arahan untuk mengeksekusi. Setelah eksekusi yang dilaksanakan oleh FA berhasil, informan TR dan DA tidak lupa untuk mengapresiasi rekan satu timnya. Dalam kejadian ini mengandung beberapa gaya komunikasi, yaitu *Precise* dan *Friendly*.

2. Kejadian 2 – Koordinasi Pengambilan *Turtle*



FA : Gue udah keluar *retri* ya, sabar.

DA : Gue *clear mid* ya, hati-hati musuhnya masih pada diatas itu.

DA : Kalian *turtle* bisa ya, gue mau keatas bantu *gank Wanwan* nya.

SZ : *Alpha* nya gue pegangin nih.

TR : Musuhnya udah kena *zoning* itu sama SZ.

FA : Dapet *turtle* nya, nice.

Berdasarkan gambar diatas menjelaskan bahwa tim Kasino E-Sports sedang ingin mengalahkan *Turtle,* namun informan FA memberikan informasi bahwa *Battle Spell Retribution* yang dimilikinya sedang mengalami *cooldown*.

Karena informasi yang informan FA berikan, rekan timnya yang lain segera membantu serta menjaga musuh agar tidak mendekati area *Turtle*, karena hal ini tim Kasino E-Sport dapat mengamankan *Turtle* tersebut. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Precise*.

Turtle merupakan salah satu monster yang muncul dalam Mobile Legends Bang Bang, monster ini akan memberikan keuntungan besar bagi tim yang berhasil mengalahkannya.

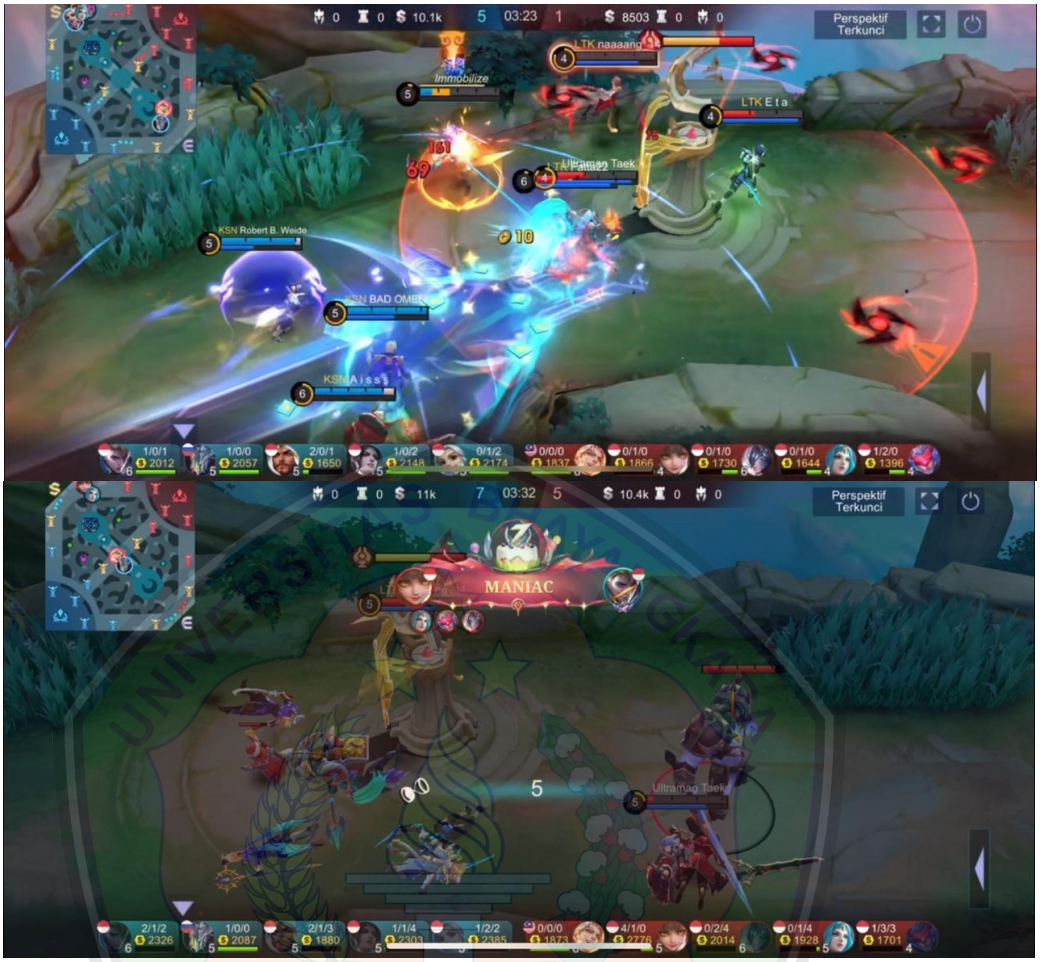
Retribution merupakan *Battle Spell* khusus yang digunakan pemain untuk mengamankan objektif yang berbentuk monster dalam gim seperti *Turtle, Lord,* dan *Buff Jungle.*

Dalam Mobile Legends Bang Bang, istilah *clear mid* berarti membersihkan *minion wave* pada jalur tengah agar *minion* rekan tim dapat mendorong ke arah *turret* lawan.

Pada Mobile Legends Bang Bang, istilah *zoning* mengacu pada strategi atau taktik untuk mengontrol area tertentu yang berguna untuk membatasi pergerakan musuh.

Alpha dan *Wanwan* merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

3. Kejadian 3 – Kegagalan Eksekusi dan Penenagan Tim



DA : Aman udah aman, coba gue *bait* ya.

FA : Iya iya gas guys.

DA : Gue nahan *turret*, gue nahan *turret*. Awas itu *Wanwan* nya.

FA : Yah terbangnya kesana lagi dia.

DA : Waduh.

WA : Gapapa, santai-santai.

TR : *Enemy maniac.*

DA : Lebih santai, lebih santai, lebih santai. Aman aja.

DA : Hoki aja dia itu, kita pada mati semua, *ulti*-nya nyala terus

TR : Santai guys, santai guys.

Berdasarkan kejadian pada kejadian diatas menjelaskan bahwa, informan DA memberikan arahan dengan dirinya yang menjadi *bait* kepada musuh, hal ini dilakukan oleh informan DA untuk memancing musuh agar lengah dan dengan harapan rekan satu timnya dapat memanfaatkan hal tersebut.

Namun sayangnya eksekusi yang dilakukan oleh tim Kasino E-Sports gagal, serta menyebabkan rekan tim gugur sebanyak empat orang dan musuh mendapatkan *maniac.* Karena kegagalan ini, Informan DA sebagai *In-game leader* tetap menyemangati dan menenangkan rekan satu tim agar semangat rekan satu tim tidak goyah. pada kejadian ini terdapat gaya komunikasi yaitu *Friendly* dan *Relaxed.*

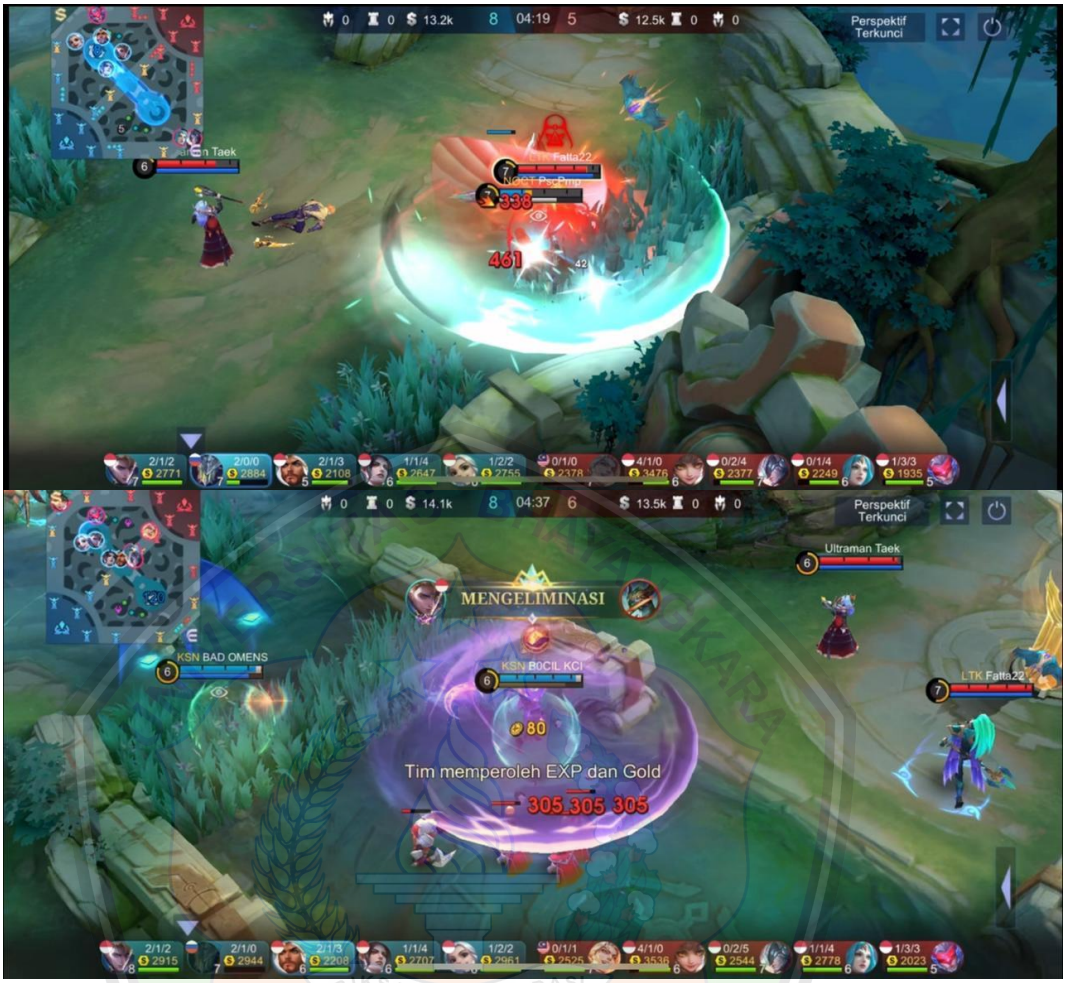
Istilah *Bait* dalam gim Mobile Legends Bang Bang merujuk kepada strategi yang dimana memancing lawan untuk melakukan tindakan yang dapat menguntungkan tim sendiri, biasanya strategi ini digunakan untuk memancing musuh keluar dari posisi amannya.

Dalam Mobile Legends Bang Bang, *Turret* merupakan menara pertahanan yang berfungsi untuk melindungi dari serangan musuh. *Turret* akan menyerang pemain yang memasuki jangkauannya secara otomatis.

Maniac dalam Mobile Legends Bang Bang merupakan istilah yang digunakan pada saat pemain berhasil mengeksekusi empat pemain musuh secara beruntun dalam waktu singkat.

Dalam Mobile Legends Bang Bang, *Ulti/Ultimate* adalah skill ketiga atau skill terakhir dari *hero* yang digunakan, yang memiliki dampak kerusakan paling kuat dibandingkan dengan skill lainnya.

4. Kejadian 4 – Pengalihan Fokus ke *Turtle* saat Rekan Di-*gank*



WA : Aman tan, bawah tan?

SZ : Aduh *Alpha* nya kebawah, temennya juga kebawah, mati gue.

WA : *Sorry, sorry* tan.

DA : Langsung ambil *turtle*, ambil *turtle*. Nanti kesini itu *Alpha* nya, kita langsung *turtle* aja.

FA : Dapet *turtle*, nice.

Menurut gambar diatas menjelaskan bahwa informan SZ sedang di *ganking* oleh tim musuh, oleh karena itu informan DA dengan cepat untuk memberikan arahan mengamankan *turtle* segera. Hal ini dikarenakan tim musuh sedang berada ditempat yang jauh untuk mengamankan *turtle* dan lebih memilih

untuk mengeksekusi SZ. Karena informan DA dengan cepat untuk memberikan instruksi kepada rekan satu tim dan dapat mengamankan *turtle*, dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Dominant* dan *Precise*.

Gangking dalam Mobile Legends Bang Bang merupakan istilah strategi untuk menyerang lawan secara tiba-tiba dengan bekerja sama dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari dua pemain atau lebih.

5. Kejadian 5 – Peringatan Akan Musuh di Rumput



TR : Awas itu *Saber* nya dirumput panjang.

DA : Iya, hati-hati mereka semua kesini, mereka semua kesini ya is, hati-hati.

FA : Oke aman.

Dalam komunikasi diatas menjelaskan bahwa informan TR sedang memberikan informasi bahwa informan TR melihat musuh yang sedang bersembunyi didalam rumput, maka dari itu informan DA menyuruh rekan satu timnya untuk lebih berhati-hati. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Attentive*.

Saber merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

6. Kejadian 6 – Menang karena Momen Heroik SZ



Gambar 6

DA : Gak bisa kita *end*, *minion mid* nya gak ada.

SZ : Udah *ulti Saber* ke gue.

DA : Eh bisa, bisa *end*,

FA : Bisa nih.

Semuanya : Nice!!

Berdasarkan gambar diatas menjelaskan bahwa tim Kasino E-Sports hampir gagal meraih kemenangan, dikarenakan *wave minion* yang berjalan pada *turret* utana musuh telah habis, maka dari itu *turret* utama musuh tidak dapat dihancurkan. Namun informan SZ telah mengeliminasi tim musuh dan tim Kasino E-Sports dapat dengan mudah menunggu *wave minion* selanjutnya, lalu dapat

menghancurkan *turret* lawan dengan memperoleh kemenangan pertama dalam turnamen. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *impression leaving.*

Wave minion dalam Mobile Legends Bang Bang mengacu kepada gelombang pasukan kecil (*minion*) yang muncul secara otomatis dari markas utama setiap tim pada setiap beberapa detik dan bergerak maju menuju jalur (*lane*) tertentu untuk menyerang *turret*, *hero* musuh atau *minion* lawan.

Dalam Mobile Legends Bang Bang, istilah *end* atau *end game* berarti menyelesaikan permainan dengan menghancurkan *turret base* atau *turret* utama lawan.

Observasi Dalam Turnamen: Tournament MLBB Season 1 Kyra Organizer (23 Januari 2025) Babak Kedua

1. **Kejadian 1 – Gagal Mengambil *Turtle* karena Terlambat**



WA : Boleh *start turtle* nya.

DA : Hati-hati, *Suyou* nya disini. Hati-hati, biar gue dulu aja yang *openmap*.

WA : *Suyou* nya udah di *zoning* sih nih sama dua orang.

FA : Sabar ya, gue *red buff* dulu.

WA : Jangan lama lama lagi sih, ini udah *buying time* lama banget.

FA : Ayo gas, gas, gas.

FA : Aduh gak dapet *turtle* nya.

TR : Kalo udah gak dapet pulang aja, balik, balik.

FA : Gak bisa pulang gue, astaga.

Berdasarkan gambar serta percakapan diatas, Informan WA sebagai *In-game leader* memberikan instruksi kepada rekan tim untuk segera melakukan eleminasi *turtle*, informan DA pun telah menjaga musuh agar musuh tidak dapat pergi ke area *turtle*. Namun karena adanya kesalahan dalam perhitungan, informan FA sebagai pemain yang dibutuhkan untuk mengeleminasi *turtle* datang dengan terlambat dan mengakibatkan *turtle* dieleminasi oleh musuh. Pada komunikasi ini tedapat gaya komunikasi yaitu *Dramatic* dan *Attentive*.

Open map pada Mobile Legends adalah istilah yang mengacu kepada membuka pengelihatan (*vision*) di area tertentu pada map, terutama area gelap yang tidak terlihat oleh tim, hal ini merupakan aspek penting dalam strategi tim, karena dapat memberikan informasi tentang posisi musuh, dan pergerakan rotasi lawan.

Red buff dalam Mobile Legends merupakan salah satu monster yang memberikan efek kekuatan (*buff*) terutama bagi pemain yang menggunakan *role jungler*.

Buying time pada Mobile Legends adalah istilah yang merujuk kepada usaha pemain untuk menunda atau mengulur waktu agar rekan satu timnya dapat memperoleh keuntungan lain.

Suyou merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

2. Kejadian 2 – Debat Saat Kehilangan *Turtle* Lagi



DA : Awas ya, daerah turtle rame. Bisa di-*poke* dulu gak musuhnya wid?

FA : *Retri cooldown* 10 detik, jangan dihit dulu, yah jangan dihit dulu *turtle*nya.

WA : Bisa gak?

DA : Udah gak dapet *turtle*, kita mundur dulu.

SZ : Aduh, gak bisa, gak bisa.

FA : Tadi jangan di hit dulu *turtle*nya dong, gue masih *cooldown* gak bisa *turtle* gak ada *retri*.

WA : Udah gak bisa, mereka udah mulai duluan.

Menurut gambar serta percakapan diatas menjelaskan bahwa, informan DA memberikan instruksi dan peringatan pada area *turtle*, informan FA juga memberikan informasi bahwa *battle spell* yang ia gunakan sedang tidak tersedia

(*cooldown*) dan menginstruksi rekan satu timnya agar untuk tidak menyerang *turtle* dahulu. Namun tim musuh mengetahui hal tersebut dan segera mengeleminasi *turtle* sebelum *battle spell* informan FA kembali tersedia. Setelah hal itu terjadi, terdapat sedikit debat sesama rekan tim karena lagi-lagi *turtle* telah dieleminasi oleh tim musuh. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi yaitu, *Argumentative*.

Poke dalam Mobile Legends merupakan istilah yang merujuk kepada memberikan *damage* kecil secara terus-menerus dari jarak aman kepada musuh, yang bertujuan untuk mengurangi nyawa mereka secara perlahan atau memaksa musuh untuk mundur dari area tersebut.

3. Kejadian 3 – Gagal Eksekusi, Tetap Menenangkan Tim



DA : Bisa kita balikin nih

TR : Mati satu, awas is hati hati

FA : Ah, langsung mati gue, elah!

DA : Aduh, mati juga gue. Gapapa lebih sabar aja, lebih sabar.

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat dijelaskan bahwa, informan DA melihat adanya kesempatan untuk mengembalikan keadaan, namun dari segi eksekusi tim Kasino E-Sports mengalami kekalahan dalam momen tersebut. Dengan kegagalan eksekusi ini, informan DA menenangkan rekan satu

tim dan meminta untuk lebih sabar. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Dramatic* dan *Relaxed*.

4. Kejadian 4 – Menahan *War,* Fokus *Farming*



SZ : Diatas ada 4 orang ya.

DA : Tenang, ada gue, ada gue.

WA : Sabar, jangan *war* dulu, tenang. Kita fokus *farming* aja dulu.

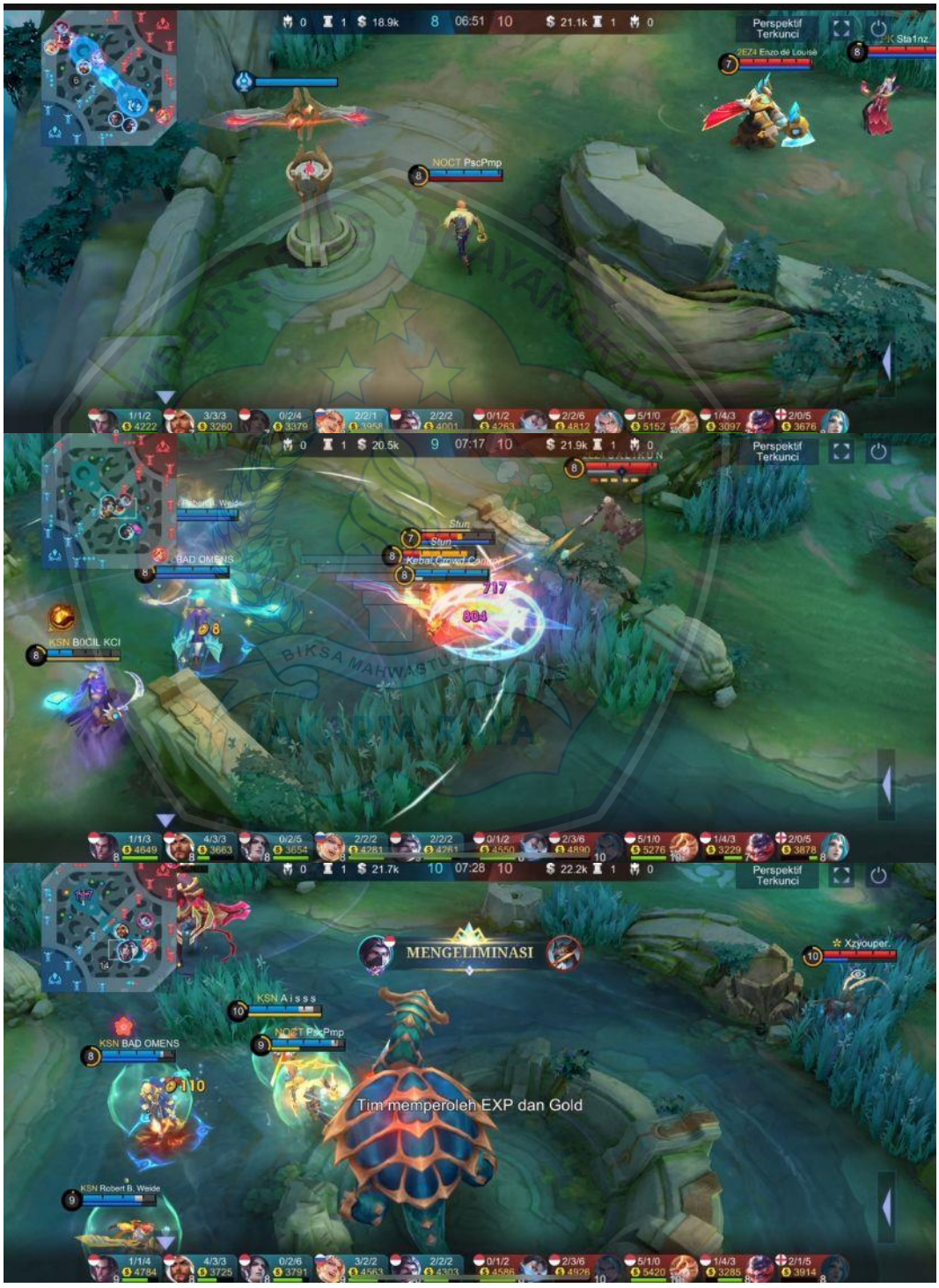
DA : Oke, aman, aman.

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat dijelaskan bahwa, informan SZ menginformasikan bahwa pada areanya terdapat empat musuh yang sedang didekatnya, namun informan DA dengan tenang menutupi pergerakan musuh tersebut. Karena tim Kasino E-Sports telah mengalami kekalahan *gold* dalam pertandingan ini, informan WA menyarankan untuk tidak melakukan perang dahulu dengan pihak musuh, dan lebih baik melakukan *farming* agar dapat mengejar ketinggalan jumlah *gold* musuh. Pada komunikasi ini terdapat gaya komunikasi yaitu gaya komnunikasi *Dominant.*

War dalam Mobile Legends adalah istilah untuk pertarungan tim secara besar-besaran yang biasanya melibatkan hampir semua pemain dari kedua tim di suatu area.

Farming dalam Mobile Legends adalah proses mengumpulkan uang (*gold*) dengan cara membunuh *minion*, *monster jungle,* dan *turtle.* Yang bertujuan agar *hero* pemain cepat naik *level* dan dapat membeli perlengkapan (*item*) lebih cepat supaya *hero* yang digunakan pemain menjadi lebih kuat.

5. Kejadian 5 – Pengalihan Fokus ke *Turtle*, Meski Ada Perselisihan



SZ : Diatas rame ya, ada 3 orang diatas.

WA : Langsung *turtle* aja kebawah dah.

FA : Nanti dulu, dipegangin sama *Sun* gue.

DA : Mereka jalannya salah ini, ayo hajar, ayo hajar.

FA : Ini lihat gue nya dulu dong, Aduh!

WA : Gabisa is! Sabar dulu, sabar dulu!

DA : Ayo jalan ke *turtle*, makan depan dulu aja, makan yang depan. Awas pelan-pelan, jangan *offside*.

WA : Nah, kan begini lebih enak.

TR : Nice!

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat dijelaskan bahwa, informan SZ telah menginformasikan bahwa terdapat tiga orang musuh yang sedang berada di areanya, dengan spontan informan WA menginisiasi rekan satu timnya untuk segera bergegas mengamankan area *turtle* yang berada di area yang berlawanan oleh informan SZ.

Karena inisiasi yang telah diberikan oleh WA telah tersampaikan oleh rekan satu tim, tim Kasino E-Sports pun langsung mengamankan area *turtle* bersamaan dengan menghadang anggota musuh yang akan segera melintas ke area *turtle*. Walaupun terjadi sedikit perselisihan antar sesama rekan tim, Kasino E-Sport tetap memenangkan pertarungan yang terjadi, dan dapat mengamankan serta mengeliminasi *turtle*. Dalam komunikasi ini terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, gaya komunikasi *Precise, Dramatic,* dan *Argumentative.*

Sun merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

6. Kejadian 6 – Inisiatif Gagal, Arahan Untuk Sabar



DA : *Kill* tuh udah gak ada *flicker* musuhnya

FA : Aduh. Jauh banget anjing, kena *sun* lagi tai!

DA : Gapapa gapapa. Lebih sabar.

DA : Berarti musuhnya gak bisa kita kejar, biar musuhnya ke kita aja.

Berdasarkan gambar dan percakapan di atas, dapat disimpulkan bahwa informan DA memberikan informasi bahwa musuh telah menggunakan *battle spell flicker*. Hal ini menunjukkan bahwa musuh tidak lagi memiliki kemampuan mobilitas untuk melarikan diri. Secara spontan, informan FA berniat untuk mengeliminasi musuh tersebut. Namun, aksinya terhalang oleh rekan satu tim musuh, sehingga informan FA justru tereleminasi. Menanggapi kejadian tersebut, informan DA menyarankan agar bermain dengan lebih sabar serta memberikan beberapa strategi untuk meningkatkan performa permainan ke depannya. Dalam komunikasi ini terdapat beberapa informasi yaitu, gaya komunikasi *dominant* dan *Relaxed*.

Flicker dalam Mobile Legends merupakan salah satu *battle spell* yang berfungsi untuk memungkinkan pemain berpindah posisi secara instan kea rah yang

ditentukan dengan kegunaan sebagai salah satu cara untuk melarikan diri dari situasi berbahaya.

7. Kejadian 7 – Disergap dari Belakang, Kekalahan Tim



DA : Jangan muncul wid, gue ada *feeling* musuhnya bakalan datang dari belakang. Hati-hati aja ya semua.

TR : Ada mereka nih, Ada *Franco* sama *Sun*, awas!

DA : Nah kan.

FA : Gue makan nih depannya. Aduh gak kena lagi.

DA : Balik is, gua bantuin is.

WA : Udah gak bisa, gak bisa.

SZ : Aduh!

DA : Jago juga mereka *makro* nya. *Clear minion* aja is, nah

FA : Aduh!

WA : Masih bisa gak? Bisa kali.

DA : *Nice try* dong kita.

FA : *menghela nafas panjang*

DA : Gak apa, nanti kita evaluasi, gak apa.

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, informan DA menyarankan rekan tim untuk tidak muncul di *map* untuk berhati-hati, namun tidak lama setelah itu musuh melakukan gerakan yang tidak terduga yaitu menyerang dengan diam diam lewat belakang. Karena hal ini terjadilah peperangan besar yang melibatkan semua pemain.

Karena strategi serangan yang dilakukan oleh musuh tak terduga oleh rekan satu tim, Kasino E-Sports pun mengalami kekalahan telak yang membuat seluruh pemainnya tereleminasi. Kasino E-Sport pun gugur dalam pertandingan ini. Dalam komunikasi diatas terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, *Dramatic*, *Relaxed* dan *Friendly*.

Franco merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

Observasi Dalam Turnamen: Tournament MLBB Season 1 Kyra Organizer (23 Januari 2025) Babak Ketiga

1. **Kejadian 1 – Instruksi Awal Untuk Bermain Santai**



TR : Yuk, bisa yuk, semangat yuk.

DA : Aman, aman.

DA : Main santai aja, *mirroring, mirroring* manja dulu, kalau semisalnya gak bisa *turtle* ya dilepas.

Dalam gambar serta komunikasi diatas dapat dijelaskan bahwa, diawal mulainya permainan informan DA memberikan masukan kepada rekan satu tim untuk bermain dengan santai dan tidak perlu terburu-buru. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Animated Expressive* dan *Relaxed*.

Dalam Mobile Legends, istilah *mirroring* merujuk kepada strategi di mana pemain meniru pergerakan lawan di sisi lain, untuk menciptakan tekanan yang seimbang atau responsif.

2. Kejadian 2 – Salah Gerak, Terjadi Adu Mulut



FA : Yah, kok lu masuk *turret* sih.

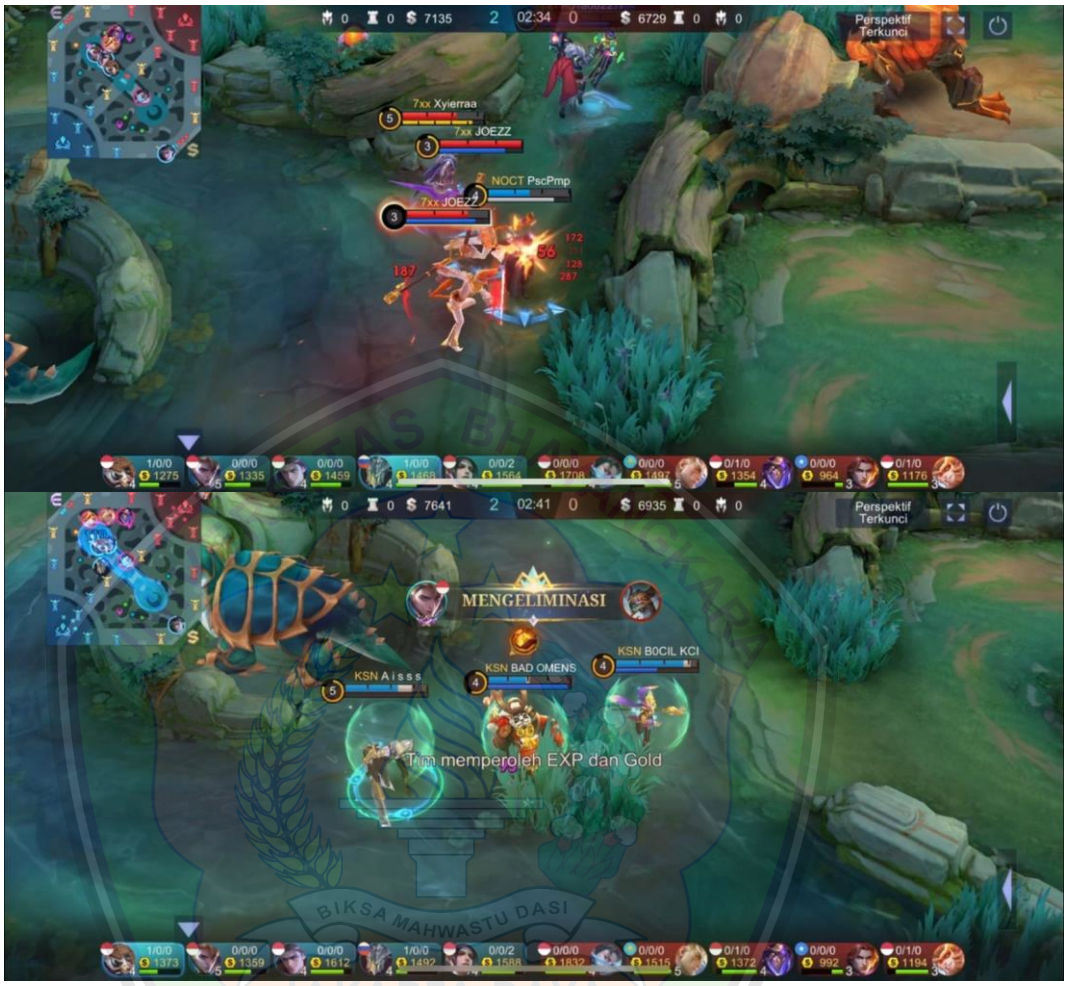
WA : Sini, bisa ini nih. Yah lu pada ga masuk ya.

FA : Jangan masuk, banyak musuhnya itu.

TR : Allahuakbar!!

Menurut gambar serta komunikasi diatas dapat disimpulkan bahwa, terjadi kesalahan dalam berkomunikasi dalam tim Kasino E-Sports, yang dimana informan WA secara tiba-tiba melakukan pergerakan yang tidak direncanakan sebelumnya, karena hal ini terjadi sedikit adu mulut dengan sesama rekan satu tim. Dalam komunikasi ini terdapat gaya komunikasi *Argumentative*.

3. Kejadian 3 – Setup *Turtle* Berhasil karena Koordinasi



DA : *Sun* mati ya guys.

DA : Gas *setup turtle* langsung.

FA : Aman, aman.

WA : Ditahan itu musuhnya.

DA : Mereka udah *all-in* banget ya.

TR : Ada *Granger* itu hati-hati, awas.

DA : Nah udah dapet, udah cukup, balik, nice.

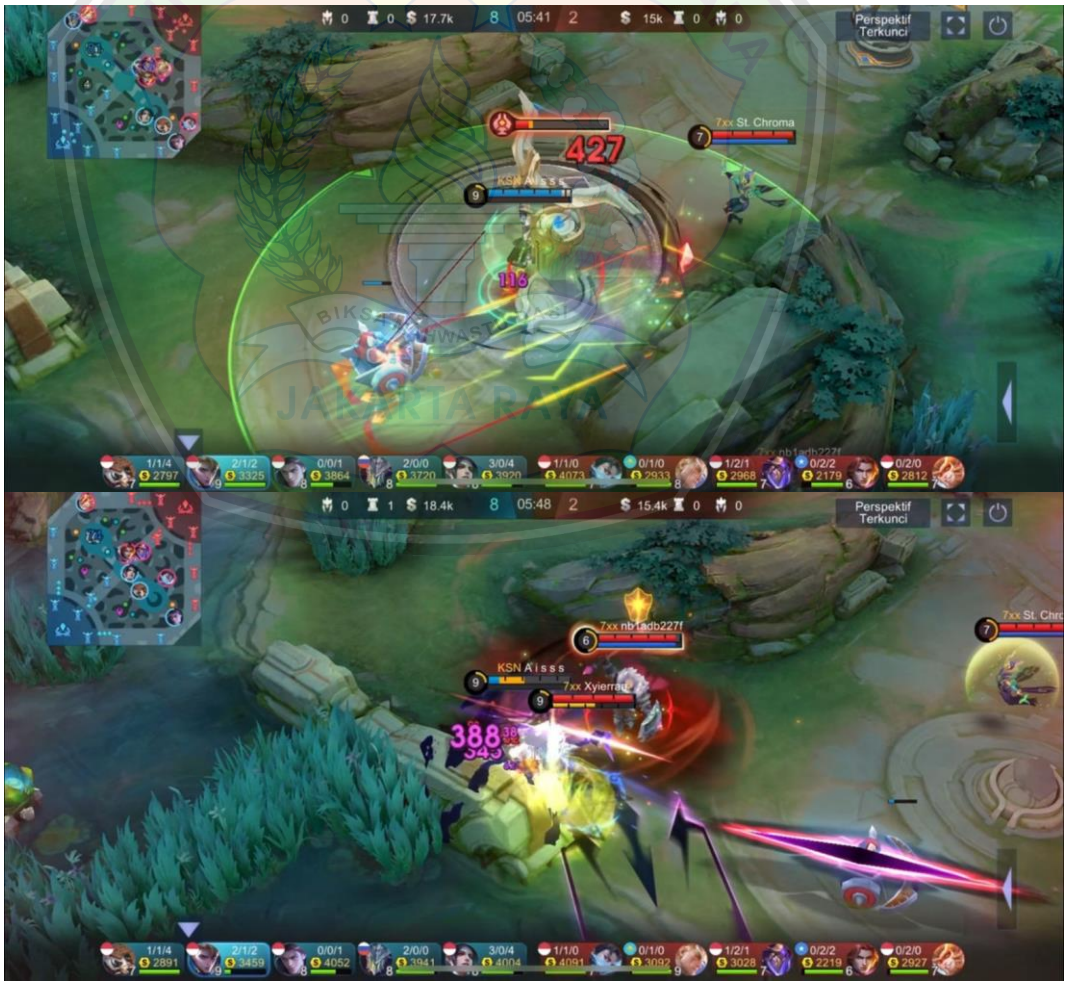
TR : Nice!

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, rekan satu tim Kasino E-Sports berinisiasi ingin segera mengamankan area *turtle* (*setup turtle*) dengan informan SZ yang menghalau musuh yang ingin menerjang ke area *turtle*. Karena usaha yang ditorehkan oleh informan SZ, rekan satu tim pun mengeleminasi *turtle* dengan mudah. Dalam komunikasi diatas terdapat gaya komunikasi yaitu, gaya komunikasi *Precise* dan *Friendly*.

Dalam Mobile Legends, istilah *all in* merujuk kepada strategi atau keputusan untuk menggunakan seluruh sumber daya dan kemampuan secara agresif dalam satu momen tertentu.

Granger merupakan salah satu *hero* yang dapat digunakan dalam Mobile Legends Bang Bang.

4. Kejadian 4 – Gagal Hancurkan *Turret Mid*



FA : Gue coba ambil *mid* dulu ya.

DA : Aman gak is?

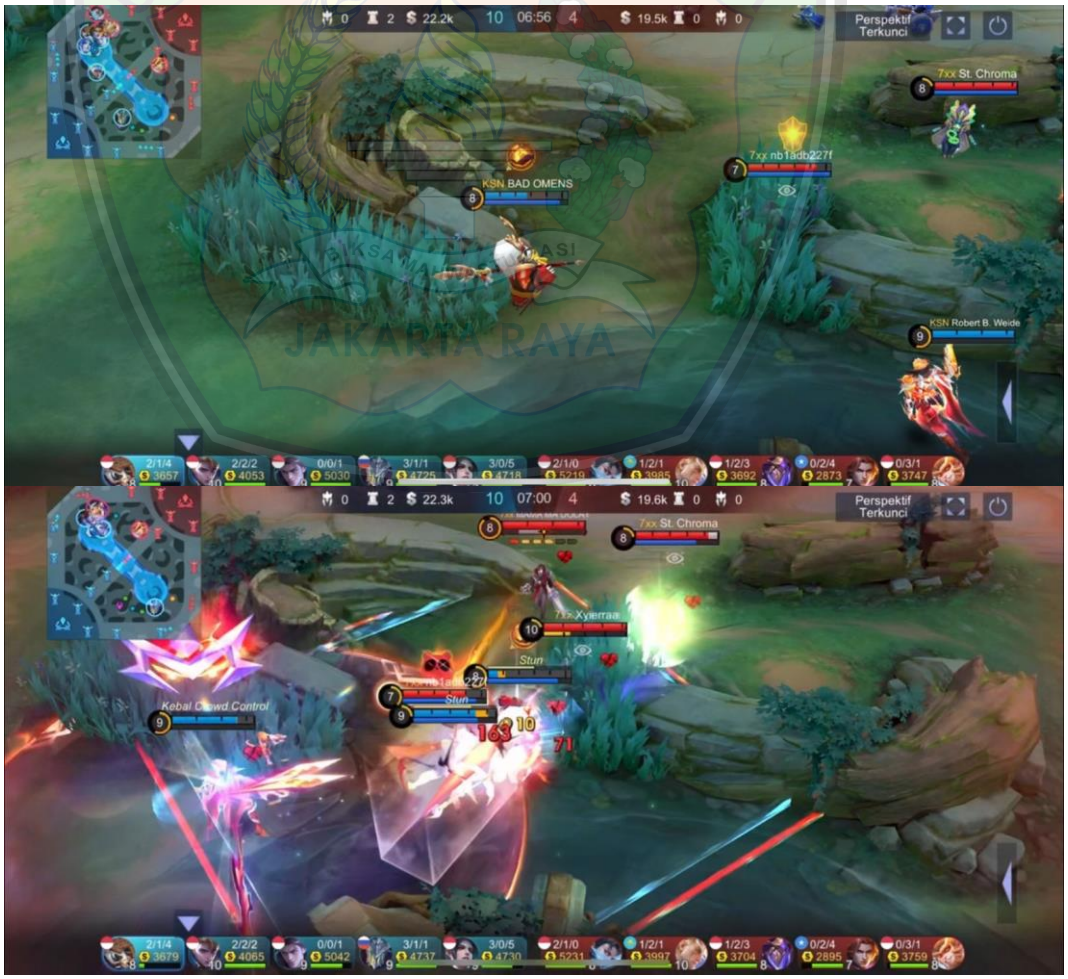
FA : kena *ulti*, kena *ulti* gue. Gue coba balik, gue balik.

FA : Aduh! Lompat gue gak nyampe tembok!

DA : Gapapa, aman, aman, aman

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, informan FA menginformasikan bahwa ia ingin mencoba menghancurkan *turret* yang berada di jalur tengah (*midlane*). Namun sayangnya tim musuh dengan cepat mengantisipasi hal tersebut dan menyebabkan informan FA tereleminasi oleh musuh. Dalam komunikasi diatas terdapat gaya komunikasi yaitu, gaya komunikasi *Dramatic* dan *Relaxed*.

5. Kejadian 5 – Buka Rumput, Disergap Musuh



DA : Wid, bisa coba buka rumput itu gak wid? Buka dua-duanya.

DA : Nah, kan bener aja.

WA : Yah, gak ada *ulti* gue ya, *sorry* banget ini mah.

DA : Waduh, waduh. Balik aja boy balik aja

TR : Aduh *sorry, sorry.*

DA : *Sorry, sorry. Bad call, bad call.*

TR : Santai, *reset, reset*

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, informan DA meminta informan WA untuk mengecek rumput yang mencurigakan, namun ternyata pihak musuh telah bersiap untuk melakukan penyergapan kepada tim Kasino E-Sports. Karena hal ini DA meminta maaf karena telah memberi perintah yang menyebabkan rekan satu timnya kalah dalam pertempuran. Dalam komunikasi diatas terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, *Open*, *Relaxed*, dan *Friendly*.

6. Kejadian 6 – Strategi Mengindari *War* dan Menunggu Momen



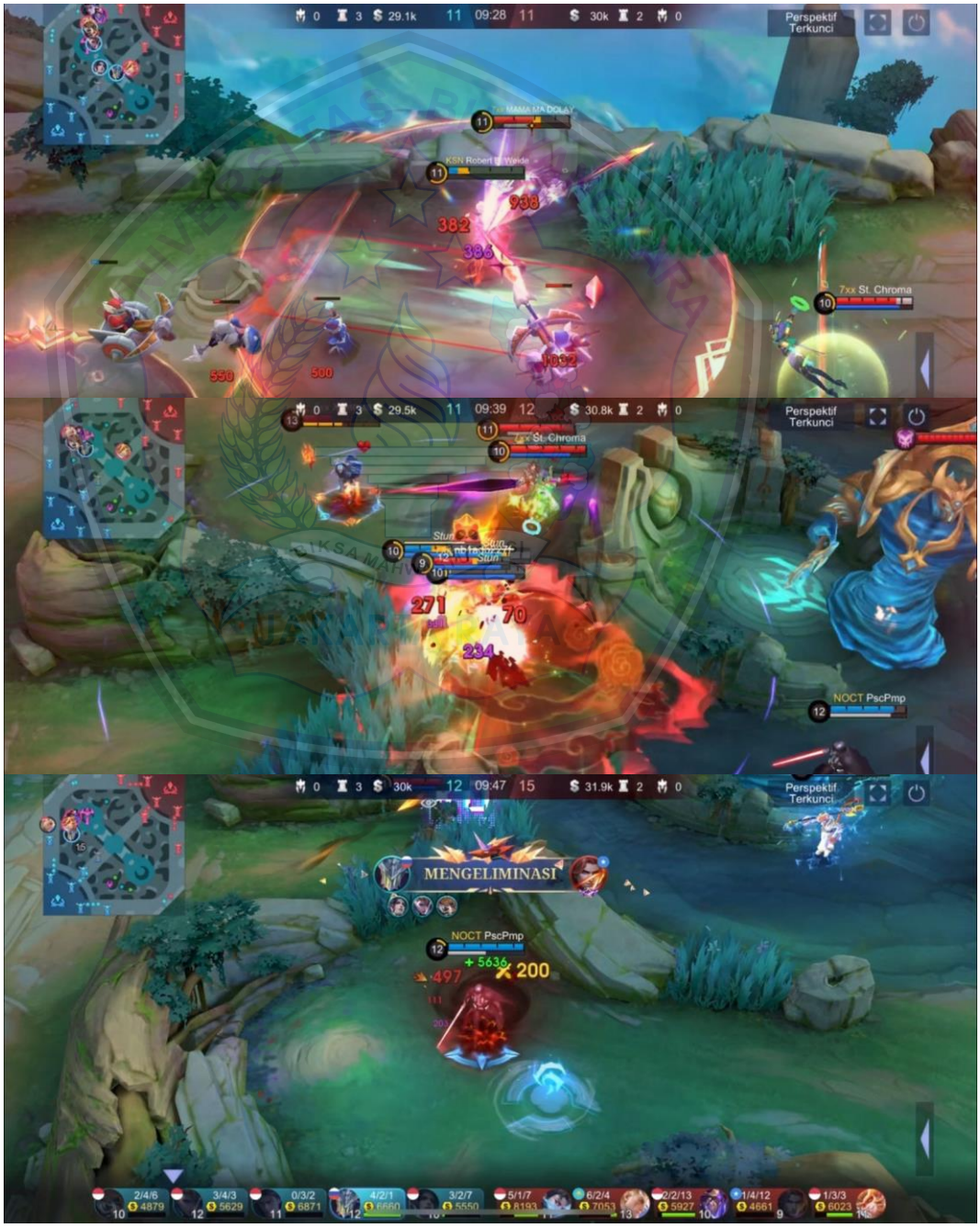
DA : Berarti kita *war*, kalo WA ada *ulti* aja ya, kuncinya disitu.

TR : Iya, iya.

WA : Aman.

Menurut gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, karena tim Kasino E-Sports sempat melakukan beberapa kesalahan yang menyebabkan tim ketertinggalan *gold*, informan DA selaku *In-game leader* memberikan strategi untuk membalikan keadaan, selagi rekan tim bermain dengan pasif dan menghindari peperangan, lalu rekan timnya pun mendukung hal itu. Dalam komunikasi ini terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, *Dominant* dan *Open*.

7. Gagal *War*, Perintah untuk Mundur



TR : Gue bisa ambil *turret* atas sih ini, bentar.

DA : Hati-hati, eh hati-hati.

FA : Musuhnya dari belakang awas.

TR : *Sorry* dah, *sorry* dah gak ada *damage.*

WA : Nih lihat gue, bisa kita balikin nih.

FA : Aduh, gak bisa wid.

WA : Tinggal gue, tinggal.

SZ : Lepas aja gak sih.

DA : Balik aja, balik. Gak bisa kita kejar mereka.

DA : Biarin mereka blunder dulu, baru kita bisa balikin.

Berdasarkan gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, informan TR yang berawal ingin menghancurkan *turret* jalur atas mendadak dihadang oleh kawanan musuh yang mengakibatkan kekalahan dalam peperangan karena tim Kasino E-Sports belum siap, karena hal ini anggota tim hanya menyisakan informan SZ. Informan DA kemudian segera memberikan arahan untuk mundur dari pertempuran. Dalam komunikasi ini terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, *Dominant* dan *Argumentative*

Dalam Mobile Legends, *damage* merujuk kepada kerusakan yang diberikan oleh *hero* pemain kepada lawan, *minion, monster jungle,* atau *turret*.

8. Kejadian 8 – SZ Menjadi Penentu Kemenangan



TR : Bisa *end game* kah, *Argus*?

FA : Gue dateng sih, ada *minion mid* nih.

WA : Gak bisa ya?

SZ : Bisa ini gue ratain.

TR : Gokil! dimasukin *turret*, mati musuhnya keren!

FA : Gue *end*, gue *end.*

SZ : Nice! GG!

FA : Nice bro!

Berdasarkan gambar serta percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa, informan SZ melihat peluang bahwa permainan ini dapat dimenangkan dengan cara, informan SZ memukul mundur musuh yang tersisa di *base* dan bahkan informan SZ mengeliminasi beberapa diantaranya, karena hal ini rekan timnya dengan mudah menghancurkan *turret* utama musuh. Informan SZ menjadi sorotan karena permainan impresifnya, dan rekan satu timnya tidak lupa untuk memujinya dengan heboh. Dalam komunikasi diatas terdapat beberapa gaya komunikasi yaitu, *Impression Leaving, Animated Expressive* dan *Friendly*.

LAMPIRAN REDUKSI DATA WAWANCARA INFORMAN

Informan DA : Daffa Al-Nunji (*Roamer* Kasino E-Sports)

Informan WA : Widie Agustiawan (*Midlaner* Kasino E-Sports)

Informan FA : Faiz Alwan (*Jungler* Kasino E-Sports)

Informan TR : Teuku Rafid (*Goldlaner* Kasino E-Sports)

Informan SZ : Sulthan Zaki (*Explaner* Kasino E-Sports)

No	Pertanyaan	Konsep	Informan	Deskripsi	Kesimpulan
1	Apa peran utama anda pada saat bermain? Apakah anda cenderung menjadi pemimpin dalam tim?	Gaya Komunikasi (*Dominant*)	DA	Kalau peran saya itu mungkin sebagai orang yang nge-call kali ya, nge-call itu bahasanya kayak yang memberikan arahan gitu. Untuk *role* saya itu *role*-nya *roamer.*	Berperan sebagai *In-game leader* dan *roamer,* yang dimana mengatur seluruh aspek di dalam permainan.
			WA	Kebetulan peran saya *Midlane*, mungkin saya dapat dikatakan yang membantu *follow-up* pemimpinnya agar tidak terlalu stress untuk berfikir sendiri.	Berperan sebagai *Midlaner* dan menjadi tangan kanan pemimpin yang dapat dipercaya oleh rekan timnya sendiri.
			FA	Kalau untuk pemimpin enggak sih mas ya	Berperan sebagai *Jungler* di dalam

				karena di saat udah bermain dengan komunitas, saya berperan sebagai *jungler*	tim, namun tidak memimpin tim. Lebih kepada mengikuti instruksi.
			TR	Peran saya yaitu bermain *goldlane*, dan untuk cenderung atau tidaknya itu tergantung saat posisi atau keadaan permainan berlangsung.	Berperan sebagai *goldlane*, namun memiliki hak untuk memimpin, tergantung pada situasi atau keadaan permainan berlangsung.
			SZ	Kalau pemimpin nggak ya, karena kita udah ada yang mimpin, yang mimpin itu *roamer*-nya, jadi saya cuma ngikutin arahan dari *roamer*-nya aja. Saya bermain di *explaner*	Berperan sebagai *explaner*, namun tidak memimpin dalam tim. Lebih kepada mengikuti instruksi.
2	Bagaimana anda memberikan masukan kepada rekan tim setelah pertandingan? Baik saat menang maupun kalah?	Gaya Komunikasi (*Opent*)	DA	Kalau untuk masukan sih saya sih jarang sebenarnya kalau ngasih masukan ya, cuman biasanya kayak mungkin bahasa saya itu, kayaknya lu bagus pake *hero* ini deh atau kayaknya harusnya lu	Informan jarang untuk memberikan masukan terhadap rekan satu tim, namun informan tetap memberikan beberapa rekomendasi kepada rekan satu

				kayak gini, saling berbagi masukan aja.	tim apabila diperlukan.
			WA	Kalau masukan kepada rekan tim jelasnya kan setelah game ya, kalau misalnya menang pun saya juga berusaha buat ngasih masukan kalau misalnya ada *mistake* kecil aja sih, kalau misalnya kalah saya berusaha buat kasih unjuklah gerakan yang salahnya dimana mungkin bakal nge-*replay* dari Mobile Legendnya jadi bisa keliatan salahnya dimana.	Informan akan memberikan masukan kepada rekan satu tim setelah permainan selesai, dengan tujuan untuk mengevaluasi beberapa gerakan yang dirasa salah dalam permainan.
			FA	Jujur sebenernya jarang sih ya karena lebih ke temen sih yang udah ngasih masukan gitu, saya lebih berfokus dengan gameplaynya aja sih.	Informan jarang memberikan masukan kepada rekan satu tim.
			TR	Kalau misalkan menang ya *good game*, kalau misalkan kalah ya *nice try*.	Informan memberikan masukan singkat

					kepada rekan satu tim.
			SZ	Ya kalau masukan saya jarang beri masukan sih, cuman paling ya kalau emang teman kita salah kita kritik aja sih.	Informan terkadang memberikan masukan kepada rekan satu tim.
3	Apakah anda sering menggunakan kata-kata atau nada yang berlebihan untuk menunjukan perasaan frustasi, gembira, atau kemarahan saat bermain?	Gaya Komunikasi (*Dramatic*)	DA	Tentunya sering ya, terutama misalkan ketemu lawan yang jago atau pandai gitu, itu biasanya saya mengeluarkan kata-kata yang *toxic* atau kasar lah dan gak mungkin saya sebutkan disini lah. Kalau gembira ya paling saya ketawa-tawa aja gitu ketawa-tawa. Perasaan marah, kalau marah biasanya sih kalau saya kalau marah itu kalau udah bener-bener marah banget, lebih baik udahan aja dihentikan dulu gamenya daripada berlanjut marahnya.	Informan mengekspresikan beberapa perasaan yang dialaminya saat bermain, mulai dari rasa frustasi, gembira hingga kemarahan.

			WA	Mungkin kalau misalnya kata-kata berlebihan atau *toxic* ya atau mungkin kalau lagi frustasi mungkin bakal sedikit *toxic*, kalau misalnya emang lagi kalah *setup*-nya atau kalah dari segi gamenya, kalau misalnya gembira ya pasti sering lah gembira biar *mood* tim kita itu juga enak, juga terus kalau kemarahan ya, mungkin sejauh ini setiap orang pasti bakal ngerasain marah atau ngeluarin kata-kata yang *toxic* karena emang mungkin dia juga lagi antusias.	Informan merasakan dan mengekspresikan beberapa perasaan yang dialami saat bermain, mulai dari rasa frustasi, gembira, hingga kemarahan.
			FA	Kalau saya sih ya lebih cenderungnya sih suka ini ya frustasi ya, karena memang di *role* ini, *role* sebagai *jungler* ini kayaknya penuh *pressure* dan tekanan dengan tim karena memang *role*	Informan merasa bahwa peran yang dimainkan olehnya memiliki tanggung jawab yang besar, maka dari itu informan mengalami frustasi yang disebabkan

				jungler ini spesifiknya adalah dia adalah bisa sebagai tanda bukti bisa membawa pemenangan atau bisa membawa kekalahan.	oleh tekanan saat bermain.
			TR	Iya, kadang suka teriak-teriak lah kalo misalkan main game ini. Kalo misalnya frustasi kalo lagi frustasi sih pasti teriak kenceng lah terus juga ngomong-ngomong kasar lah. Ya paling mentok-mentok, kalo misalkan gak ketawa-ketiwi atau enggak ya bercanda-bercanda aja. Pastinya kan game juga kadang bikin emosi.	Informan mengekspresikan beberapa perasaan yang dialaminya pada saat bermain.
			SZ	Itu sering, Ya paling kalau kemarahan kita teriak-teriak aja ya gak ada kata-kata spesifik, Teriak kayak nunjukin kemarahan, nunjuk kemarahan aja kadang marah sama diri sendiri lah.	Informan menunjukan beberapa ekspresi yang dialami saat bermain.

4	Bagaimana anda biasanya mengekspresikan emosi anda pada saat tim anda sedang dalam situasi yang sulit?	Gaya Komunikasi (*Dramatic*)	DA	Mengekspresikan, kan saya sebagai *role*-nya *in-game leader* ya atau yang memberikan *call* atau arahan, sebisa mungkin saya yang harus step up untuk nenangin mereka semua gitu.	Informan mengalami emosi pada saat tim sedang dalam situasi yang sulit, namun informan tidak terlalu mengekspresikan hal tersebut untuk menjaga emosi rekan satu timnya.
			WA	Kalau mengekspresikan emosi mungkin saya lebih ke setelah game selesai kali ya mungkin baru kita ngobrolin lagi sih, lebih banyak ngobrol sih.	Informan lebih mengekspresikan diri pada saat permainan telah selesai, setelah itu akan diadakan sesi evaluasi.
			FA	Cara mengekspresikannya lebih kayak diam aja sih mas, kayak lebih fokus aja sih sama gameplay gitu, jadi emang kadang kalau ini cuman marah-marah aja sih biasanya.	Informan tidak banyak mengekspresikan emosi dan lebih berfokus kepada permainannya.
			TR	Kadang sih antara langsung ngatur-	Pada saat situasi sulit, informan

				ngatur gitu biar gak terlalu *over* timnya pas lagi kadang-kadang kalah, biar bisa nahan dulu.	mengekspresikan diri dengan cara membuat strategi.
			SZ	Kalau situasi yang sulit paling kita ini ya, berusaha memotivasi tim supaya gak *hopeless* gitu, gak putus asa, "masih bisa menang nih masih bisa menang" gitu.	Informan mencoba memotivasi rekan satu tim agar tidak putus harapan.
5	Apakah anda sering menggunakan nada suara yang antusias ketika berkomunikasi dengan rekan satu tim?	Gaya Komunikasi (*Animated Expressive*)	DA	Tentunya bersemangat kalau misalkan *mood*nya lagi bagus, saya pasti bersemangat.	Informan menggunakan komunikasi yang antusias dengan rekan satu tim.
			WA	Sering sih, karena kan kita main bareng-bareng berusaha buat menjaga *mood*, jadi lebih baiknya komunikasinya lebih antusias aja sih, jadi lebih semangat.	Informan melakukan komunikasi yang antusias dengan tujuan menjaga semangat rekan satu timnya.
			FA	Tidak pernah sih mas lebih kayak emang apa ya situasinya kalo saya	Informan lebih banyak diam dan

				bermain game sih banyak diem dan kalo ketika sudah kesulitan baru yang berkoar-koar aja sih gitu.	fokus kepada permainannya.
			TR	Iya jadi kayak kalau misalkan komunikasi biar kalau timnya gak lemes lah pas main, kan bisa aja musuh *pick-pick* nya bagus tuh jadi biar gak lemes duluan di awal kadang semangatin dulu bisa aja bisa nih lawan *draft pick* musuh gitu.	Informan melakukan komunikasi yang antusias dengan menyemangati rekan satu timnya.
			SZ	Iya sering sih, biar gak pada lemes mainnya, biar pada semangat.	Informan menyemangati rekan satu timnya.
6	Apakah anda sering menggunakan humor atau candaan untuk meyampaikan pesan kepada tim anda?	Gaya Komunikasi (*Animated Expressive*)	DA	Untuk humor itu ya jarang-jarang aja sih, kadang-kadang aja kalau ada kejadian lucu ya pasti dijadikan bercandaan aja.	Informan jarang menggunakan humor atau candaan, hanya saja pada saat ada kejadian lucu pada saat bermain.
			WA	Mungkin kalau misalnya emang gamenya fun juga, tujuannya juga buat fun-fun, yang jelas	Informan sering menggunakan komunikasi yang humoris, namun pada saat situasi

				bakal gunain kata-kata candaan sih, biar lebih asik aja ngobrolnya atau mainnya, cuma mungkin kalau lagi mode serius, kayak mode turnamen gitu mungkin kalau mode serius kurang ya karena memang fokusnya kan tujuannya juga ada, jadi mungkin lebih serius dibanding game fun.	tertentu seperti turnamen, informan mengurangi komunikasi humoris tersebut dan bermain lebih serius.
			FA	Itu pasti ada sih mas tapi kayak beberapa momen-momen aja sih, kalau misalkan emang lagi fun match gitu biasanya kalau lagi sedang latihan biasanya emang kita harus fokus tapi kadang ada aja buat kata dua kata kalau lagi main biasa kayak ngerank gitu mungkin keluar candaan.	Informan melakukan komunikasi yang humoris kepada rekan satu tim.
			TR	Tentu aja kan kayak kadang dibawa bercanda-canda biar	Informan sering membawakan candaan pada saat

				gamenya juga rileks gitu di maininnya.	bermain agar rekan satu timnya menjadi rileks.
			SZ	Sama itu juga sering, biar komunikasinya asik selama bermain.	Informan sering menggunakan humor atau candaan pada saat bermain.
7	Bagaimana reaksi anda pada saat rekan satu tim memberikan saran atau kritik kepada anda?	Gaya Komunikasi (*Open*)	DA	Jujur kalau saya itu tergantung *mood* saya gitu, kadang saya bisa menerima atau kadang juga saya bisa kayak merasa kayak apaan sih gitu.	Informan menerima kritik tergantung pada kondisi dan situasi informan.
			WA	Balik lagi kalau misalnya dikasih kritik, ya jelas saya sendiri bakal menerima kritiknya dimana, mungkin saya lebih pengen tau salahnya dimana, reaksinya sih yang jelas tidak akan marah karena tujuannya juga baik, mungkin bakal minta untuk diberi tahu salahnya saya dan baiknya saya bagaimana.	Informan menerima saran dan kritik yang diberikan oleh rekan satu tim dengan baik.
			FA	Ya kadang sih ini ya, kadang suka emang	Informan tidak menerima saran

				salah ya emang kayak gini salah ya kadang suka bingung sih dari masukannya temen gitu, perasaan ini udah bener deh kayaknya dia yang salah gitu sih mas, lebih kayak sebenernya udah ngejalanin bener gitu.	serta masukan rekan tim, karena menurut informan telah melakukan tugasnya.
			TR	Kadang terima kadang tidak, tergantung menurut saya benar atau tidak.	Informan akan menerima saran dan kritik Apabila sarannya benar menurut informan.
			SZ	Kalau sarannya emang pas sama saya, ya saya terima. Tapi kalau emang misalnya sarannya itu kurang pas atau ada kesalahan orang lain disitu, saya apa balas kritik lah.	Informan terbuka untuk menerima saran dan kritik.
8	Apakah anda sering meminta pendapat atau masukan dari rekan satu tim selama bermain?	Gaya Komunikasi (*Open*)	DA	Saya ya jarang-jarang lah bisa mungkin beberapa kali mungkin saya minta arahan atau saran.	Informan sesekali meminta arahan atau saran dari rekan satu timnya.
			WA	Kalau minta pendapat, pasti akan minta pendapat yang lain	Informan terbuka akan meminta pendapat atau

				baiknya gimana, balik lagi sih karena ada tujuan jadi pasti akan minta pendapat, biar kita juga makin kuat lagi atau lebih jago lagi, ya pasti bakal minta pendapat sama teman kita sendiri.	masukan dari rekan satu tim.
			FA	Jarang sih mas, kadang saya juga udah dikasih kritik gitu sih biasanya belajar sendiri sih mas, karena apa ya, saya udah jago aja sih mikirnya karena udah kayak gak perlu lah yang kayak gini-gini gitu masukan dan lain-lain.	Informan jarang meminta saran dan masukan, informan lebih terbiasa untuk belajar sendiri.
			TR	Kadang minta kalau misalkan saya bermain *hero goldlane* cuman yang tipikal *hero* nya tuh bukan di *goldlane.*	Informan terkadang meminta saran atau masukan.
			SZ	Suka banget apalagi kayak pas pemilihan *hero* atau apa gitu, saya suka nerima pendapat lah, mencari pendapat, meminta rekomendasi.	Informan sering meminta pendapat atau masukan dengan rekan satu tim.

9	Bagaimana anda merespon ketika rekan tim memberikan argumen yang berbeda dengan pandangan anda?	Gaya Komunikasi (*Argumentative*)	DA	Tentu saja saya akan menerima, namun akan saya olah terlebih dahulu didalam pikiran saya, apakah menurut saya itu hal yang masuk akal untuk dikemukakan. Menurut saya seperti itu, jadi akan saya olah terlebih dahulu didalam pikiran saya apakah benar dan masuk akal atau tidak.	Informan akan terlebih dahulu untuk mengolah argumen rekannya, apabila dirasa masuk akal, informan akan menerima argumen tersebut.
			WA	Kalau misal argumennya berbeda dengan sudut pandang saya, yang jelas saya akan memikirkan dulu atau mungkin saya akan mengoreksinya secara individu, bagaimana pandangan dia dengan saya, apabila pandangan dia lebih baik disbandingkan saya, ya kenapa tidak.	Apabila pandangan rekan satu tim lebih baik dibanding informan, informan akan menerima argumen tersebut.
			FA	Iya begitu sih mas biasanya kadang kalau ini kan kalau udah objektif untuk *lord*,	Informan tetap berpegang teguh kepada argumennya.

				turtle gitu kan biasa komunikasi di saya kan jadi keputusan kadang dari *jungler*nya gitu, itu sendiri kayak mau ambil *lord* atau mau kontes *lord* atau bunuh-bunuh orangnya dulu.	
			TR	Kalau misalkan itu tergantung dari argumen yang dikasih, ya kalau misalkan menurut saya argumen yang lebih bagus daripada saya, saya lebih baik menerima daripada membalas argumen tersebut.	Informan terbuka terhadap argumen yang diberikan rekan satu timnya.
			SZ	Berbeda tentu kita hargain ya, cuma kalau emang argumennya kurang tepat kita yakinkan lagi sama argumen kita.	Informan menghargai argumen rekan satu timnya.
10	Apakah anda sering memperdebatkan hal-hal kecil yang menurut anda penting	Gaya Komunikasi (*Argumentative*)	DA	Jarang sih menurut saya, lebih ke kalau misalkan teman-teman saya mempercayai suatu hal dan mereka ingin bermain dengan	Informan jarang memperdebatkan hal kecil dalam permainan, namun apabila rekan satu timnya

	dalam permainan?			cara seperti itu ya, menurut saya silahkan aja gitu tapi yang penting tetap ikutin arahan saya.	mempercayai akan suatu hal, informan akan mengikuti hal tersebut.
			WA	Memperdebatkan hal kecil ya penting lah. Karena menurut saya permainan ini agak rumit, yang dimana bermain dengan 5 otak menjadi 1. Jadi sering sih memperdebatkan hal kecil, asalkan untuk kebaikan bersama.	Informan sering memperdebatkan hal kecil dengan tujuan positif, yaitu demi kepentingan tim.
			FA	Waduh kalau itu sih selalu sih ya, biasanya ya hal-hal kecil karena memang balik lagi ya tadi emang sebagai *role jungler* nih sebagai penentu kemenangan bisa kekalahan juga, jadi banyak yang di dibuat hal-hal kecil yang kadang belum level 4 lah misalkan, pas belum level 4 tapi musuh udah ini terus apalah berantem hal-	Informan sering memperdebatkan hal kecil yang menyebabkan terjadinya sedikit konflik antar sesama rekan tim.

				hal kecil jadi kayak *toxic-toxic* gitu sih mas kadang ya gitu lah.	
			TR	Tentu aja pasti ada, kayak satu dua hal yang penting yang diterjadi dalam game walaupun kejadian yang sangat kecil cuman berefek banget sama gamenya nanti.	Informan sering memperdebatkan hal kecil dalam permainan yang dikira penting untuk dibahas.
			SZ	Untuk memperdebatkan sih jarang sih, cuma pernah lah ada saatnya memperdebatkan sesuatu.	Informan jarang memperdebatkan hal kecil dalam permainan.
11	Apakah anda sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dan humoris untuk mencairkan suasana pada saat bermain?	Gaya Komunikasi (*Relaxed*)	DA	Kalau saya sih saya sering mencairkan suasana supaya gimana caranya saya menjaga teman-teman saya agar bisa main lama aja.	Informan menggunakan komunikasi yang bersahabat kepada rekan satu tim untuk mencairkan suasana.
			WA	Sering, karena ya balik lagi, kita tujuannya bermain untuk bersenang-senang, untuk seru-seruan jadi	Informan sering menggunakan komunikasi yang bersahabat dengan rekan satu tim.

				sebisa mungkin berusaha untuk tidak merusak *mood* orang lain, apalagi merusak *mood* teman sendiri.	
			FA	Jarang sih ya mas karena memang biasanya saya sih lebih ke fokus aja sih kalau main tuh, mungkin kayak temen aja sih yang ini jadi kadang kalau mau nyaut, nyaut aja gitu kalau enggak ya enggak gitu sesuai mood aja sih mas.	Informan jarang melakukan komunikasi yan humoris dan lebih berfokus kepada permainan.
			TR	Ya kadang lebih gampang *feels*-nya dibawa kayak gitu kalau bisa main game, daripada bawaannya terlalu serius nanti malah ribet buat komunikasi. Kalau turnamen malah lebih enakan dibawa kayak gitu, karena kalau misalkan *feels*-nya kita serius banget nanti malah tegang dan juga panikan gitu loh kalau	Menurut informan penting baginya untuk bermain dengan suasana yang santai, mau itu sedang main kasual ataupun sedang turnamen.

				misalkan ada gertakan dikit pun dari musuh.	
			SZ	Ya sering saya sering bercanda sama teman saya untuk mencairkan suasana.	Informan sering mencairkan suasana dengan bercanda bersama rekan satu timnya.
12	Bagaimana cara anda menenangkan rekan tim yang sedang kesal atau frustasi pada saat bermain?	Gaya Komunikasi (*Relaxed*)	DA	Saya akan membantu menenangkan dengan berkata "santai-santai", dan mungkin saya dapat menaruhkan bantuan saya, apabila rekan setim saya terkena *ganking* musuh.	Informan dapat menenangkan serta membantu rekan satu tim yang sedang merasa kesal atau frustasi pada saat bermain.
			WA	Menenangkan mungkin bakal bilang buat *reset* dulu baiknya gimana, karena kan game itu kan pasti bakal lama juga ya, jadi bakal kita sering obrolin nih sambil nunggu objektif yang bakal muncul jadi bakal kita obrolin tenangnya gimana, kan balik lagi kita punya *in-game leader,* kita kasih masukkan tinggal *in-*	Informan dapat menenangkan rekan satu tim yang sedang merasa kesal atau frustasi pada saat bermain.

				*game leader*nya aja sih nentuin bagaimana.	
			FA	Jujur sih saya kurang untuk menenangkan tim saya mas, soalnya saya yang biasanya lebih banyak kesal dan frustasi karena sebagai *jungler* jadi banyak tekanan dalam game sih.	Informan jarang untuk menenangkan rekan satu tim, namun sebaliknya. Informan yang lebih sering ditenangkan oleh rekan satu timnya.
			TR	Kadang kayak ngomongin "sabar dulu ini masih bisa nih kalau misalkan kita sampai *late-game*" ataupun nyusun strategi biar bisa bikin momen *comeback*-nya dulu, karena kan di *goldlane* kan kita kan bisa diharapin yang kedua setelah *jungler* buat bikin *movement* ataupun juga apa sih momen *comeback* ketika musuhnya agak lengah dikit.	Informan tetap memotivasi rekan timnya apabila rekan timnya sedang kesal atau frustasi saat bermain.
			SZ	Biasanya sih pakai kata-kata motivasi aja sih kayak "jangan	Informan memotivasi rekan satu tim agar tidak putus asa.

				putus asa ini masih bisa, ini masih bisa".	
13	Apakah anda sering memberikan perhatian penuh kepada rekan tim ketika mereka membutuhkan bantuan atau memberikan arahan?	Gaya Komunikasi (*Attentive*)	DA	Tentu, karena saya sebagai *in-game leader* harus mempunyai rasa kepekaan kepada rekan satu tim, apakah mereka membutuhkan bantuan ataupun perlu diarahkan.	Informan merasa sebagai pemimpin didalam tim, ia harus memiliki rasa kepekaan yang lebih untuk menawarkan bantuan ataupun arahan yang diperlukan rekan satu tim.
			WA	Pastinya bakal perhatian sih, kayak misalnya entah pengen di *gank* atau entah pengen nge-*lord*, jadi ya kita berusaha buat bikin nyaman temen kita lah istilahnya kan temen kita juga berusaha buat bikin kita nyaman, ya balik lagi kita juga bakal ngelakuin hal yang sama demi kemenangan.	Demi kemenangan tim, informan memberikan perhatian penuh kepada rekan satu timnya.
			FA	Saya pasti perhatikan sih mas kalau semisalnya sedang ada	Informan memberikan perhatian kepada rekan tim yang

				yang memberikan arahan.	sedang memberikan arahan.
			TR	Itu aja jadi biar gak *lost communication* kita kan harus merhatiin apa yang dikatakan sama tim juga kan, jadi gak apa sih gak cuek harus bener-bener tau kondisi timnya tuh lagi bikin *movement* apa kita harus ngikutin permainannya.	Informan memberikan perhatian penuh agar tidak terjadi salah komunikasi.
			SZ	Itu harus kalau enggak nanti kita kerja sama timnya kurang.	Informan memberikan perhatian penuh kepada rekan satu tim agar kerja sama tim maksimal.
14	Bagaimana anda merespon apabila rekan tim sedang memberikan masukan atau saran?	Gaya Komunikasi (*Attentive*)	DA	Tentunya harus selalu didengar dulu, apabila masukannya terasa masuk akal saya terima dan coba untuk menerapkannya, tapi kalau masukan tersebut kurang cocok, maka akan coba saya bantah namun dengan nada yang mengajak untuk berdiskusi	Informan dengan penuh perhatian mendengarkan masukan atau saran dari rekan satu timnya, namun ia tetap mengelola terlebih dahulu terhadap saran atau masukan tersebut. Apabila dirasa masuk akal,

					informan akan mencoba mengaplikasikan saran tersebut.
			WA	Yang jelas balik lagi saya bakal menerima sih, terus juga mungkin saya kan lumayan orangnya pengen lihat lah salahnya kita dimana, salahnya saya yang lakuinnya dimana, mungkin lebih ke pengen dikasih unjuk aja salahnya dimana sih, kalau menerima ya pasti menerima.	Informan sangat menerima saran dan masukan serta koreksi dari rekan satu timnya.
			FA	Ya saya ambil sih, mas cuman kadang saya kadang keras kepala ya udah dibilang kayak gini jangan ini dulu tapi saya masih lakuin hal yang salah gitu terus kadang miskom-miskomnya ada juga.	Informan menerima saran serta masukan dari rekan satu timnya.
			TR	Terbuka sih, harus terbuka.	Informan terbuka untuk saran dan masukan rekan satu tim.

			SZ	Responnya positif ya, kalau ya tadi, kalau emang itunya emang kita yang salah dan di berikan masukan ya kita terima.	Informan sangat terbuka akan kritik dan masukan dari rekan satu timnya.
15	Bagaimana cara anda menjaga agar kesan yang ditinggalkan kepada tim tetap positif, bahkan pada saat situasi sulit atau tim kalah?	Gaya Komunikasi (*Impression Leaving*)	DA	Yang penting ketika mau memberikan arahan itu penyampaiannya harus baik sih, jadi tidak ada yang tersinggung di antara semua pihak yang saya berikan arahan, kalau menurut saya sih gimana caranya saya ngasih arahan dan mereka tuh bisa terima dengan bisa terima dengan asik gitu.	Informan sangat menjaga kesan positif dalam tim walaupun tim berada dalam situasi yang sulit, agar meminimalisir adanya konflik didalam tim.
			WA	Mungkin lebih ke candaan ya, candaan terus juga berusaha untuk membuat orang tersinggung, kalau saya sih lebih ke situ sih jadi menjaga *mood* banget lah gak terlalu mikirin buat pribadi atau gimana, yang penting kita temen-	Informan sangat menjaga kesan positif terhadap rekan satu timnya dengan meminimalisir adanya ketersinggungan.

				temen gak ada konflik aja sih.	
			FA	Sebenarnya situasinya kayak gitu sih saya jarang ya buat bersuara, jadi kayak biasanya itu dari menyimak aja sih mas, kalau saya gitu jadi kadang gak terlalu berperan dalam hal itu.	Pada situasi menjadi sulit atau tim sedang kalah, informan memilih untuk tidak bersuara dan lebih memilih untuk menyimak.
			TR	Kalau misalnya itu kita lebih kayak gini sih ngasih taunya tuh gak perlu yang kayak nada yang tinggi, pokoknya ngasih taunya santai aja biar timnya tuh bisa dapat terima, daripada mikirnya apa sih dia mikirnya kayak kita tuh lagi ngomelin dia gitu.	Informan sangat menjaga perasaan rekan satu timnya.
			SZ	Jadi tadi ya, pertama ya kita nerima saran, nerima kritik gitu ya, terus juga memperbaiki kesalahan kita lah kalau emang dari awal game kita ada kesalahan-kesalahan,	Informan menjaga hubungan baik dengan rekan satu tim.

				kita harus memperbaiki itu, supaya bisa kembali apa ya kembali menyamakan kedudukan lah kedudukan tim gitu lah supaya bisa menang.	
16	Apa yang memotivasi anda untuk meninggalkan kesan kuat dalam permainan?apakah untuk pengakuan pribadi atau kepuasan tim?	Gaya Komunikasi (*Impression Leaving*)	DA	Ya pada akhirnya kan kita semua tujuannya kan bermain sebagai sebuah tim gitu, jika menang ya itu kepuasan yang kita dapat kan gitu semuanya yang penting menang	Informan bermain untuk kepentingan kepuasan tim daripada untuk pengakuan pribadi.
			WA	Balik lagi saya lebih mikirin tim sih dibanding kepuasan pribadi, karena saya berusaha lah buat bikin temen nyaman aja sih.	Informan lebih memikirkan kepentingan tim daripada untuk pengakuan pribadi.
			FA	Lebih ke kepuasan pribadi sih mas, Kadang sih ya karena ngerasa sebagai *jungler* ya mas, ya karena ngerasa harus yang paling	Informan memilih kepuasan pribadi, karena informan merasa perannya harus selalu diuntungkan untuk kemenangan

				diuntungkan ini adalah *jungler,* yang membawa kemenangan jadi kayak lebih ke pribadi sih mas, jadi kayak ya emang sedikit egois dibilangnya gitu ya kurang lebih itu sih mas	sebuah pertandingan.
			TR	Keduanya sih, Jadi kalau misalkan pengangkuan pribadi itu kadang-kadang kita kan kalau misalnya main nyari *kill* banyak gitu kan, biar tuh kita kayak keliatannya tuh di game apa sih paling kuat, paling dominasi, *carry,* gendong gitu-gitu. Sama juga kalau misalnya dari keperluan tim kan pasti pas kita lagi posisi kalah tuh kadang kita bener-bener serius biar timnya tuh bisa menang.	Informan meninggalkan kesan untuk pengakuan pribadi serta kepuasan tim juga.
			SZ	Kalau saya sih cenderung lebih	Informan lebih memikirkan

				kepuasan pribadi ya. Soalnya saya ini lebih suka pake *hero-hero* yang ininya sendiri gitu loh, apa-apa sendirilah bahasanya lah jadi kayak ya saya lebih cenderung pengakuan pribadi sih.	pengakuan pribadi daripada untuk kepuasan tim.
17	Apakah anda sering menggunakan bahasa ramah dan penuh semangat untuk menyemangati tim? Terutama pada saat permainan menjadi sulit?	Gaya Komunikasi (*Friendly*)	DA	Iya tentunya saya pasti menggunakan bahasa yang ramah, paling kayak bahasa-bahasa ramah lah gitu agar asik aja *mood* semuanya.	Informan menggunakan komunikasi yang ramah untuk menjaga perasaan rekan satu timnya, walaupun pada saat permainan menjadi sulit.
			WA	Mungkin kalau kasusnya untuk turnamen bahasa ramah dan penuh semangat ya pasti iya, cuman gak terlalu sering karena ya balik lagi kita mainnya juga serius jadi jarang sih buat candaan atau guyonan.	Informan melakukan komunikasi yang ramah dan penuh semangat, namun tidak terlalu sering.

			FA	Kalau itu sih kalau dalam situasi kesulitannya saya biasanya udah fokus game sih jadi gak pernah tuh ada harus berkata-kata lagi, ataupun ramah, biasanya kalau udah itu lebih kayak "ayo dong bisa kayak lebih di ini lagi" ya kadang udah buyar lah biasanya	Informan jarang menyemangati rekan tim pada saat permainan menjadi sulit.
			TR	Kadang-kadang sih, jadi kayak kadang pake bahasa yang ramah kadang juga agak *toxic* lah, tergantung kayak lagi buruk banget atau enggak kondisi timnya karena kan kita main game kan juga ada *bad play*-nya ada *good play*-nya.	Informan terkadang memberikan semangat kepada rekan tim, namun terkadang tidak juga. Tergantung situasi yang sedang dihadapi oleh tim.
			SZ	Pernah sering itu kalau bahasa ramah. ya contohnya kita kata kalah ya tadi, yang saya contohin ya	Informan menyemangati tim dengan memotivasi rekan satu tim.

				jangan putus asa gitu ini masih bisa.	
18	Bagaimana cara anda mempertahankan hubungan yang baik kepada sesama rekan tim agar meminimalisir adanya konflik?	Gaya Komunikasi (*Friendly*)	DA	Ya setiap adanya adu debat atau diskusi atau adu argumen itu, ya selalu harus ada yang bisa *cool down* atau ngarahin lah supaya tidak adanya konflik gitu loh, jadi ditengahin atau dicari solusinya bareng-bareng aja gitu.	Informan menjelaskan bahwa disaat terjadinya adu argumen sesama rekan satu tim, ia harus menjadi pribadi yang paling tenang dan mengarahkan rekan satu timnya dengan baik, agar meminimalisir adanya konflik.
			WA	Kalau gimana caranya buat mempertahankan ya balik lagi, kan kita pasti selesai game bakal evaluasi, ya berusaha buat gak menyinggung orang lain ya pasti bakal ada guyonan atau mencairkan suasana aja sih terus sering-sering ngobrol aja.	Informan melakukan sesi evaluasi seusai permainan dengan cara yang ramah, tanpa menyinggung rekan satu timnya.
			FA	Ya kadang sih memang awalnya kan pasti cekcok dulu ya, kayak cekcok dulu sama tim di situasi	Informan sering mengalami konflik dengan rekan satu tim, namun informan dapat

				yang kadang misalkan kalo kalah gitu cecok-cecok dan buat ngedamain sih sengalirnya gitu aja sih mas kadang kalau udah ya cair suasana adem ya adem gitu.	mengatasi hal tersebut agar tidak berkepanjangan.
			TR	Kalau misalkan ini sih kita kan lebih baiknya tuh agar mencegahnya konflik, kita terutama harus ngerti dulu kondisi sama teman kita, dan juga gak boleh gak terima argumen, jadi kita tuh harus tetap terbuka satu sama yang lain, jadi saling ngasih rekomendasi ataupun masukan biar kita tuh gak saling *lost* komunikasi ke depannya jadi gampang buat komunikasinya.	Informan sangat menjaga hubungan baik dengan rekan satu timnya.
			SZ	Kalau di *in-game* ya tadi kita nerima masukan tim ya terus ya ngikutin *gameplay* setim lah terus kalau di	Informan sangat menjaga hubungan baik antar sesama rekan satu tim.

				luar game kita silaturahmi main apa segala macam.	
19	Pada saat menjelaskan strategi kepada tim, bagaimana cara anda memecahnya menjadi langkah-langkah yang jelas agar mudah dipahami rekan tim?	Gaya Komunikasi (*Precise*)	DA	Kalau saya itu pertama dari *draft pick*, maksudnya dari pemilihan hero itu saya bisa dibilang 50% yang mengatur lah, terus yang kedua gimana alur game itu berjalan itu atau tempo gamenya itu bisa saya arahin jadi saya yang ngatur semuanya.	Informan memiliki otoriras dalam tim atas arahan didalam permainan, maka dari itu ia banyak mengarahkan serta mengatur apa saja yang terdapat didalam permainan.
			WA	Kalau menjelaskan strategi kan baik-baiknya kita punya *in-game leader*, mungkin kalau dari kita menjelaskan lah ke *in-game leader* gimana nih praktiknya, strateginya, gimana cara *setup*-nya gimana kita kasih unjuk baiknya gimana soal *hero* nya gimana, komposisinya yang enak ya keputusannya balik lagi di *in-game*	Pemimpin tim memiliki otoritas untuk menentukan strategi yang akan digunakan, namun informan tetap memberikan saran atau masukan kepada pemimpin tim.

				leader kalau *in game leader* nya menerima, kita jalanin bareng-bareng.	
			FA	Ya sebenernya pada saat kayak gitu sih belum pernah sih ya mas, maksudnya biasanya kayak kesalahan kecil langsung ditegur aja, gitu itu aja sih mas arah-arahan seperti itu aja sih karena memang jarang banget sih buat komunikasi sama tim sih saya lebih kenyimak sih dia.	Informan jarang menjelaskan strategi kepada rekan satu tim.
			TR	Jadi tuh biar gampang ngejelasin strategi kepada tim tuh, kita gak harus ribet-ribetin, karena di Mobile Legends tuh *time set* kita buat bikin gerakan kan sesuai *role* masing-masing, dan biar ngejelasin strateginya itu terkadang kita harus membuatnya pas hanya saat pas *event*-	Menurut informan apabila membuat strategi hanya perlu perintah yang sederhana dan diberikan diwaktu yang tepat.

				event yang terjadi kayak di Mobile Legends, misalkan kayak *event turtle* maupun *event lord* dan juga pas kita lagi nge-*defend* maupun lagi nge-*attacking* jadi biar gampang kita hanya perlu memainkan *role* masing-masing tetapi bikin strategi saat ada *event-event* khusus tersebut.	
			SZ	Itu paling kita jelasin ininya dulu ya kayak strategi apa strategi awal strategi ya, kayak awal game nanti mau gimana apa mau kita ngerusuh *buff* musuh kah, atau apa gimana nanti juga kita jelasin per tahap, per langkah-langkah. jadi awal game mau gimana, nanti terus *late game* mau gimana.	Informan menjelaskan strategi secara pertahap mulai dari awal permainan hingga akhir permainan.
20	Bagaimana anda menyampaikan informasi dengan cepat	Gaya Komunikasi (*Precise*)	DA	Saya mengeluarkan arahan saya secara spontan gitu, secara langsung secara instan,	Informan melakukan arahan dengan spontan agar pesan yang

	dan tepat waktu? Terutama dalam situasi yang membutuhkan respon cepat?			saya berekspetasi bahwa tim saya juga untuk langsung paham.	disampaikan tepat waktu, dan berekspetasi bahwa timnya untuk langsung mengerti arahannya.
			WA	Kalau misalnya yang kasih info ya cepat dan tepat waktu mungkin lebih ke kata-katanya lebih simple aja sih misalnya kayak *missing* atau hilang mungkin saya juga berharap, *expect* teman-teman saya juga ngerti apa yang saya infoin.	Informan memberikan informasi dengan cepat dan tepat waktu kepada rekan tim dengan sesederhana mungkin.
			FA	Ya kadang sih bilangnya kayak "ayo dong buru-buru musuh sini-sini mumpung itunya musuhnya udah *retri*" biasanya bilang gitu, atau musuh-musuhnya *jungler*-nya lagi hilang nih, lagi dibawah atau dimana gitu jauh dari *turtle*, jadi kadang "ayo cepet-cepet sini-sini" soalnya *pressure* nya	

				kadang saya juga *retri*-nya indomaret mas, *retri* indomaret tuh kayak suka *miss* gitu yang suka dapet malah musuh mulu gitu, jadi saya biasanya menggebu-gebu kalau kontes-kontes.	
			TR	Jadi sebelum *event* tersebut dimulai kita harus sudah komunikasi terlebih dahulu, jadi pas saat *lord*-nya udah dimulai kita gak linglung mau butuh respon yang cepat buat menerima komunikasinya gitu, jadi sebelum *lord*-nya mulai kita harus udah ngomong dulu nih sebelum nanti *lord*-nya muncul udah antisipasi gitu jadi sebelum *event*-nya dimulai kita udah antisipasi dulu.	Menurut informan, sebelum melakukan eksekusi, lebih baik dikomunikasikan terlebih dahulu agar kejadian-kejadian yang akan datang sudah dapat diantisipasi
			SZ	Ya biasanya kita kalau itu setim kan kita pakai *discord,* bisa pake *voice* di *in-game* jadi	Informan menggunakan fitur yang disediakan untuk

				kita bisa ngomong langsung “tuh *turtle* udah *spawn*”, “musuh udah mulai *turtle* kah?” atau gimana bisa juga sih, pake ini *icon* di gamenya juga ada,	memaksimalkan komunikasi agar tersampai dengan cepat dan tepat waktu.

BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : HERCULES AKBAR FAHREZA
NPM : 201910415094
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Virtual Antar Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sports

Tanggal Ujian Sidang Skripsi : .....

No	Tanggal Konsultasi	Deskripsi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	04 September 2024	Pengerjaan Bab 2	
2	25 September 2024	Revisi Bab 2, Penambahan Teori & Konsep, Perancangan Bab 3	
3	04 Oktober 2024	Pengerjaan Bab 1	
4	09 Oktober 2024	Revisi Bab 1 dan Penambahan isi konten	
5	10 Oktober 2024	ACC Sidang Proposal Skripsi	
6	06 Januari 2025	Pedoman Wawancara	
7	07 Januari 2025	Perbaikan Pedoman Wawancara	
8	09 Januari 2025	Perbaikan Pedoman Wawancara Part 2	
9	24 Januari 2024	Transkrip Wawancara	
10	14 Februari 2025	Reduksi Data dari Transkrip Wawancara & Hasil Observasi	

Catatan:

1. Kartu ini harus selalu dibawa saat Konsultasi dan diparaf oleh Dosen Pembimbing.
2. Pada saat pendaftaran ujian dan penyerahan Proposal, Kartu Konsultasi ini harus dilampirkan.
3. Kartu konsultasi ini tidak boleh hilang/rusak.

BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : HERCULES AKBAR FAHREZA
NPM : 201910415094
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Virtual Antar Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sports

Tanggal Ujian Sidang Skripsi : .....

No	Tanggal Konsultasi	Deskripsi Bimbingan	Paraf Pembimbing
11	12 Maret 2025	Arahan untuk Hasil Penelitian	
12	20 Maret 2025	Penyusunan Bab 4	
13	21 April 2025	Revisi Bab 4	
14	13 Juni 2025	Revisi bab 4 dan Pengerjaan Bab 5	
15	24 Juni 2025	Revisi bab 5	
16	04 Juli 2025	Pengecekan Keseluruhan Bab	
17	05 Juli 2025	ACC Sidang Skripsi	
18	30 Juli 2025	Bimbingan Setelah Sidang Skripsi	

Catatan:

1. Kartu ini harus selalu dibawa saat Konsultasi dan diparaf oleh Dosen Pembimbing.
2. Pada saat pendaftaran ujian dan penyerahan Proposal, Kartu Konsultasi ini harus dilampirkan.
3. Kartu konsultasi ini tidak boleh hilang/rusak.

Jakarta, 04 Agustus 2025
Ketua Program Studi/Sesprodi

Pembimbing I

(Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom.)

(Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.,)

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Kampus I : Jl. Harsono RM No.67, Ragunan, Pasar Minggu
Jakarta Selatan 12550 Telepon : (021) 27808121,27808882
Kampus II : Jl Perjuangan Raya, Marga Mulya - Bekasi Utara
Telepon : (021) 88955882 Fax : (021) 88955871
Website : Http://www.ubharajaya.ac.id Email : fikom@ubharajaya.ac.id

FORM PERBAIKAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Hercules Akbar Fahreza
NPM : 201910415094
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Sidang Skripsi : 25 Juli 2025
Judul Proposal Skripsi : Gaya Komunikasi Virtual Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Kasino E-Sports

No	Nama Peguji/Pembimbing	Saran	Keterangan	TTD
1	Dr. Dra. Hamida Syari Harahap, M.Si.	1. Bedakan organisasi dengan komunitas 2. Kesimpulan cukup menyimpulkan hasil 3. Bahas hasil di kaitkan dengan literatur review/penelitian sebelumnya	SUDAH REVISI	
2	Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom	1. Masukan fitur-fitur dalam gim Mobile Legends di bab 4 2. Masukan kata kunci atau kode-kode yang ada pada laporan observasi ke dalam bab 4 3. Pembahasan perlu diuraikan gaya komunikasi apa saja yang dominan	SUDAH REVISI	

Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom	1. Tinjau kembali hasil penelitian dan pembahasan 2. Analisa lebih dalam terkait gaya komunikasi yang digunakan	SUDAH REVISI	

Jakarta, 1 Agustus 2025
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si
NIP. 2203551