**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM MEMBANGUN STRATEGI BERMAIN**

**(Studi Kualitatif Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends Tcon Squad)**

Eka Mariska Br Ginting

18071166

Email ekamariska34@gmail.com

**ABSTRAK**

Komunikasi interpersonal pada pemain game online Mobile Legends yaitu Tcon Squad diharapkan dapat menjalin komunikasi interpersonal yang baik dengan sesama anggota dalam membangun strategi bermain game online Mobile Legends sehingga dapat memenangkan pertandingan atau permainan game online Mobile Legends.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif terhadap komunitas game online Mobile Legends Tcon Squad yang diperoleh melalui wawancara by phone dan juga observasi dengan streaming Tcon Squad pada saat pertandingan Mobile Legends secara online.

Indikator komunikasi interpersonal menjadi tolak ukur dan dijadikan sebagai analisis komunikasi interpersonal antar pemain game online Mobile Legends Tcon Squad dimana dapat menemukan hal-hal baru terlihat dari aspek keterbukaan, empati, sikap suportif, sikap positif, kesamaan serta juga pada proses komunikasi, strategi bermain dan hambatan komunikasi, sesuai dengan versi dalam komunikasi interpersonal yang mereka lakukan secara spontan dan alami dalam berkomunikasi selama mereka menjadi pemain game online Mobile Legends.

Kata Kunci : Game Online Mobile Legends Bang Bang, Komunikasi Interpersonal, Tcon Squad, Strategi Bermain.

# ABSTRACT

Interpersonal communication in Mobile Legends online game players, namely Tcon Squad, is expected to be able to establish good interpersonal communication with fellow members in building strategies for playing mobile Legends online games so that they can win matches or online game play Mobile Legends.

The type of research used is a qualitative study of the Mobile Legends Tcon Squad online game community obtained through interviews by phone and also observation by streaming Tcon Squad during online Mobile Legends matches.

Interpersonal communication indicators become a benchmark and are used as an analysis of interpersonal communication between players of the Mobile Legends Tcon Squad online game where they can find new things as seen from the aspects of openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, similarity as well as in the communication process, play strategies and communication barriers, according to the version in interpersonal communication that they do spontaneously and naturally in communicating as long as they become players Mobile Legends online game.

Keywords : Mobile Legends Bang Bang Online Game, Interpersonal Communication, Tcon Squad, Playing Strategy.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang saat ini banyak sekali perubahannya dalam kehidupan manusia khususnya dalam sebuah kehidupan sosial. Interaksi sosial ataupun kehidupan sosial manusia terbentuk karena manusia memiliki kebiasaan yang berbeda-beda disetiap kalangan dan mempunyai latar belakang yang berbeda, khususnya dalam kehidupan perkembangan hubungan sosial manusia yang tentunya memiliki sebuah tujuan sehingga dapat mencapai suatu visi dan misi yang sama dalam melakukan interaksi atau komunikasi dengan pemanfaatan sebuah teknologi yaitu *gadget* yang semakin hari semakin canggih, yang digunakan sebagai alat untuk individu berkomunikasi dengan individu lainnya.

*Gadget* tidak hanya digunakan untuk alat berkomunikasi saja, namun juga dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain permainan atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *game online* yang kini kian pesat dalam dunia *E-sport*. *Game* merupakan sesuatu yang dimainkan dengan tujuan memperoleh suatu kemenangan dan juga bisa memperoleh kekalahan dengan memainkannya sesuai dengan aturan dari permainan tersebut. Orang yang bermain *game online* biasanya bertujuan untuk menyegarkan otak atau *refreshing*, namun sekarang ini banyak masyarakat yang memainkan *game online* bukan hanya untuk sekedar *refreshing* atau menyegarkan otak saja, namun banyak juga masyarakat yang bermain *game online* dengan serius untuk mengikuti sebuah pertandingan ataupun turnamen *game online* untuk memperoleh kemenangan ataupun dapat menghasilkan uang dari bermain *game online*.

Salah satu permainan *online* yang banyak diminati oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa adalah *game online Mobile Legends Bang Bang*. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol sebuah karakter yang tersedia dalam permainan Mobile Legends ini yang biasa disebut dengan hero. Kerjasama dalam tim merupakan kunci dari kemenangan yang akan didapatkan oleh tim tersebut. Game online Mobile Legends ini adalah salah satu game yang sangat populer menempati no 1 game gratis terpopuler.

Dengan banyaknya masyarakat yang bermain game online Mobile Legends membuat peneliti lebih tertarik untuk menggunakan game online Mobile Legends menjadi objek dalam penelitian ini. Pemain *game* *Mobile Legends* tentunya menjalin komunikasi dengan pemain lainnya walaupun terpisahkan oleh ruang dalam dunia nyata sehingga mampu menciptakan dunia sosial yang baru. Banyaknya peminat *game online Mobile Legends* membuat banyaknya muncul komunitas *game online Mobile Legends*.

Pada dasarnya yang melatar belakangi peneliti dalam meneliti pemain game online Mobile Legends Tcon Squad merupakan salah satu komunitas game online Mobile Legends yang terkenal di daerah Tanah Karo, Sumatera Utara. Sehingga sejak saat terbentuknya Tcon Squad, mereka menjadi sering mengikuti sebuah pertandingan atau turnamen Mobile Legends dan sering memenangkan turnamen Mobile Legends. Dengan mengikuti turnamen tersebut para pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad bisa menghasilkan pundi-pundi uang, yang dimana mereka bermain *game online* tidak hanya sia-sia.

Namun untuk mencapai kemenangan atau skor yang tinggi dalam bermain *game online Mobile Legends*, komunitas *game online* Mobile Legends terkhususnya Tcon Squad ini, biasanya membangun atau membuat perencanaan untuk strategi bermain mereka agar bisa mencapai tujuan mereka dalam kemenangan atau mendapatkan juara. Jika bermain game online Mobile Legends ini tidak dengan strategi yang membuat kekalahan, maka tujuan dibangunnya atau dibentuknya sebuah tim tidak berhasil direaslisasikan. Oleh karena itu, mereka harus bisa menciptakan komunikasi interpersonal yang baik antar anggota tim agar dapat dengan mudah menciptakan strategi bermain

Dengan alasan bahwa komunikasi interpersonal yang dibangun oleh masing-masing anggota Tcon Squad dalam membangun strategi bermain, yang terbentuk berdasarkan kesamaan tujuan untuk memperoleh kemenangan, kesenangan ataupun spontanitas dalam berkomunikasi atau berinteraksi dari bermain game online Mobile Legends yang dimana menjadi sebuah sarana media komunikasi yang mereka jalin, maka komunikasi dapat terbentuk dan stabil hingga saat ini. Sehingga akan timbul temuan-temuan baru yang unik dan beragam dan dapat diteliti lebih mendalam dan lebih mendetail.

Maka dengan alasan tersebut peneliti ingin mengangkat game online Mobile Legends sebagai objek penelitian dan yang menjadi subjek penelitian adalah komunitas game online Mobile Legends Tcon Squad, dari sudut pandang studi deskriptif kualitatif komunikasi interpersonal pemain game online Mobile Legends dalam membangun strategi bermain, sebagai perbedaan dari skripsi yang sudah ada, dengan sudut pandang yang berbeda dan juga teori yang berbeda, sehingga dapat memunculkan perspektif atau temuan baru dalam penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif dari kacamata ilmu komunikasi dan komunikasi interpersonal.

**PERMASALAHAN DAN TUJUAN KAJIAN**

Komunikasi interpersonal dalam pemain game online Mobile Legend sangat penting bagi mereka dalam membentuk startegi bermain, karena dengan membuat strategi maka sebuah tim dapat bermain dengan baik dan memenangkan pertandingan, sehingga pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang bagaimana komunikasi interpersonal pemain game online Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain serta ingin mengetahui apa yang menjadi hambatan komunikasi pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain.

**KERANGKA TEORI**

Pada kajian ini terdapat beberapa kerangka teori guna untuk membahas kajian secara menyeluruh :

1. Komunikasi

Komunikasi adalah kegiatan manusia untuk mengerti dan memahami suatu pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan atau penerima pesan. Kegiatan ini biasanya menghasilkan efek komunikasi. Selama ada kesamaan makna dalam sesuatu yang sedang diperbincangkan, maka komunikasi tersebut akan berlangsung dengan baik

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi yang paling sering digunakan manusia atau individu merupakan komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal mempunyai peran penting dalam kegiatan komunikasi individu sampai kapanpun.

Komunikasi interpersonal menurut Devito (dalam Wisnuwardhani 2012), merupakan kegiatan proses penyampaian informasi atau pesan dan proses penerimaan pesan yang disebut sebagai tingkah laku. Jadi, komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian informasi dan penerimaan informasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Menurut Devito, komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan efektif apabila memenuhi indikator komunikasi interpersonal, yaitu keterbukaan (openness), perilaku positif (positiveness), empati (emphaty), perilaku suportif (suportiveness), dan kesamaan (equality).

1. Keterbukaan (Openness)

Merupakan keinginan setiap individu untuk terbuka dan berinteraksi dengan individu lainnya untuk melakukan sebuah komunikasi, dimana individu dapat memberikan tanggapan terhadap orang lain serta dapat bersikap jujur dan begitu sebaliknya.

1. Empati (Emphaty)

Merupakan kemampuan untuk menempatkan diri pada peranan orang lain atau mencoba merasakan bagaimana posisi orang lain.

1. Perilaku Suportif (Suportiveness)

Merupakan perilaku atau sikap seseorang yang bersifat suportif pada saat berkomunikasi dengan orang lain dan tidak bersikap bertahan dengan pendapat sendiri melainkan juga mau mendengar pendapat orang lain sehingga bisa dikatakan professional.

1. Perilaku Positif (Positiveness)

Merupakan perilaku yang selalu menanamkan sikap positif kepada orang lain saat menjalin komunikasi. Seperti perhatian yang positif, perasaan yang positif terhadap orang lain.

1. Kesamaan (Equality)

Merupakan kesamaan dalam mengirim, menerima pesan, persamaan sikap, nilai dan perilaku antara pelaku komunikasi.

1. Komunitas game online Mobile Legends

Komunitas *game online Mobile Legends* merupakan sekumpulan orang yang mempunyai kesamaan untuk memenuhi tujuan bersama dalam permainan *game online Mobile Legends* yang dijadikan sebagai identitas ataupun tempat untuk berinteraksi sosial yang tentunya sudah diikat oleh sebuah aturan yang disepakati bersama.

Keterikatan dengan penelitian ini bahwa komunitas *game online Mobile Legends* adalah komunitas yang terikat dalam sebuah tujuan atau aturan dalam bermain *game online Mobile Legends* yang dapat dilihat dari bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan antar anggota komunitas tersebut.

1. Proses komunikasi interpersonal

Proses komunikasi interpersonal adalah bagaimana pengirim pesan atau komunikator menyampaikan pesan kepada penerima pesan atau komunikan, sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dan komunikan. Proses komunikasi interpersonal dilakukan untuk mencapai tujuan terciptanya komunikasi yang berjalan efektif yang dimana sesuai dengan tujuan komunikasi dan juga termasuk proses penyampaian informasi dari satu pihak kepihak yang lain dimana seseorang ataupun beberapa orang, organisasi atau kelompok masyarakat yang menciptakan dan menggunakan informasi agar dapat saling terhubung.

1. Hambatan komunikasi interpersonal

Komunikasi sangat erat hubungannya dengan manusia sebagai makluk sosial, sehingga manusia membutuhkan komunikasi untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Namun tidak semua komunikasi dapat berjalan dengan efektif karena biasanya komunikasi yang terjadi dipengaruhi oleh beberapa hal yang menjadi hambatan yang membuat komunikasi menjadi tidak efekif.

1. Game online

*Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan ataupun untuk bermain dengan serius sehingga dapat menguntungkan juga dan tentunya *game* sendiri mempunyai aturan sehingga dalam sebuah permainan tentunya ada menang ataupun kalah, yang membuat permainan ataupun *game online* ini diminati oleh masyarakat agar tidak merasakan bosan saat bermain. *Game* juga memberi arti sebuah fisik, konteks atau pun mental dalam aturan tertentu sebagai sebuah hiburan, rekreasi ataupun untuk memenangkan sebuah taruhan.

1. Mobile Legends

*Game Mobile Legends Bang Bang (MLBB)* dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 dan diterbitkan oleh *Moonton*. *Moonton* merupakan sebuah perusahaan dari kota China yang mengembangkan *game Mobile Legends Bang Bang*. *Mobile Legends* merupakan *game online* yang sangat disukai masyarakat akhir-akhir ini.

Pemain *Mobile Legends* terdiri dari sepuluh orang yang dibagi menjadi dua tim, yaitu tim merah dan biru. Dimana masing-masing tim ini harus berperang atau dituntut untuk membunuh karakter lawan dan membunuh semua bangunan musuh dan mempertahankan bangunan (turret) sendiri.

1. Strategi bermain game online mobile Legends

Strategi bermain *game online Mobile Legends* merupakan suatu cara atau perencanaan yang dibuat atau dilakukan oleh sebuah tim *game online Mobile Legends* untuk dapat memperoleh tujuan yang berupa kemenangan dan dapat memperoleh nilai atau skor yang tinggi. Sehingga adanya strategi bermain yang dibuat akan lebih memudahkan tim untuk bisa saling bekerjasama pada saat permainan *game online Mobile Legends* dimulai.

Beberapa contoh strategi dalam bermain game online :

1. Standar (1-2-2)

Formasi standar 1-2-2 ini merupakan formasi yang paling sering digunakan dan saling aman untuk sebuah tim random. Satu pemain yang berada di posisi atas atau offlaner, dua pemain ditengah dan dua pemain dibawah. Pemain offline biasanya diisi dengan hero fighter atau tank yang bertugas untuk mempertahankan turret atas.

Dua pemain yang berada di tengah yang sering diisi oleh hero mage/assassin atau tank/support yang betugas untuk melakukan roaming, gank, dan mengambil turtle, dan dua pemain lainnya yang bedada dibawah yang biasa diisi dengan marksman yang biasanya bertugas untuk melakukan farming dan dibantu oleh tank atau support.

1. Hypercarry (1-3-1)

Formasi ini mengandalkan satu pemain utama yang bertugas secagai carry danmendapatkan buff merah dan juga buff biru. Hero ini berada ditengah dan ditemani atau dibantu oleh support dan tank yang bermain dengan agresif ke atas dan bawah dan juga mengambil objektif. Sedangkan dua offliner yang b erada dibawah dan diatas bertugas untuk menjaga turret sambil menunggu roam dari lane tengah atau mid lane. Namun formasi ini mempunyai resiko yang cukup besar, dimana carry dari tim ini harus dijaga dan tidak boleh mati oleh tim lawan.

1. Trilane (1-3-1)

Formasi ini hampir sama dengan formasi hypercarry dimana perbedaannya hanya pada pembagian buff. Carry yang berada di tengah hanya mendapat buff biru, dan ditemani oleh tank dan support. Satu offlaner yang berada di lane bawah juga bertugas untuk framing untuk mendapatkan buff merah.

Jika carry biru yang berada di mid line gagal jadi, maka masih ada harapan tim dengan memiliki satu carry lainnya. Resiko dari formasi ini adalah karena offliner berada sendiri di bottom lane, maka akan lebih sering mati karena bisa di gank oleh tim lawan.

1. Invasi Biru

Formasi ini bertujuan untuk membuat mid carry lawan tidak jadi dengan mencuri buff biru milik musuh. Namun resiko dari formasi ini sangat besar karena mengingat hero pemain harus masuk ke area jungle lawan yang biasa saja akan di gank oleh tim lawan apalagi jika mereka memiliki tiga pemain yang berada di mid lane. Namun tak hanya gagal, bisa saja semua hero tim mati karenanya.

1. Invasi Merah

Hampir serupa dengan formasi invasi biru, formasi ini dilakukan dengan menginvasi buff merah agar marksman lawan terlambat dalam build. Hal ini justru akan lebih beresiko karena buff merah terletak pada tempat yang sangat dalam di area jungle lawan.

1. Formasi 2-1-2

Strategi atau formasi ini paling ampuh digunakan pada Mobile Legends tahun 2020 pada rank Master dan Grandmaster, hero mage dan tank untuk top lane, assassin hero untuk mid lane, serta marksman dan fighter berada di bottom lane. Strategi atau formasi ini cukup baik karena assassin yang berada di mid lane tidak akan kekurangan gold karena tidak ditemani oleh hero lainnya.

1. Formasi 2-2-1

Formasi ini merupakan formasi yang paling ampuh pada rank Epic dan Mythic. Hero fighter akan ditempatkan dibawah, marksman dan mage ditempatkan di top lane serta assassin dan tank ditempatkan di mid lane.

1. Formasi 0-5-0

Formasi ini merupakan strategi yang sering digunakan untuk turnamen Mobile Legends. Dalam strategi ini tidak terlalu memperdulikan top lane atau bottom lane, karena pemain akan menggempur pertahanan musuh di mid lane. Selain itu dengan pemain yang berada di mid lane berlima ini, bisa dengan cepat meratakan buff musuh. Namun jika sudah tidak memungkinkan maka pemain bisa kembali ke top atau bottom lane.

Sehingga dengan menerapkan salah satu strategi tersebut dalam sebuh permainan Mobile Legends, maka sebuah tim bisa bermain dengan baik dan dapat mengancurkan pertahanan lawan dan dapat memenangkan pertandingan. Namun sebaliknya apabila sebuah tim tidak membuat strategi dalam permainan maka bisa aja tim tersebut dengan mudah dikalahkan oleh tim lawan.

**METODE KAJIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan secara naratif dengan menggunakan kata-kata dan tulisan secara terstruktur dengan pendukung penelitian yang dapat berupa foto, video, dan dokumen. Dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang dimana akan dipakai untuk memecahkan masalah dan mendeskripsikan bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota atau pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad. Subjek dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain *game online Mobile Legends*. Sedangkan objek dalam kegiatan penelitian ini adalah komunikasi interpersonal terhadap pemain *game online Mobile Legends* dalam membangun strategi bermain mereka.

Pada penelitian ini, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik, diantaranya :

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti akan mewawancarai pemain *game online Mobile Legends* dari Tcon Squad untuk mendapatkan informasi seputar komunikasi interpersonal mereka pada saat membangun strategi bermain *game online Mobile Legends*. Peneliti akan mewawancarai beberapa orang dari anggota Tcon Squad, yaitu :

1. Renaldy Budiman
2. Owen Hanry
3. Hiskia Yogalana

Pemilihan narasumber tersebut berdasarkan anggota Tcon Squad yang sering mengikuti sebuah turnamen atau pertandingan yang diikuti oleh komunitas Tcon Squad, sehingga terpilih 3 anggota dari 8 anggota Tcon Squad sebagai nrasumber dalam penelitian ini.

1. Observasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi guna mendapatkan informasi yang jelas mengenai komunikasi interpersonal pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain. Peneliti akan melihat Tcon Squad yang sedang melakukan streaming bermain atau mabar (main bareng) *game online*, peneliti ingin melihat bagaimana mereka berkomunikasi atau menyusun strategi saat permainan *game online Mobile Legends* berlangsung.

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi guna memperoleh data atau informasi untuk menjawab penelitian yang sedang diteliti.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga alur, yaitu :

1. Reduksi Data
2. Penyajian Data
3. Penarikan Kesimpulan

**HASIL KAJIAN**

Teori yang digunakan peneliti berkaitan dengan komunikasi interpersonal yang bisa berjalan dengan baik sehingga bisa saling bertukar ide, pikiran, perasaan atau informasi sehingga dapat mencapai tujuan komunikasi, apabila terdapat lima indikator yang mendukung komunikasi interpersonal menurut Devito, yaitu keterbukaan (openness), perilaku positif (positiveness), empati (emphaty), perilaku suportif (suportiveness), dan kesamaan (equality).

Sehingga peneliti dapat menganalisis data yang didapatkan dari narasumber berdasarkan teori tersebut, dan peneliti akan menjabarkan hasil analisis sebagai berikut :

1. Strategi Bermain

Komunikasi interpersonal pemain game online Mobile Legends dalam membangun strategi bermain, dilihat sudah baik, karena menurut anggota Tcon Squad komunikasi yang berjalan baik dan lancar mampu memudahkan mereka juga dalam membuat strategi yang nanti akan digunakan dalam pertandingan. hal yang terpenting dalam Tcon Squad membangun strategi bermain yaitu komunikasi yang baik antar tim, baik itu secara terbuka, saling berempati, saling bersikap suportif dan positif serta mempunjai kesamaan dalam tim baik itu kesamaan hak ataupun mempunyai tujuan yang sama, sehingga terciptanya komunikasi yang berjalan baik dalam tim mereka.

1. Keterbukaan (Openness)

Berdasarkan hasil temuan peneliti dengan melakukan wawancara bersama anggota Tcon Squad, secara umum dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang dilakukan dalam tim mereka berjalan dengan baik dan bersifat terbuka. Komunikasi interpersonal dalam Tcon Squad sudah berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam cara mereka membangun strategi bermain, yaitu dengan saling terbuka dalam berkomunikasi, saling terbuka dalam memberi dan menerima saran atau pendapat dari masing-masing anggota Tcon Squad.

Dengan terbuka maka mereka dapat menciptakan komunikasi yang baik dalam tim untuk membuat strategi bermain, ini tentunya sangat penting karena keterbukaan ini membuat semua tim tahu tentang strategi tersebut dan dapat diaplikasikan oleh semua anggota tim yang akan bertanding saat bermain dan tentunya akan bisa mengalahkan tim lawan.

1. Empati (Emphaty)

Berdasarkan hasil temuan peneliti terkait wawancara dengan anggota Tcon Squad, secara umum dapat disimpulkan bahwa masing-masing anggota Tcon squad saling bersikap empati dan saling peduli kepada sesama anggota. Masing-masing anggota Tcon Squad sangat berempati dan mempunyai kepedulian dengan anggota Tcon Squad yang lainnya.

Bagaimana mereka memperhatikan, memaklumi, dan mengizinkan anggota yang tidak bisa hadir pada saat latihan atau untuk membangun strategi bermain, bahwa masing-masing mereka sangat berempati dengan anggota yang tidak bisa hadir tersebut.

1. Perilaku Suportif (Suportiveness)

Dalam temuan data yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan anggota Tcon Squad bahwa mereka berperilaku suportif dalam tim mereka, hal ini dapat dilihat dari sikap saling mendukung anggota Tcon Squad yang akan mengikuti pertandingan atau turnamen *Mobile Legends*. Anggota Tcon Squad saling memberikan dukungan atau berkomunikasi dengan suportif kepada anggota lainnya. Komunikasi mereka dalam membangun strategi bermain sudah baik, karena mereka juga saling mendukung anggota tim yang akan bertanding dan saling suportif dalam memberikan pendapat atau saran dari pemain lain.

Sikap saling suportif dalam berkomunikasi inilah yang membuat komunikasi mereka berjalan dengan lancar dan dapat dikatakan sudah mencapai tujuan komunikasi. Hal ini juga sangat baik untuk sebuah komunitas, kelompok, lembaga, atau organisasi dalam menciptakan komunikasi yang baik.

1. Perilaku Positif (Positiveness)

Dari hasil temuan data yang didapatkan peneliti melalui wawancara dengan Tcon Squad bahwa dalam berkomunikasi mereka mampu bersikap positif dan menciptakan suasana yang positif di dalam tim agar hubungan antar tim juga baik. Berdasarkan analisis peneliti terkait hasil temun data berupa wawancara dengan narasumber yaitu anggota Tcon Squad, bahwa dengan adanya sikap atau perilaku positif pada tim mereka, dalam membangun strategi komunikasi ataupun menciptakan suasana yang positif dalam tim mereka, mereka lakukan dengan saling memberi dan menerima pendapat atau saran yang positif.

Hal ini juga dapat dilihat dari bagaimana mereka dalam bermain *game online Mobile Legends*, dengan tidak menggunakan bahasa kasar atau bahasa kotor saat bermain, tentunya dapat menciptakan suasana yang positif dalam tim mereka, dan juga selalu berdoa bersama pada saat akan memulai permainan, tentunya ini merupakan salah satu sikap yang positif dalam tim mereka. Sehingga tujuan komunikasi mereka juga sesuai dalam membangun strategi bermain dengan baik, dengan cara berkomunikasi atau berinteraksi dengan bersikap positif kepada sesama anggota Tcon Squad.

1. Kesamaan (Equality)

Berdasarkan hasil penelitian atau temuan data yang didapatkan oleh peneliti melalui wawancara dengan narasumber, bahwa anggota Tcon Squad mampu bersikap atau berperilaku yang sama kepada semua anggota Tcon Squad. Anggota Tcon Squad tidak ada yang dibeda-bedakan dalam menyampaikan pendapat, atau semua anggota memiliki peran dan hak yang sama. Serta mempunyai tujuan yang sama dala, tim yaitu untuk menang, sehingga semua anggota berusaha memberikan yang terbaik untuk tim mereka.

Sehingga para anggota Tcon Squad berusaha untuk membuat semua anggota sama atau setara, baik dalam menyampaikan pendapat terkait membangun strategi bermain, atau bersikap adil pada semua anggota siapa saja yang akan maju atau ikut pertandingan atau turnamen *Mobile Legends*. Karena anggota Tcon Squad juga lebih dari lima orang, sehingga untuk bermain satu pertandingan *Mobile Legends* yang *basic* nya harus mempunyai lima pemain, membuat anggota Tcon Squad ada yang mengalah, tidak ikut pertandingan namun tetap akan ikut pada pertandingan berikutnya.

Sikap adil atau kesamaan inilah yang membuat komunikasi antar anggota Tcon Squad berjalan dengan baik karena adanya kesamaan dalam penyampaian pendapat, perilaku, ataupun sikap pada Tcon Squad.

1. Proses Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan hasil temuan data yang dilakukan peneliti dengan wawancara bersama anggota Tcon Squad dalam proses komunikasi dalam membangun strategi bermain *game online Mobile Legends*, bahwa Tcon Squad mampu berkomunikasi dengan baik. Dilihat dari keinginan mereka untuk berkomunikasi langsung atau bertemu langsung untuk melakukan latihan atau untuk membangun strategi bermain, bahwa mereka bisa menciptakan komunikasi yang baik.

Komponen-komponen yang harus terpenuhi agar terciptanya suatu proses komunikasi juga dapat ditemukan dalam Tcon Squad, dimana mereka berkomunikasi untuk menyampaikan pesan atau pendapat terkait strategi bermain dan dilakukan dalam komunikasi tatap muka, serta adanya respon dari pelaku komunikasi.

Keinginan mereka untuk berkomunikasi langsung membuat persiapan mereka dalam pembentukan strategi bermain *game online Mobile Legends* menjadi lebih mudah, dan tentunya bisa dipahami oleh semua anggota Tcon Squad, sehingga sang komunikator dapat langsung melihat respon atau umpan balik dari komunikan. Hal ini membuktikan bahwa komunikasi interpersonal pada Tcon Squad berjalan baik dalam membangun strategi bermain.

1. Hambatan Komunikasi

Hambatan yang terjadi dalam komunikasi antara anggota Tcon Squad adalah adanya anggota yang tidak dapat hadir pada saat akan diadakannya latihan atau membahas terkait strategi bermain pada tim mereka. Menurut anggota Tcon Squad bahwa komunikasi akan sulit dijalani jika mereka tidak bertemu langsung.

Hambatan komunikasi pada Tcon Squad karena adanya anggota Tcon yang tidak bisa hadir pada saat latihan, ini membuat kondisi latihan atau membahas strategi bermain menjadi kurang kondusif.

Menurut mereka akan susah menjelaskan perihal strategi bermain apabila diberitahu melalui sosial media seperti WhatsApp, Instagram, atu media lainnya, karena tentunya sangat berbeda dengan berbicara langsung, komunikan pun bisa langsung merespon komunikator, sehingga komunikator merasa pendapat atau usulannya dalam strategi bermain dihargai oleh komunikan. Sedangkan bila melalui sosial media, belum tentu dapat langsung dibalas atau direspon.

Sehingga mereka lebih sering berkomunikasi langsung dengan tatap muka untuk bermain, namun terkadang untuk mengatasi hambatan tersebut, mereka masih bisa berbicara langsung dengan menggunakan radio game atau voice chat dalam game untuk dapat terhubung dan dapat merencanakan strategi mereka dengan berbicara langsung.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelusuran, wawancara, observasi serta analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan rumusan masalah, bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game* *online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pada dasarnya komunikasi interpersonal pada pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad dalam membangun strategi bermain bisa dikatakan sudah berjalan lancar.Hal ini karena komunikasi pada Tcon Squad berjalan dengan efektif karena sesuai dengan indikator komunikasi interpersonal menurut Devito, yang mengatakan bahwa komunikasi interpersonal akan baik apabila memenuhi 5 indikator komunikasi, yaitu keterbukaan (openness), empati (emphaty), perilaku suportif (supportiveness), perilaku positif (positiveness), dan kesamaan/kesetaraan (equality).

Pertama, keterbukaan (openness) hal yang mendukung komunikasi yang terbuka pada Tcon Squad adalah keterbukaan mereka dalam memberikan dan menerima informasi serta dapat saling terbuka dalam berinteraksi dengan rekan satu tim ataupun dengan orang lain diluar tim, dan semua anggota tim tahu perihal strategi yang dibuat untuk permainan Mobile Legends.

Kedua, sikap empati (emphaty) dalam komunikasi anggota Tcon Squad, dimana antar pemain *game online Mobile Legends* Tcon Squad saling ber-empati dalam kepedulian mereka terhadap sesama anggota tim mengenai perasaan atau kondisi yang dihadapi antar anggota. Dalam hal ini, masing-masing anggota mampu menempatkan peranan atau merasakan kondisi orang lain. Hal ini menunjukkan mereka sangat berempati satu sama lain. Saling memahami bagaimana jika permasalahan yang sedang dihadapi orang lain, juga dirasakan pada diri sendiri, sehingga bisa saling mengerti dan memaklumi, ini merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan komunikasi yang baik antar anggota tim.

Ketiga, perilaku suportif (supportivesness) dalam komunikasi interpersonal pada Tcon Squad ialah mereka saling memberikan dukungan kepada rekan tim dalam membentuk strategi bermain, salah satunya dengan mendukung teman yang akan bertanding. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang terjadi pada Tcon Squad berjalan dengan baik karena mampu menerapkan sikap suportif dalam komunikasi mereka dalam membangun strategi bermain.

Keempat, perilaku positif (positiveness) yang ada pada komunikasi Tcon Squad adalah dimana mereka menggunakan bahasa yang sopan saat menyampaikan pendapat, tidak berbicara kasar atau kotor pada saat sedang bermain *game*, membuat terciptanya kondisi atau suasana yang positif di dalam tim mereka.

Kelima, kesamaan (equality) yang ada pada anggota Tcon Squad adalah adanya kesetaraan/kesamaan antar anggota dalam berkomunikasi. Sikap tidak membeda-bedakan dan adil kepada semua anggota tim, dan mempunyai tujuan yang sama dalam tim yaitu untuk memenangkan permainan. Kesamaan ini mampu membuat komunikasi yang baik dalak tim dalam membangun strategi bermain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang terjadi pada Tcon Squad berjalan dengan baik karena sudah memenuhi kelima indicator komunikasi interpersonal dalam membangun strategi bermain mereka.

Pada proses komunikasi yang terjadi pada Tcon Squad, sudah berjalan dengan baik karena terpenuhinya beberapa komponen agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, yaitu adanya komunikator, komunikan, pesan, respon, saluran yang setidaknya mampu menciptakan komunikasi yang baik pada Tcon Squad dalam membangun strategi bermain. Dan cara mereka berkomunikasi dengan baik untuk bisa saling berdiskusi untuk membangun strategi bermain pada tim mereka yaitu dengan berkomunikasi langsung atau tatap muka, yang tentunya akan memudahkan mereka dalam berkomunikasi.

Namun dalam berkomunikasi ada juga hal yang menjadi hambatan Tcon Squad dalam berkomunikasi membangun strategi bermain yaitu pada saat beberapa anggota tidak bisa hadir pada saat latihan atau berdiskusi untuk membangun strategi bermain, dimana berdasarkan pemaparan mereka lebih sering bertemu atau berkumpul langsung untuk membahas strategi bermain. Dengan tidak hadirnya beberapa anggota mereka membuat komunikasi mereka menjadi terhambat, karena menurut mereka, untuk berkomunikasi atau membangun strategi bermain melalui sosial media tidak efektif karena bisa terjadi kesalahpahaman atau perbedaan pemahaman dalam membangun strategi bermain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Baby Cher Stores. (2012) “Teori Game Online”. Official Website of Baby Cher Stores

Daniel. Elza. (2021) “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”. Medan : Universitas Darma Agung.

Hijrawati. (2017) “Komunikasi Interpersonal Kepala Sekolah di SMP Negeri Satap 22 Konawe Selatan Kabupaten Konawe Selatan”. Kendari : Institut Agama Islam Negeri Kendari

Lexy J. Moleong. (2005) “Metode Penelitian Kualitatif”. Bandung : Pustaka Belajar

Muhammad Nugraha. (2022) “4 Strategi Formasi Lane ML Terbaik Di Mobile Legends!” (diakses pada tanggal 23 Juli 2022 [https://esportsku.com/strategi-formasi-lane-ml-terbaik-di-mobile-Legends-2020](https://esportsku.com/strategi-formasi-lane-ml-terbaik-di-mobile-legends-2020))

Siti Rahmi. (2021) “Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya dalam Konseling”.

Thoriq Az Zuhri. (2020) “5 Formasi dan Strategi META Mobile Legends Season 16” (diakses pada tanggal 23 Juli 2022 [https://esports.skor.id/5-formasi-dan-strategi-meta-mobile-Legends-season-16-01331736](https://esports.skor.id/5-formasi-dan-strategi-meta-mobile-legends-season-16-01331736))