

**ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME**

***ONLINE MOBILE LEGENDS* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun**

**Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)



Oleh:

**TRI KHUSUMA NDARUJATI**

**NIM: 17071206**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN MULTIMEDIA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

**TAHUN 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

*ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME  
ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan  
Banguntapan Bantul Yogyakarta)*

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Skripsi

Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Oleh:

**Tri Khusuma Ndarujati**

**17071206**

Mengetahui,

Kaprodi Ilmu Komunikasi



**Rani Dwi Lestari, M.A**  
NIDN : 0505028603

Dosen Pembimbing



**M Nastain, M.IKom**  
NIDN : 0310038303

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Telah Diuji dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

**Pada Hari** : Selasa

**Tanggal** : 18 Januari 2022

Dewan Penguji :

**Ketua** : M. Nastain, M.IKom  
NIDN : 0310038303

()

**Penguji I** : Kristina Andryani, S.Sos., M.IKom  
NIDN : 0514018301

()

**Penguji II** : Didik Haryadi Santoso, S.Kom.I., M.A  
NIDN : 0506068801

()

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Yogyakarta



**Didik Haryadi Santoso, S.Kom.I., M.A**

NIDN : 0506068801

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tri Khusuma Ndarujati

No. Mahasiswa : 17071206

Angkatan : 2017

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi :

**ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN *GAME*  
*ONLINE MOBILE LEGENDS* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun  
Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan guna memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar

Yogyakarta, 28 Desember 2021



(Tri Khusuma Ndarujati)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah peneliti persembahkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)” dengan baik. Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana di Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Selama proses kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti tidak akan berjalan dengan lancar jika tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu selama proses kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi selesai, diantaranya :

1. Kepada Allah SWT, yang telah melancarkan penulis dalam menyusun skripsi
2. Kedua Orang tua dan keluarga, yang selalu mendoakan penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Didik Haryadi Santoso, S.Ikom., M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi & Multimedia.
4. Ibu Kristina Andryani, S.Sos, M.A. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi & Multimedia.

5. Ibu Rani Dwi Lestari, S.Sos., M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
6. Bapak M Nastain, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan juga Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis selama penulisan skripsi, memberikan masukan, dan dukungan selama pengerjaan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua narasumber yang dapat membantu peneliti dalam menulis penelitian ini.
8. Teman-teman peneliti yang selalu memberikan semangat dan saran-saran terkait penelitian dan juga motivasi agar dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti secara pribadi dan para pembaca. Kritik dan saran membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan isi dalam penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 24 Januari 2022



( Tri Khusuma Ndarujati )

## **MOTTO**

**“ Jangan Mempersulit Orang Jika Kamu Tidak Mau Dipersulit”**

*( Ndarujati )*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Mama dan Papa Tersayang, skripsi ini dibuat sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada tara karena telah memberikan dukungan, motivasi, serta doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT agar peneliti selalu sadar dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai dan dapat mencapai cita-cita yang peneliti inginkan.
2. Kedua kakak perempuan; Mbak Ayuk dan Mbak Puput, terima kasih telah memberikan dukungan kepada peneliti untuk selalu melanjutkan kuliah dengan benar hingga lulus dan membanggakan keluarga.
3. Dariin Salsabil Ramadhani sebagai orang yang istimewa. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, dan perhatiannya. Terima kasih juga sudah memberikan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini hingga selesai dan sudah selalu bersabar dengan peneliti sampai saat ini.
4. Teman-teman desa yang selalu kompak. Terima kasih telah selalu memberikan keseruan dan juga dukungan kepada peneliti hingga saat ini. Terutama kepada Ouvry, Odry, Raidy, dan Ozed yang selalu ada dikala peneliti membutuhkan bantuan..
5. Teman-teman Warmindo Pemadam Kelaparan ; Galih, Adi, Hafidz, Irvan, Coco dan lain-lain. Terima kasih sudah membantu kelancaran peneliti dalam menyusun skripsi serta menjadi teman bermain *game* yang memberikan pengalaman bermain yang seru.

6. Teman-teman dan sahabat seperjuangan angkatan 2017; Irvan, Fajar, Galang, Eki, Titus, dan Dina. Terima kasih sudah saling *support* dan berbaik hati telah berbagi informasi mengenai perkuliahan dan skripsi.
7. Seluruh teman-temanku angkatan 2017 di Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. *Sukses Selalu !*
8. Teman-teman KKN Ceria karanganyar Kulon Progo yang sudah memberikan pengalaman, keseruan, dan kenangan indah saat menjalani praktik kerja nyata. Terima kasih untuk ; Gugun, Syifa, Kiki, Yoga, Silvi, Jeri, dan Suci.

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Metode Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
2.2 Kajian Teoritis .....	22
BAB III OBJEK PENELITIAN.....	41
3.1 <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	41
3.2 Kondisi Remaja Dusun Pringgolayan .....	48
3.3 Kebiasaan Bermain <i>Game Mobile Legends</i> .....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Temuan Data dan Hasil Penelitian .....	56
4.1.1 Deskripsi Penemuan Data .....	57
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	73

4.2 Pembahasan .....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	105
LAMPIRAN .....	109
Lampiran 1 Dokumentasi .....	109
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	113
Lampiran 3 Transkrip Wawancara .....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Pemain Di Indonesia.....	4
Gambar 1. 2 Data Mayoritas Pemain <i>Mobile Legends</i> .....	4
Gambar 2. 1 Data Jumlah Pemain Di Dunia .....	31
Gambar 3. 1 <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	41
Gambar 3. 2 <i>Gameplay Mobile Legends</i> .....	42
Gambar 3. 3 Permainan 5 Vs 5 .....	43
Gambar 3. 4 Kondisi Warmindo <i>Pemadam Kelaparan</i> .....	49
Gambar 3. 5 Pengunjung Warmindo <i>Pemadam Kelaparan</i> .....	53
Gambar 3. 6 Remaja Pemain <i>Game Mobile Legends</i> .....	54
Gambar 4. 1 Interaksi Ketika Bermain Bersama <i>Game Mobile Legends</i> .....	84
Gambar 4. 2 Kode Komunikasi Dalam Permainan.....	85
Gambar 4. 3 Saling Berkoordinasi Dalam Bermain <i>Game Mobile Legends</i> .....	89
Gambar 4. 4 Fokus Dalam Bermain <i>Game Mobile Legends</i> .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kerangka Konsep Penelitian.....	14
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	20

**ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME  
ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi Kasus Pada Remaja Dusun  
Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)**

Oleh Tri Khusuma Ndarujati 17071206

Jurusan Ilmu Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta  
[trikhusuma27@gmail.com](mailto:trikhusuma27@gmail.com)

**ABSTRAK**

Game online Mobile Legends banyak dimainkan oleh masyarakat khususnya remaja usia 18-22 tahun di Indonesia. Sering terlihat banyak remaja yang memainkan game ini di sekitar lingkungan masyarakat. Proses sosialisasi dari tersebut ditemani dengan kehadiran game Online Mobile Legends. Sedangkan komunikasi interpersonal sendiri merupakan salah satu unsur penting dalam bersosialisasi. Peneliti melihat fenomena tersebut sebagai hal yang penting untuk dapat mencari tahu bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi di pada remaja yang terlibat dalam proses sosialisasi di kondisi lingkungan tersebut. Maka dari itu rumusan masalah yang kemudian muncul adalah bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja pemain game online Mobile Legends Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didalamnya menggambarkan dan mendeskripsikan objek apa adanya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dikaji dengan teori komunikasi interpersonal menurut Deddy Mulyana, proses komunikasi interpersonal menurut Suranto AW, dan elemen-elemen komunikasi interpersonal menurut Maulana dan Gumelar. Hasil dari penelitian ini adalah para pemain game online Mobile Legends dapat melakukan komunikasi interpersonal antar sesamanya sesuai dengan langkah-langkah proses komunikasi interpersonal. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kelancaran dan hambatan dalam proses komunikasi interpersonal, yaitu faktor fokus, situasi, dan kondisi.

**Kata Kunci : Proses Komunikasi Interpersonal, Remaja, Game Online Mobile Legends**

**ANALYSIS OF INTERPERSONAL COMMUNICATION PROCESS OF THE  
ONLINE GAME PLAYERS OF MOBILE LEGENDS (Study Case of  
Teenagers in Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)**

By Tri Khusuma Ndarujati 17071206

Department of Communication and Multimedia Sciences Mercu Buana University  
Yogyakarta

[trikhusuma27@gmail.com](mailto:trikhusuma27@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Online Game Mobile Legends is the most played game by the public nowadays, especially teenagers between age 18-22 years in Indonesia. Based on that statement, we often see many teenagers playing this game around us. Their socialization process is accompanied by the presence of Mobile Legends. Meanwhile, interpersonal communication is one of the most important elements in the socializing process. Researcher used to see this phenomenon as an important things to find out how the process of interpersonal communication occurs in adolescents who are involved in the socialization process in these environmental conditions. Therefore, the formulation of the problem that arises is how the interpersonal communication process takes place for the teenagers that playing online games Mobile Legends in Pringgolayan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta? This study uses a qualitative descriptive method in which it describes the object as it is. The techniques that we used to collecting the data are; interview, observation, and documentation. Then it studied with interpersonal communication theory by Deddy Mulyana, interpersonal communication process theory by Suranto AW, and elements of interpersonal communication theory by Maulana and Gumelar. The results of this study are the players of Mobile Legends can carry out interpersonal communication with each other according to the steps of the interpersonal communication process. There are several factors that affect the smoothness and obstacles in the interpersonal communication process, namely those factors are focus, situation, and condition.*

**Keywords: Interpersonal Communication Process, Teenagers, Mobile Legends Online Game**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hingga saat ini berlangsung dengan sedemikian pesatnya. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia dewasa ini. Seiring dengan berjalannya waktu teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan berbagai macam inovasi terbaru yang berguna untuk memudahkan manusia untuk mencari informasi dan melakukan komunikasi.

Diawali munculnya surat kabar yang telah berbasis internet sehingga dapat mudah disebar luaskan melalui media internet tersebut. Internet sendiri merupakan jaringan yang terhubung secara Internasional dan tersebar di seluruh penjuru dunia. Selain itu internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi dan komunikasi saja melainkan juga sebagai sarana hiburan bagi para penggunanya. Dengan berbagai macam jenis hiburan yang terdapat didalam Internet, *game online* adalah salah satu sarana hiburan yang banyak digemari penggunanya.

*Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan secara *online* melalui media jaringan internet sehingga dapat menghubungkan penggunanya bermain bersama dengan orang lain. *Game online* memiliki fasilitas yang lebih dibandingkan dengan *game* tanpa jaringan internet. Pengguna atau pemain *game online* ini akan dapat bermain bersama dengan pemain lain di seluruh dunia kapanpun dan secara *real time*.

Menurut Chandra Zebah Aji *Game online* adalah bentuk permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* tidak memiliki batas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* dan perangkat lainnya, selama gadget tersebut terkoneksi dengan jaringan internet.<sup>1</sup>

*Game online* berasal dari istilah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu perluasan jenis *game Role-Playing Game* yang mempunyai fasilitas *multiplayer*, pemain dapat menghubungkan perangkat komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, pengguna dapat bermain secara bersama dengan pemain diseluruh dunia. Permainan ini serupa dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. Jenis permainan *MMORPG* akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkannya.<sup>2</sup>

Salah satu *game online* berbasis mirip dengan jenis *MMORPG* yang kini banyak dimainkan oleh mayoritas masyarakat dunia adalah *Mobile Legends*. Permainan ini mampu melibatkan banyak orang dan biasanya mengambil setting peperangan dengan karakter fantasi yang unik dan menarik. *Game Mobile Legends* merupakan *game* yang paling digemari oleh masyarakat umum dari berbagai kalangan.

Dalam hal ini meningkatnya pemain *Mobile Legends* disebabkan adanya pandemi Covid-19 yang hampir dua tahun melanda di seluruh dunia terutama di Indonesia. Menurut *Brand Director* Moonton Indonesia, Aswin Atonie dalam

---

<sup>1</sup> Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), hal. 2.

<sup>2</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

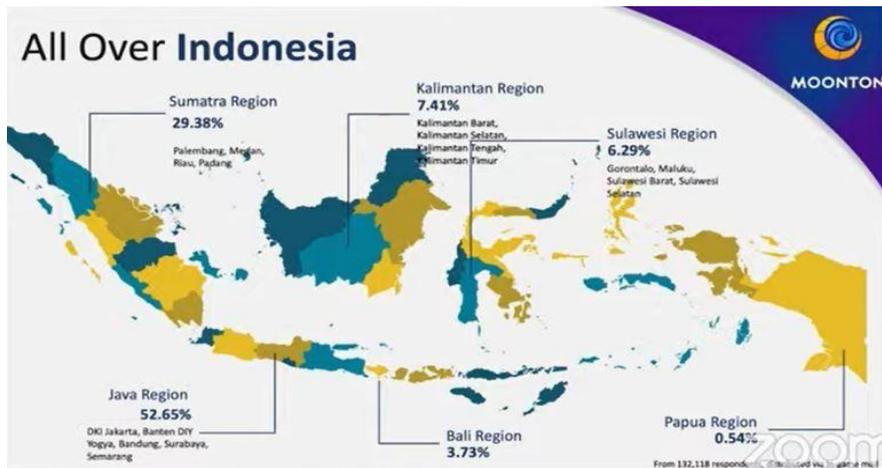
acara “*Esports Di Tengah Pandemi*”, peningkatan pemain *game Mobile Legends* terjadi cukup signifikan selama pandemi melanda Indonesia semenjak Maret 2020 silam. Dalam situasi pandemi masyarakat banyak melakukan kegiatan dirumah saja sehingga dapat melakukan hal yang positif seperti mengasah kemampuan bermain *game Mobile Legends* .<sup>3</sup>

Martinus Manurung, sebagai *Head of Marketing & Business Development Esports* Moonton Indonesia, menginformasikan bahwa jumlah pemain aktif *Mobile Legends* di Asia Tenggara mencapai angka 70 juta. Menurut angka tersebut, hampir 50% pemain *Mobile Legends* berasal dari Indonesia. Jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta pengguna yang didominasi dari Pulau Jawa dan Sumatera. Jumlah pemain dari kedua pulau tersebut sebanyak 52% dari Pulau Jawa, dan 29,38% dari Pulau Sumatera. Kemudian berdasarkan *gender*, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainnya adalah perempuan.<sup>4</sup>

---

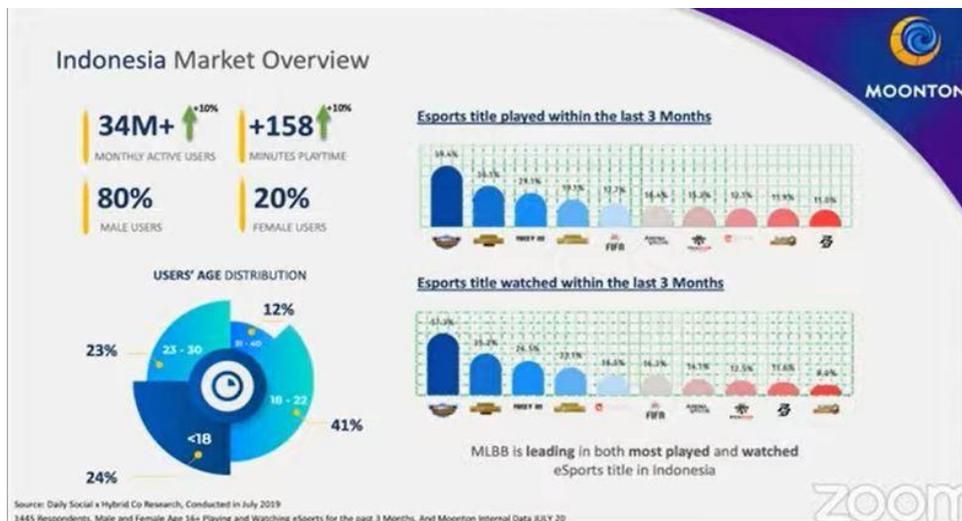
<sup>3</sup> <https://kumparan.com/kumparansport/pengguna-mobile-legends-melonjak-drastis-selama-pandemi-1twC1q03z3d/full/> / Diakses Pada 16 Agustus 2021 pukul 19.00.

<sup>4</sup> <https://www.hitekno.com/games/2021/08/13/081500/berapa-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-ini-detailnya/> / Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 21.00.



Gambar 1. 1 Data Pemain Di Indonesia

Dari sekian banyak pengguna aktif di Indonesia, *game* ini banyak dikonsumsi oleh penduduk dengan rentang usia dibawah 18 tahun hingga 22 tahun sebanyak 41%.



Gambar 1. 2 Data Mayoritas Pemain *Mobile Legends*

Dalam rentang usia itu, mayoritas pengguna dapat dikategorikan dalam usia remaja atau bisa dikatakan Pelajar dan Mahasiswa. Usia remaja menurut Menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Sedangkan menurut Peraturan Menteri

Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja merupakan penduduk dalam rentang usia 10 sampai 18 tahun. Kemudian menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentang usia remaja dari usia 10 sampai 24 tahun serta belum menikah.<sup>5</sup> Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa dan memiliki sikap yang cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan dan kebiasaan. Oleh karenanya, muncul kekhawatiran akan terganggunya sikap dan perilaku dalam bersosialisasi serta komunikasi dengan lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan observasi penulis, Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta adalah salah satu dusun yang masyarakat usia remajanya banyak memainkan *game online Mobile Legends*. Hal ini didukung dengan adanya kampus ternama di daerah tersebut yang turut mendorong menjamurnya UMKM seperti Warmindo dan warung kopi di daerah Dusun Pringgolayan. Warmindo tersebut dibuka dengan target pasar mahasiswa dan pelajar. Maka dari itu, banyaknya tempat berkumpul tersebut menjadi sarana tempat yang memadai untuk mereka. Kemudian kegiatan yang dilakukan pada umumnya sekedar makan, berkumpul, berbincang-bincang dan banyak yang bermain *game online Mobile Legends*.

Kegiatan *mabar* (main bareng) *game online Mobile Legends* ini sering dilakukan di salah satu Warmindo langganan mereka. Ketika teman sekitar yang tidak bermain mengajak bicara, hampir seluruh pemain *game online Mobile Legend* cenderung tidak acuh dan tidak merespon pesan dengan baik dan benar.

---

<sup>5</sup> <http://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467> /Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 22.00.

Hal ini menyebabkan proses komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya tidak berjalan dengan lancar. Namun dari sisi lain mereka lebih fokus terhadap teman *mabarnya* sehingga proses komunikasi interpersonal antar pemain justru terlihat lebih kompak. Menurut Mulyana komunikasi interpersonal merupakan suatu proses komunikasi yang didalamnya melibatkan komunikator dan komunikan yang dilakukan secara tatap muka, lalu memungkinkan keduanya dapat saling menangkap reaksi yang mereka utarakan, baik itu dengan komunikasi verbal maupun nonverbal.<sup>6</sup>

Maka dengan alasan berikut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Analisis Proses Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta). Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai perbedaan dari skripsi yang telah ada. Selanjutnya di harapkan memunculkan sudut pandang atau temuan-temuan baru dalam penelitian dari kacamata ilmu komunikasi.

---

<sup>6</sup> Murtiadi, Psikologi Komunikasi, (Yogyakarta: Psikosain, 2015), hal. 39.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan pada latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta”?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.
2. Mengetahui kelancaran dan hambatan proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.
3. Mengetahui proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta dengan orang disekitarnya yang tidak bermain *game* tersebut.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan referensi terbaru bagi perkembangan ilmu komunikasi.
2. Penelitian ini dapat diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi jurusan atau fakultas dalam menambah referensi keilmuan.
3. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi, terutama dibidang Ilmu komunikasi di Indonesia.

4. Meningkatkan pemahaman tentang proses komunikasi antar individu pemain *game online Mobile Legend* pada remaja dengan lingkungan disekitarnya.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Adapun metode pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tidak terlihat dibalik fenomena yang biasanya susah untuk dipahami secara memuaskan.<sup>7</sup> Pemahaman ini tidak ditentukan terlebih dulu, tetapi didapatkan setelah selesai melakukan analisis terhadap fenomena sosial yang menjadi fokus penelitian serta kemudian ditarik kesimpulan berupa pemahaman umum tentang fakta-fakta tersebut.<sup>8</sup>

### **1.5.2 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan menggambarkan dan mendeskripsikan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis kebenaran dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti dengan tepat.<sup>9</sup> Penelitian ini mendeskripsikan tentang komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* pada remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

---

<sup>7</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal. 9.

<sup>8</sup> Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 215.

<sup>9</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22.

### 1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yang dimana untuk melengkapi dan memperjelas apa yang diteliti supaya menjadi sebuah kesatuan dan metode pengumpulan data yang digunakan yakni sebagai berikut:

#### a. Data Primer:

##### 1) Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara mendalam. Menurut Moleong wawancara mendalam adalah proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah serta fokus penelitian lalu diarahkan pada pusat penelitian.<sup>10</sup> Dalam hal ini metode wawancara mendalam dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti berfokus pada wawancara mendalam (*depth interview*) mengenai topik yang sedang diteliti. Dengan topik yang sudah dibahas, penelitian ini membutuhkan informan sebanyak 7 orang. Peneliti akan melakukan observasi langsung kepada subjek yang aktif bermain *game online Mobile Legends*. Selain itu jika diperlukan peneliti juga akan mengobservasi langsung kepada informan tambahan yakni bagian dari mereka yang tidak bermain *game* tersebut. Tentunya mengamati bagaimana proses komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

---

<sup>10</sup> Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), hal.186

## 2) Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati secara langsung tanpa mediator suatu objek untuk melihat secara dekat kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diteliti.<sup>11</sup> Maka dari itu, teknik penelitian ini memahami mengenai fenomena, situasi, dan kondisi yang sedang terjadi saat ini. Peneliti perlu ke lapangan untuk mengamati data secara langsung, supaya data valid dan memperoleh data dari subjek yang ada di lapangan. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengunjungi lokasi secara langsung serta mengamati secara detail proses komunikasi interpersonal remaja Pringgolayan ketika sedang bermain *game Mobile Legends*.

### b. Data Sekunder

### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendukung metode wawancara dan observasi. Menurut Sugiyono dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.<sup>12</sup> Dalam hal ini dokumentasi yang paling utama

---

<sup>11</sup> Rahmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: PT. Kencana Perdana, 2006), hal. 106

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 329

ialah foto ketika sedang dilakukan observasi langsung dilokasi pada remaja Pringgolayan yang bermain *game Mobile Legends* .

## **1.6 Lokasi Penelitian**

Pada penelitian ini lokasi yang dijadikannya penelitian bertempat di Dusun pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

## **1.7 Teknik Analisis Data**

Peneliti menganalisa data dengan cara mengumpulkan data-data terlebih dahulu sebelum diinterpretasikan. Hal ini supaya dapat mengklarifikasikan secara efisien dan efektif mengenai data-data yang terkumpul. Tiga unsur dalam kegiatan proses analisa data model Miles dan Huberman, sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Reduksi Data yaitu bagian dari proses analisis untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur data sehingga dapat disimpulkan. Data yang di reduksi adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber.
- b. Penyajian Data yaitu susunan informasi dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya. Sehingga mempermudah untuk memahami apa yang terjadi serta merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk teks atau narasi untuk menguraikan setiap temuan peneliti berdasarkan teori yang digunakan.

---

<sup>13</sup> Sugeng Puji Leksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Malang: Kelompok Intrans Publisng, 2016), hal. 152.

- c. Penarikan Kesimpulan yaitu suatu kesimpulan yang diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali, dengan meninjau kembali secara sepintas pada catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih cepat. Penarikan kesimpulan ini dan verifikasi ini dilakukan setelah dari lapangan.

## **1.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Agar data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka perlu dilakukan pengecekan keabsahan data sebagai berikut:<sup>14</sup>

### **a. Perpanjangan Pengamatan**

Data yang diperoleh dicek kembali benar atau tidak serta ada perubahan atau tetap. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

### **b. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian**

Untuk meningkatkan kecermatan bisa dilakukan dengan membaca buku referensi, hasil penelitian terdahulu atau dokumen-dokumen terkait. Kemudian data ditelaah secara terperinci.

### **c. Triangulasi**

---

<sup>14</sup> M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 320-321.

Menurut Moleong triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang berasal dari luar data. Langkah dalam triangulasi adalah:<sup>15</sup>

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- 2) Membandingkan apa yang disampaikan informan di depan umum dengan yang disampaikan secara personal.
- 3) Membandingkan dengan apa yang disampaikan orang-orang tentang situasi penelitian, dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- 4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dari berbagai pendapat dan pandangan orang.
- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang terkait.

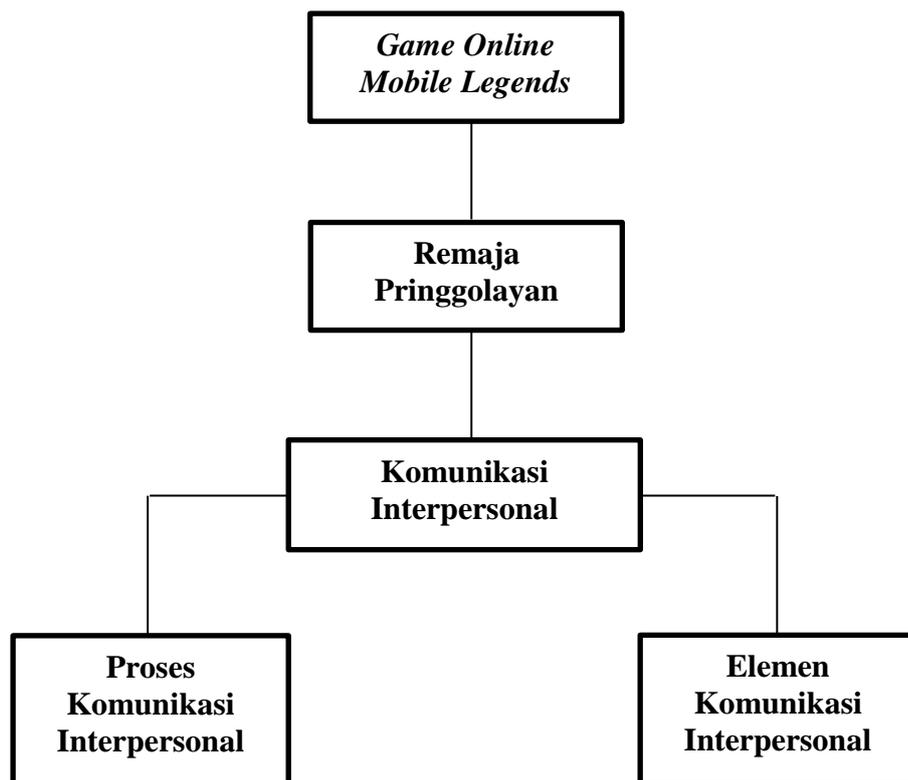
### **1.9 Kerangka Konsep**

*Game online* adalah sarana hiburan yang terhubung dengan internet sehingga memungkinkan penggunanya dapat bermain bersama-sama dimanapun mereka berada secara *real time*. Salah satu *game online* yang paling digemari adalah *Mobile Legends* dengan model permainan peperangan untuk mencapai kemenangan dalam suatu arena. *Game* ini banyak digemari oleh masyarakat khususnya pada usia remaja di Dusun Pringgolayan. Kegiatan *mabar* (main bareng) *game online Mobile Legends* ini sering dilakukan di salah satu Warmindo langganan mereka.

---

<sup>15</sup> *Ibidh*, Lexy J Moleong, hal. 330.

Ketika teman sekitar yang tidak bermain mengajak bicara, hampir seluruh pemain *game online Mobile Legend* cenderung acuh dan tidak merespon pesan dengan baik dan benar. Hal ini menyebabkan tidak efektifnya proses komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya. Namun dari sisi lain mereka lebih fokus terhadap teman *mabarnya* sehingga proses komunikasi interpersonal antar pemain justru terlihat lebih kompak dan efektif. Lalu dalam hal ini juga terdapat hambatan serta kelancaran komunikasi interpersonal antar pemain ataupun antara orang disekitarnya.



Tabel 1. 1 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep ini disusun dengan menyatukan beberapa konsep yang akan dibahas mulai dari yang luas hingga ke pembahasan yang mengerucut.

Dengan membahas apa itu *game online Mobile Legends*, bagaimana kriteria pemain *game online* saat ini, remaja Pringgolayan sebagai subjek penelitian dengan ciri-ciri yang bagaimana, serta proses komunikasi interpersonal para pemain dan dengan lingkungan sekitar.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis mencari beberapa penelitian terdahulu guna dijadikan sebagai referensi sebelum dilakukannya penelitian. Adanya referensi dari penelitian terdahulu akan membantu penulis dalam menyusun penelitian ini. Beberapa referensi yang didapatkan tentunya memiliki persamaan dan perbedaan dari tema yang di angkat. Berikut penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi penulis:

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Eliana Pratiwi	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu <i>Game Online</i> (Studi Kasus Pada Pecandu <i>Game Online</i> Dota 2 Di Kota Serang) <sup>16</sup>	Penelitian ini berfokus pada perilaku komunikasi interpersonal pecandu <i>game online</i> Dota 2. Motivasi bermain pecandu <i>game online</i> Dota 2 didasari dengan kebutuhan agar mendapat penghargaan dengan menaikan level, mendapatkan keuntungan finansial, menjalin

<sup>16</sup> <http://eprints.untirta.ac.id/978/> Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 15.30.

		<p>hubungan dengan pemain lain, dan menjadi pemain <i>game online</i> Dota 2 yang profesional. Kemudian interaksi pecandu didalam dunia virtual cukup aktif karena bertemu orang-orang yang memiliki minat terhadap <i>game online</i> yang sama. Kegiatan interaksi di luar dunia virtual jarang dilakukan bahkan istilah-istilah yang ada di dalam <i>game online</i> Dota 2 terus dibawa dalam interaksi pada kehidupan nyata.</p>
Andika Fachrial Noor Harahap	Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game Online League Of Legends</i> Yang Adiktif Di Purwokerto <sup>17</sup>	Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui motivasi bermain <i>game online League Of Legends</i> , perilaku

<sup>17</sup> <http://repository.unsoed.ac.id/5600/> Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 19.30.

		<p>komunikasi, dan pesan yang disampaikan saat bermain. Di peroleh hasil bahwa pemain <i>League Of Legends</i> menjadi adiktif dikarenakan termotivasi oleh <i>reward, challange, dan excitement</i>. Perilaku komunikasi saat memainkan permainan ini pemain menjadi lebih sensitif jika gangguan diterima di dalam permainan ataupun diluar permainan. Kemudian menyebabkan perilaku verbal yang agresif seperti berkata kasar kepada pemain lain dan non verbal dengan cara mengganggu pemain lain di dalam permainan. Perilaku ini disebabkan</p>
--	--	---

		karena pemain berada dibawah tekanan saat bermain.
Sephen Setyahadi Agatha	Perilaku Komunikasi Antar Layar Dan Tatap Muka Komunitas <i>Game Online Mobile Legends Bang Bang</i> (MLBB) Squad Kucingan (KCG) <sup>18</sup>	Penelitian ini membahas perilaku komunikasi antar layar dan tatap muka pada <i>squad</i> Kacangan (KCG) <i>game online Mobile Legends</i> . Hasil penelitian menunjukkan pada interaksi tatap muka terjadi berupa <i>dailytalk</i> , berisi obrolan bersifat pribadi dan informasi terkini mengenai <i>game online Mobile Legends</i> yang berfungsi sebagai forum bagi mereka. kemudian untuk interaksi antar layar, kegiatan komunikasi terjadi melalui fitur komunikasi

<sup>18</sup> <http://repository.unika.ac.id/20504/> Diakses pada 21 Agustus 2021 pukul 20.00.

		<p>yang ada di dalam <i>game</i>.  Perilaku komunikasi  tersebut dilakukan secara  rutin oleh <i>squad</i>  Kacangan (KCG)  sehingga membentuk  hubungan interpersonal  mereka dan kohesivitas  anggota.</p>
--	--	--

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu di atas, terdapat persamaan tema yang diangkat oleh penulis. Persamaan tersebut sama-sama membahas tentang komunikasi pemain *game online* di kehidupan mereka. Namun terdapat perbedaan yang menjadikan peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini sebagai pengembangan penelitian terkini.

Pada penelitian pertama berjudul Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* (Studi Kasus Pada Pecandu *Game Online* Dota 2 Di Kota Serang) disusun oleh Eliana Pratiwi Mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang. Penelitian ini membahas perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online* Dota 2 tahun 2017. Dengan tujuan mengetahui apa motivasi pecandu untuk memainkan *game* tersebut, dan bagaimana interaksi mereka di dalam dunia virtual maupun di luar dunia virtual. Tema penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang akan disusun oleh

penulis, namun perbedaannya berada pada objek yakni jenis *game online* yang dimainkan serta subjek penelitian bukanlah pecandu *game online*, memiliki tujuan yang berbeda, dan juga topik utama penelitian ini yaitu proses komunikasi interpersonal.

Penelitian yang kedua berjudul *Perilaku Komunikasi Pemain Game Online League Of Legends Yang Adiktif Di Purwokerto* yang disusun oleh Andika Fachrial Noor Harahap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Jenderal Soedirman tahun 2017. Penelitian ini berfokus tentang perilaku komunikasi pemain *game online League Of Legends* yang adiktif. Kemudian bertujuan untuk mengetahui motivasi pemain untuk bermain *game online League Of Legends* hingga terjadinya adiktif, serta perilaku komunikasi ketika sedang bermain ataupun diluar permainan. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan di susun oleh peneliti yakni terletak pada fokus penelitian. Peneliti lebih fokus kepada proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online* yang tidak kecanduan, *game online* yang dijadikan sebagai objek juga berbeda yakni *game online Mobile Legends*, serta dengan tujuan penelitian yang berbeda.

Selanjutnya penelitian yang terakhir yang disusun oleh Sephen Setyahadi Agatha mahasiswa Fakultas Hukum dan Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang tahun 2019 dengan judul *Perilaku Komunikasi Antar Layar Dan Tatap Muka Komunitas Game Online Mobile Legends Bang Bang (MLBB) Squad Kucingan (KCG)*. Penelitian ini memiliki topik yang sama terhadap penelitian yang akan disusun oleh peneliti saat ini. Sama-sama

mengusung *game online Mobile Legends* sebagai topik utama penelitian. Pembahasan penelitian ini adalah mengetahui perilaku komunikasi squad atau team *game online Mobile Legends* yang bernama Kacangan (KCG). Kemudian tujuannya sendiri untuk mengetahui perilaku komunikasi pemain ketika tatap muka langsung dan perilaku komunikasi antar layar yang terjadi ketika didalam permainan. Hasil yang di dapatkan perilaku komunikasi antar pribadi dalam satu team membentuk hubungan interpersonal mereka dan kohesivitas anggota. Sedangkan penelitian yang akan disusun peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja Pringgolayan pemain *game online Mobile Legends*.

## **2.2 Kajian Teoritis**

### **2.2.1 New Media**

#### **a. Pengertian *New Media***

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang begitu maju saat ini tentu memiliki manfaat yang banyak bagi kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Terutama perkembangan teknologi dan komunikasi berbasis internet yang kian meluas sehingga dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun. Dalam hal tersebut dapat diistilahkan sebagai media baru yang mencakup kemunculan teknologi digital informasi dan komunikasi.

Media baru merupakan media yang terhubung dengan internet yang melalui perangkat komputer ataupun *smartphone*. Terdapat dua kekuatan perubahan komunikasi satelit serta pemanfaatan komputer.

kekuatan komputer merupakan sebuah mesin komunikasi yang dikembangkan dengan proses digitalisasi dan memungkinkan segala macam bentuk informasi dapat dimasukkan secara efisien dan dapat saling berbaur.<sup>19</sup>

#### b. Kategori New Media

Dalam bukunya Teori Komunikasi Massa Denis McQuail mengklasifikasikan lima kategori utama media baru. Kategori tersebut meliputi:<sup>20</sup>

- 1) Media komunikasi antarpribadi, terdiri dari surat elektronik dan secara umum berisikan konten yang bersifat pribadi, mudah dihapus, hubungan yang tercipta dan dikuatkan lebih utama daripada informasi yang diberikan.
- 2) Media permainan interaktif berupa komputer, *video game*, dan permainan internet. Media permainan interaktif memiliki inovasi utamanya yang terletak pada interaktivitas dan dominasi dari kepuasan penggunaan.
- 3) Media pencarian informasi ialah kategori yang luas, akan tetapi internet adalah contoh yang terpenting, dianggap sebagai perpustakaan serta sumber data yang aksesibilitas, ukuran, dan aktualitasnya belum pernah ada sebelumnya.

---

<sup>19</sup> Denis McQuail, Teori Komunikasi Massa, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal. 43.

<sup>20</sup> *Ibidh.*, hal. 156.

- 4) Media partisipasi kolektif berupa penggunaan internet yang digunakan untuk berbagi serta bertukar informasi, dan untuk mengembangkan antar individu secara aktif dengan diperantarai oleh komputer. Dalam hal ini situs jejaring sosial termasuk kedalam kelompok ini.
- 5) Substitusi media penyiaran dengan acuan utamanya adalah penerapan media untuk menerima atau mengunduh suatu konten yang dulu pada umumnya disiarkan atau disebarkan dengan metode yang serupa.

Berdasarkan penjelasan diatas *game online* termasuk kedalam kategori media baru karena *game online* merupakan media permainan interaktif yang berupa komputer, video *game*, serta permainan yang terhubung dengan internet. Permainan yang terhubung dengan internet tentu dapat di mainkan oleh siapa saja dan juga dapat dimanfaatkan sebagai media interaksi antar penggunanya.

### **2.2.2 Game Online**

#### **a. Pengertian *Game Online***

Secara bahasa, kata '*game*' berasal dari bahasa inggris yaitu '*games*' yang berarti permainan. Sedangkan '*online*' dalam bahasa inggris yang berarti terhubung atau terkoneksi. Sedangkan secara istilah *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online* atau bisa diartikan permainan yang dimainkan dengan terkoneksi jaringan internet.

Menurut John C. Beck *game online* merupakan permainan komputer yang bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Pada umumnya *game online* disediakan sebagai layanan tambahan dari

perusahaan penyedia jasa *online* yang dapat diakses secara langsung dengan mengunjungi halaman web atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan penyedia permainan tersebut.<sup>21</sup>

Menurut Chandra Zebah Aji *Game online* merupakan bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak memiliki batas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* dan perangkat lainnya, selama gadget tersebut terkoneksi dengan jaringan internet.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Misbach *game online* adalah sebuah *game* yang dimainkan oleh beberapa orang atau secara bersama-sama dengan menggunakan koneksi jaringan internet baik melalui komputer ataupun *smartphone*<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang di mainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan atau koneksi internet dan di mainkan melalui komputer ataupun *smartphone*. Kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja selama terkoneksi dengan internet.

#### b. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* mempunyai jenis yang beragam, dari *game* sederhana berunsur teks hingga permainan bergrafik kompleks serta membentuk

---

<sup>21</sup> Jhon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal. 92.

<sup>22</sup> Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), hal.2.

<sup>23</sup> Misbach, M, *Panduan, Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal. 7.

dunia virtual yang dapat ditempati banyak pemain sekaligus. Berikut adalah jenis-jenis *game online*:<sup>24</sup>

1) *Massively Multiplayer Online Firstperson Shooter Games (MMOFPS)*

*Game online* jenis ini mengangkat sudut pandang orang pertama sehingga pemain seolah-olah berada di dalam permainan tersebut dalam sudut pandang karakter yang dimainkan, di mana setiap karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi, refleks, dan yang lainnya. Permainan ini mampu memuat banyak orang dan biasanya permainan ini mengangkat setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh *game online* jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Free Fire* dan *PUBG*, .

2) *Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games (MMORTS)*

Jenis *game* ini mengutamakan kemampuan dalam melakukan strategi. Permainan ini mempunyai ciri khas yakni pemain harus mampu mengatur strategi permainan dengan benar. Dalam *game* jenis RTS, tema permainan yang digunakan berupa fantasi (misalnya *Warcraft*), sejarah (misalnya seri *Stronghold*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Resident Evil*)

3) *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG)*

Pada *game* jenis ini pemain memainkan peran karakter fiksi dan bekerjasama merajut sebuah cerita. Permainan jenis RPG pada umumnya berupa kolaborasi sosial daripada kompetisi dan para pemain

---

<sup>24</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01, April 2017, hal. 32.

tergabung bersama dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Ragnarok Online*, *DotA*, dan *Final Fantasy*.

#### 4) *Cross-platform online play*

Jenis permainan ini merupakan permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat atau alat yang berbeda. Hingga saat ini perangkat permainan konsol mulai berkembang sehingga mampu menyerupai komputer yang dilengkapi jaringan sumber terbuka, seperti PlayStation 5 atau Xbox One yang memiliki fungsi *online*. Misalnya game *Pro Evolution Soccer* dan *underground* yang dapat dimainkan secara *online* melalui PC, Xbox One.

#### 5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

*Game* ini dimainkan pada browser seperti Google, Mozilla Firefox, Internet Explorer atau Opera. Permainan yang sederhana dengan pemain tunggal lalu dapat dimainkan melalui HTML serta teknologi *scripting* HTML (*JavaScript*, PHP, MySQL, ASP). Permainan sederhana seperti *PacMan* bahkan dilakukan *remake* menggunakan *plugin* pada sebuah halaman web. Contoh game browser adalah *Slither.io* dan *UNO with Friends*

#### 6) *Simulation Games*

*Game* jenis ini memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman bermain melalui simulasi. Beberapa jenis *game* simulasi antara lain *construction and management simulation games*, *life-simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *lifesimulation games*, pemain memiliki jawab terhadap

salah satu tokoh atau karakter untuk memenuhi kebutuhan tokoh seperti di kehidupan nyata, namun dilakukan dalam dunia virtual. Karakter mempunyai kebutuhan serta kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, makan, belanja, berumah tangga dan lain sebagainya. Karakter ini hidup di dalam dunia virtual yang dipenuhi karakter-karakter yang dimainkan oleh pemain lainnya. Contoh permainannya adalah The Sims dan Second Life.

#### 7) *Massively multiplayer online games (MMOG)*

*Massively multiplayer online games (MMOG)* memberikan pengalaman baru bagi pemain supaya bisa bermain dalam dunia berskala besar (>100 pemain), lalu setiap pemain dapat berkomunikasi langsung seperti dalam dunia nyata. MMOG hadir seiring dengan perkembangan akses internet broadband, sehingga memungkinkan ribuan pemain bermain bersama-sama.

#### c. *Game Mobile Legends*

*Mobile Legends* adalah permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang didesain khusus untuk *smartphone* yang hampir sama dengan *game* Dota 2 dimana permainan ini mengutamakan strategi untuk mencapai kemenangan. Model permainan dari *game* ini adalah 2 tim yang bertarung secara 5 versus 5 orang pemain didalamnya. *Game* ini memiliki 3 jalur (*line*) utama dan diperkuat oleh tower (*turret*). Kedua tim memiliki

tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower (*turret*) utama musuh dengan beragam karakter atau *hero* yang dapat digunakan oleh pemain.<sup>25</sup>

Dari penjelasan jenis-jenis *game online* di atas, *Game online Mobile Legends* termasuk kedalam bermacam jenis *game online*. Mulai dari jenis MMORPG, MMORTS, dan MMOG *game* ini disempurnakan kembali agar pemain dapat merasakan sensasi yang lebih pada *smartphone* pemain. Mereka dapat berkompetisi, berkolaborasi dan menyusun strategi bersama secara *online* dengan banyak pemain di seluruh dunia. Pemain diminta untuk melakukan upgrade skill dan strategi terbaik guna mencapai level tertinggi sehingga mampu bertarung dengan maksimal lalu menghancurkan tower (*turret*) lawan. Sehingga *game* ini dijuluki sebagai jenis *game* baru yakni MOBA (*multiplayer online battle arena*). Dengan banyak fitur yang menarik dalam *game online Mobile Legend* membuat *game* ini banyak diminati oleh kalangan remaja.

#### d. Peningkatan Pemain *Game Mobile Legends* Selama Pandemi Covid-19

Pada masa pandemi Covid-19, jumlah pengunduh *mobile game* melonjak tinggi hingga angka 75% pada kuartal pertama di tahun 2020 jika dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun sebelumnya. Hasil riset yang dirilis oleh perusahaan analisis pasar Adjust ini mengungkapkan bahwa efek dari pandemi Covid-19 membuat instalasi *mobile game* pada minggu terakhir Maret 2020 lebih banyak dua kali lipat (132 %). Selain itu durasi

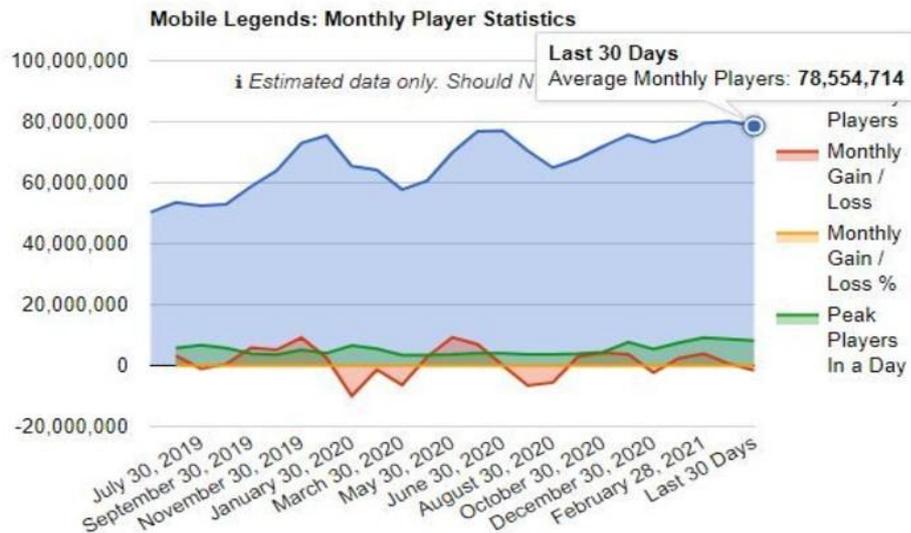
---

<sup>25</sup> Devita Rani, dkk. , "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa", PERSPEKTIF, Volume 7, No.1, Tahun 2018, hal. 7.

para pemain dalam memainkan permainan juga meningkat hingga 47% lebih lama dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat di seluruh dunia bermain *game* lebih banyak dan lama ketika mereka menerapkan *social distancing*.

Kemudian dari temuan lainnya, Adjust juga mengamati intensitas para pemain *game* kasual yang mengalami peningkatan penggunaan sebanyak 15%. Hal ini dilakukan para pemain antara pukul 12.00 hingga 16.00 sore. Selain itu, *game midcore* juga memuncak intensitasnya pada pukul 13.00 siang.

Data-data berikut juga berkaitan dengan data peningkatan pemain atau pengguna aktif *game Mobile Legends* yang kian hari kian meningkat selama masa pandemi Covid-19 dari tahun 2020 awal hingga tahun 2021. Berdasarkan laporan dari *Business World*, *Mobile Legends* sudah diunduh lebih dari 1 triliun kali dan mempunyai 100 juta pemain aktif di setiap bulannya pada November 2020.



**Gambar 2. 1 Data Jumlah Pemain Di Dunia**

Meskipun Moonton tidak merilis statistik resmi jumlah pemain aktif, website *Activeplayer* memberikan kita sedikit gambaran estimasinya untuk beberapa bulan belakang. Pada bulan Maret 2021, *Mobile Legends* tercatat mempunyai 78 juta pemain yang aktif, dengan angka tertinggi di 8 juta pemain dalam satu hari.<sup>26</sup>

### 2.2.3 Remaja

#### a. Pengertian Remaja

Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa masa remaja berasal dari istilah Latin *adolescens* yang diartikan sebagai tumbuh menjadi dewasa.

<sup>26</sup> <https://esports.id/mobile-legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-legends-masih-populer/> / Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 20.30.

Remaja (*adolensence*) memiliki arti yang lebih luas dengan meliputi kematangan emosional-sosial, mental, dan fisik.<sup>27</sup>

Menurut Notoatmojo Masa remaja ialah salah satu periode penting dari perkembangan seorang manusia. Masa ini merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menjadi masa dewasa dengan meliputi perubahan psikologis, biologis, dan sosial.<sup>28</sup>

Pendapat serpa diutarakan oleh Santrock yang mengutarakan bahwa remaja (*adolescence*) didefinisikan sebagai masa perubahan perkembangan antara masa anak hingga masa dewasa. Dalam masa perubahan perkembangan ini mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial- emosional.<sup>29</sup>

Bersumber dari pendapat para ahli di atas disimpulkan bahawa remaja adalah masa peralihan atau transisi dari masa anak-anak hingga masa dewasa dengan batasan yang dimulai pada usia 10 sampai 22 tahun. Pada masa peralihan tersebut juga terjadi beberapa proses perkembangan pematangan fisik, biologis, kognitif, psikologis, dan sosial-emosional.

---

<sup>27</sup> Muhammad Darwis, "Dampak Dari Kecanduan Game Onlinedi Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun", Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling), Vol. 5, No.2, Tahun 2020, hal. 229.

<sup>28</sup> Sahar Dalle, "Dampak Game Online Dota2 Dalam Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di Game Center Blitz Samarinda", eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.8, No.2, Tahun 2020, hal. 231.

<sup>29</sup> John W. Santrock, *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 26.

## b. Batasan Usia Remaja

Batasan usia remaja menurut Hurlock adalah masa remaja awal yang berlangsung dari mulai usia 13 hingga 16 atau 17 tahun, dan akhir dari masa remaja berawal dari umur 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun. Pada usia ini remaja secara hukum telah memasuki usia yang matang serta merupakan fase yang sangat singkat. Sedangkan menurut pendapat Santrock sendiri awal masa remaja diawali pada usia 10-12 tahun, dan akan berakhir di usia 21-22 tahun.<sup>30</sup>

Menurut para tokoh psikologi secara umum, masa remaja dikategorikan menjadi tiga fase batasan usia remaja, berikut ketiga fase batasan usia remaja:

- 1) Fase remaja awal pada rentang usia dari 12 hingga 15 tahun.
- 2) fase remaja madya pada rentang usia 15 hingga 18 tahun.
- 3) fase remaja akhir pada rentang usia 18 hingga 22 tahun.

## c. Tahap Perkembangan Remaja

Sarlito W. Sarwono berpendapat dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan remaja mengalami 3 tahap perkembangan, antara lain:<sup>31</sup>

- 1) Remaja awal (*early adolescence*) yang berarti pada tahap ini mereka masih terasa ganjil akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya serta dorongan yang timbul menyertai hal tersebut. Pada masa

---

<sup>30</sup> *Ibidh*, hal. 23.

<sup>31</sup> Sarlito W. Sarwono, Psikologi Remaja, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, Edisi Revisi, Cetakan ke 14, 2011), hal. 30 - 31.

remaja awal ini mereka akan mengembangkan pikiran-pikiran baru, mudah tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang. Kepekaan yang berlebihan serta belum bisa mengendalikan *ego* nya sendiri mengakibatkan remaja awal ini sulit untuk mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

- 2) Remaja madya (*middle adolescence*) pada tahap ini mereka sangat membutuhkan banyak teman dan akan senang jika banyak yang menyukainya. Remaja madya memiliki kecenderungan perilaku *narcistik* atau mencintai diri sendiri dan menyukai teman-teman yang memiliki sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu juga, remaja madya mengalami kondisi kebingungan dan tidak tahu harus memilih antara acuh atau tidak acuh, sendiri atau bersama-sama, idealis atau materialis, optimis atau pesimis, dan sebagainya.
- 3) Remaja akhir (*late adolescence*) merupakan remaja yang sedang berada pada masa pengukuhan menuju dewasa dan ditandai lima pencapaian berikut:
  - a) Memiliki minat atau ketertarikan yang makin kuat terhadap fungsi-fungsi intelek.
  - b) Memiliki *ego* untuk mencari kesempatan bersatu dengan orang lain dan dengan pengalaman-pengalaman baru.
  - c) Sudah terbentuk identitas seksual yang tetap atau tidak akan berubah lagi.

- d) Mulai menghindari sifat egosentrisme (mementingkan diri sendiri) dan diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri beserta orang lain.
- e) Tumbuh pembatas yang memisahkan pribadinya (private self) dengan masyarakat umum (the public).

Menurut pengertian remaja dia atas, dalam penelitian ini remaja yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian yang tentu saja memiliki kriteria-kriteria sebagaimana yang telah disebutkan. Kemudian fase remaja adalah fase di mana seseorang akan sangat tertarik dengan hal yang baru. Apalagi dengan adanya teknologi yang semakin canggih, kemunculan *gadget* memudahkan mereka untuk mencari hal-hal baru melalui media yang simple, canggih dan fleksibel.<sup>32</sup>

#### 2.2.4 Komunikasi Interpersonal

##### a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan suatu kegiatan yang tidak bisa lepas dari keseharian manusia. berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan orang disekitar kita secara tatap muka juga merupakan komunikasi interpersonal. Berikut penjelasan dari beberapa ahli mengenai apa itu komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

Menurut Nurani Soyomukti Komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) pada hakikatnya merupakan interaksi antar

---

<sup>32</sup> Bulantika, dkk. , "Dampak Penggunaan Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar Pada Remaja", Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan, Vol. 4, No. 1, Tahun 2020, hal. 38.

seorang individu dengan individu lainnya dengan lambang-lambang pesan yang efektif digunakan, terutama perihal komunikasi antar manusia yang menggunakan bahasa.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat Deddy Mulyana komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang didalamnya melibatkan komunikator dan komunikan yang dilakukan secara tatap muka, lalu memungkinkan keduanya dapat saling menangkap reaksi yang mereka utarakan, baik itu dengan komunikasi verbal maupun nonverbal.<sup>34</sup>

Pengertian yang sama serupa juga diutarakan DeVito yakni komunikasi interpersonal secara kontekstual dijelaskan sebagai proses pengiriman dan penerimaan suatu pesan yang dilakukan antara dua individu atau lebih, kemudian menimbulkan efek serta umpan balik yang saling menguntungkan dalam berbicara dan mendengarkan sehingga menciptakan suatu makna<sup>35</sup>

Berdasarkan pengertian diatas komunikasi interpersonal adalah suatu interaksi komunikasi atau proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dilakukan secara langsung oleh dua orang atau lebih. Kemudian memungkinkan para pesertanya dapat saling menerima dan mengerti isi pesan yang disampaikan sehingga terciptanya sebuah makna.

---

<sup>33</sup> Nurani Suryomukti, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal.141.

<sup>34</sup> Murtiadi, Psikologi Komunikasi, (Yogyakarta: Psikosain, 2015), hal. 39.

<sup>35</sup> Emma Dwi Ariyani, Dini Hadiani, "Hubungan Pola Keterampilan Komunikasi Interpersonal dan Prestasi Akademik Mahasiswa", JSHP, Vol. 4, No. 2, Tahun 2020, hal. 143.

## b. Proses Komunikasi Interpersonal

Proses komunikasi adalah tahapan yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Dalam kenyataannya, kita tidak pernah memikirkan secara detail mengenai proses komunikasi. Hal ini dikarenakan kegiatan komunikasi telah rutin terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak lagi dirasa perlu untuk menyusun tahapan-tahapan tertentu secara sengaja pada saat akan berkomunikasi. Proses komunikasi secara sederhana digambarkan sebagai proses menghubungkan pengirim pesan dengan penerima pesan.<sup>36</sup>

Menurut Suranto proses komunikasi interpersonal terdiri dari enam langkah, yaitu:<sup>37</sup>

### 1) Keinginan untuk berkomunikasi

Ketika seorang komunikator memiliki keinginan untuk berkomunikasi dengan membagikan informasi atau pendapat kepada orang lain.

### 2) Encoding oleh komunikator

Encoding oleh komunikator merupakan proses tindakan mengekspresikan isi pikiran ke dalam bentuk simbol-simbol, kata-kata dan lain sebagainya oleh komunikator.

### 3) Pengiriman pesan.

Untuk mengirimkan pesan yang diinginkan, komunikator akan memilih saluran atau media komunikasi yang dikehendakinya. Media komunikasi tersebut pada umumnya melalui media elektronik ataupun

---

<sup>36</sup> Suranto AW, Komunikasi Interpersonal, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hal. 10.

<sup>37</sup> *Ibidh.* hal. 11-12.

secara tatap muka. Pilihan media tersebut dipilih tergantung karakter suatu pesan berdasarkan situasi dan kondisi komunikan.

4) Penerimaan pesan.

Pesan yang telah dikirim oleh komunikator sudah diterima komunikan.

5) Decoding oleh komunikan.

Decoding ialah proses komunikan memahami isi pesan yang disampaikan oleh komunikator.

6) Umpan balik.

Setelah mendapat pesan dari komunikator dan telah dipahami, komunikan akan memberikan suatu respon atau umpan balik. Setelah terjadinya umpan balik ini komunikator dapat mengevaluasi efektivitas komunikasi. Dalam umpan balik juga biasanya merupakan sebuah awal dimulainya siklus proses komunikasi baru, sehingga terjadinya proses komunikasi yang berkelanjutan.

c. Elemen Komunikasi Interpersonal

Menurut DeVito dalam Maulana dan Gumelar, komunikasi interpersonal terdiri dari tujuh unsur atau elemen sebagai bagian-bagian dasar yang mendasari komunikasi interpersonal. Tujuh elemen yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :<sup>38</sup>

1) Pesan (message)

---

<sup>38</sup> Effy wardati Maryam, Ramon Ananda Paryontri, Psikologi Komunikasi, (Sidoarjo: UMSIDA Press,2020), hal. 33.

Pesan adalah isyarat yang berperan sebagai stimuli untuk penerima lalu diterima oleh panca indra manusia seperti mendengar, melihat, mencicip, perasa, sentuhan atau kombinasi dari indra ini. Kemudian dalam komunikasi interpersonal pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal yang dapat dibuat secara sengaja maupun tidak sengaja.

2) Pengirim (*source*) dan penerima (*receiver*)

Dalam komunikasi interpersonal paling tidak melibatkan dua orang yakni seorang komunikator yang menyusun dan mengirim pesan dan seorang komunikan yang menerima dan memahami pesan.

3) Pengkodean (*coding*) dan pemecahan kode (*decoding*)

Pada komunikasi interpersonal terdapat proses coding yang berarti proses pengalihan pikiran ke dalam bentuk tulisan maupun kata-kata yang dilakukan komunikator. Pemecahan kode (*decoding*) adalah proses melakukan pemahaman pesan yang disampaikan komunikator.

4) Saluran (*channel*)

Salura (*channel*) dalam komunikasi interpersonal adalah media yang dilalui oleh pesan atau sebuah jembatan yang menghubungkan sumber dan penerima. contohnya seperti tatap muka, melalui telepon, surat, media sosial, televisi dan sebagainya.

5) Gangguan (*noise*)

Gangguan (*noise*) merupakan segala sesuatu yang dapat mengubah atau menghambat kemurnian sebuah pesan dalam proses komunikasi,

sehingga dapat menghalangi tersampainya pesan dengan baik dan benar. Hal tersebut menimbulkan ketidaksamaan persepsi pesan antara yang disampaikan komunikator dengan yang diterima komunikan.

#### 6) Konteks

Konteks merupakan situasi lingkungan yang mempengaruhi bentuk dan konten dari pesan yang ada kaitannya dengan sebuah kejadian, meliputi fisik, psikologis, sosial dan temporal.

#### 7) Efek

Efek adalah kesan yang ditimbulkan dari komunikasi interpersonal yang meliputi aspek afektif (sikap, kepercayaan, emosi, perasaan), aspek kognitif (pengetahuan), dan aspek konatif atau psikomotor (perilaku).

## BAB III

### OBJEK PENELITIAN

#### 3.1 *Game Online Mobile Legends*

##### 3.1.1 Sejarah *Game Mobile Legends*

*Game Mobile Legends* dirilis pertama kali untuk *smartphone* android pada 11 Juli 2016. Game ini dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan developer asal Shanghai, China yang bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Dari awal perilisannya *game Mobile Legends* langsung menjadi salah satu game paling laris dan digemari sampai saat ini di seluruh dunia khususnya di Indonesia. Dalam sejarahnya, *game Mobile Legends* berhasil meraih sebuah penghargaan *Most Favorite Game of the Year* pada gelaran event Indonesia *Gaming Awards* di thun 2019 lalu. Hingga saat ini, game tersebut terus memantapkan diri sebagai salah satu game MOBA (*multiplayer online battle arena*) terpopuler.<sup>39</sup>



**Gambar 3.1 *Game Online Mobile Legends***

---

<sup>39</sup> <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/> Diakses 24 September 2021, pukul 13.30

### 3.1.2 Pengertian *Game Mobile Legends*

*Mobile Legends* adalah permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang didesain khusus untuk *smartphone* yang hampir sama dengan *game* Dota 2 dimana permainan ini mengutamakan strategi untuk mencapai kemenangan. Model permainan dari *game* ini adalah 2 tim yang bertarung secara 5 versus 5 orang pemain didalamnya. *Game* ini memiliki 3 jalur (*line*) utama dan diperkuat oleh tower (*turret*). Kedua tim memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower (*turret*) utama musuh dengan beragam karakter atau *hero* yang dapat digunakan oleh pemain dalam permainan.<sup>40</sup>



Gambar 3. 2 *Gameplay Mobile Legends*

*Game Mobile Legends* dapat dimainkan oleh siapa saja dan kapan saja mereka berada karena adanya internet yang dapat mengkoneksikan para pemainnya hingga seluruh penjuru dunia. *Game* ini dapat dimainkan bersama dengan teman atau orang lain dan juga dapat digunakan sebagai ajang kompetisi bergengsi bagi para pemainnya. Pemain dapat dipertemukan

---

<sup>40</sup> Devita Rani, dkk. , “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa”, PERSPEKTIF, Volume 7, No.1, Tahun 2018, hal. 7.

dengan musuh dari negara lain ataupun dengan *squad* lain yang menambah pengalaman bermain *game* secara kompetitif.



Gambar 3. 3 Permainan 5 Vs 5

### 3.1.3 Mode Dalam *Game*

Didalam *game Mobile Legends* terdapat beberapa mode permainan yang bisa dimainkan dengan strategi yang berbeda. Mode permainan yang dimaksud adalah sebagai berikut:<sup>41</sup>

#### a. Mode *Classic*

Mode *Classic* merupakan mode permainan yang pertama pada *game Mobile Legends*. Mode ini memberikan pengalaman bermain seperti pada dasar permainan yakni lima *versus* lima pemain dalam arena tiga *lane* untuk menghancurkan tower musuh. Mode ini tidak memiliki sistem apapun didalamnya, misalkan pada mode *Ranked* pemain akan menemukan sistem *draft pick* serta perolehan poin dan juga level pangkat (*Rank*). Pada mode *Classic* pemain hanya akan mendapatkan *exp* dan juga

<sup>41</sup> <https://esportsku.com/mode-mobile-legends/> Diakses Pada 24-9-2021, Pukul 14.10.

*gold* sebagai imbalan bermain. Biasanya pada mode ini pemain memiliki tujuan untuk melatih lebih dalam cara penggunaan *hero* dan juga meningkatkan *win rate* (tingkat kemenangan penggunaan *hero*) yang kemudian dapat dimainkan di mode yang lebih serius atau *ranked*

b. Mode *Ranked*

Mode *Ranked* merupakan mode yang mirip dengan mode *Clasic* namun mode ini lebih menjadi tujuan utama dalam permainan *Mobile Legends*. Mode *Ranked* kerap digunakan pemain untuk mendapatkan prestasi, dalam mode ini semakin tinggi *rank* yang dimiliki maka semakin bagus prestasi yang di dapatkan. Untuk bermain mode ini pemain dituntut untuk bermain lebih baik dan serius. Hal ini dikarenakan terdapat konsekuensi ketika kalah dalam permainan, seperti kehilangan point atau turunnya *rank* yang telah dicapai sebelumnya.

c. Mode *Brawl*

Berikutnya mode *Brawl* ialah salah satu mode untuk sarana hiburan di *game Mobile Legends* . Jika pemain lelah bermain pada mode *Ranked* yang penuh dengan keseriusan dan persaingan, pemain dapat memainkan mode *Brawl* sebagai sarana *refreshing* sementara. Mode *Brawl* sendiri memiliki sistem permainan lima versus lima pemain dalam satu lane saja yang mana tidak diperlukannya keseriusan dalam bermain. Biasanya mode ini dimainkan untuk mengetes jaringan sinyal internet sebelum memainkan mode *Ranked* agar tidak terjadinya lag atau putus jaringan.

d. Mode *Custom*

Lalu terdapat mode *Custom* adalah mode yang dibuat agar pemain juga dapat melatih *hero* atau *skill* bermain secara bebas dan mudah. Tidak hanya itu, mode *Custom* sering digunakan sebagai wadah ajang turnamen *Mobile Legends* pada ranah yang lebih kompetitif.

e. Mode *VS AI*

Mode ini merupakan salah satu mode yang diperuntukkan khusus bagi pemain pemula. Dalam mode ini memiliki fungsi untuk melatih pemain pemula agar mengerti dan dapat memainkan permainan *Mobile Legends* dengan benar. Kemudian pemain pemula tersebut dapat memainkan mode-mode lain dengan serius.

f. Mode *Magic Chess*

Selanjutnya mode *Magic Chess* yang merupakan mode terbaru dalam *Mobile Legends*. *Magic Chess* pertama kali dirilis pada awal tahun 2020. Mode ini menyerupai permainan catur namun menggunakan *hero* sebagai ganti pion caturnya. Pemain dapat bermain dengan menggunakan combo sinergi dan strategi terbaik untuk mengalahkan lawan. Mode ini juga merupakan permainan dengan konsep ringan dan berbeda dengan mode ranked yang begitu intens.

3.1.4 Karakter (*Hero*)

Selain itu *Mobile Legends* juga memiliki lima *role hero* penting yang dapat digunakan untuk membentuk sinergi permainan yang baik agar tercapainya kemenangan. Arti *role hero* adalah sebagai pengelompokan *hero*

atau karakter yang disesuaikan dengan tugas dan fungsinya masing-masing. Hingga saat ini terdapat 100 *hero* lebih di dalam game *Mobile Legends* dan semuanya dikategorikan ke dalam beberapa *role*. Berikut penjelasan *role hero Mobile Legends*:<sup>42</sup>

a. *Role Jungler*

*Jungler* merupakan *role* yang mempunyai tugas sebagai pembunuh *hero* lawan sehingga tower musuh dapat dihancurkan dan membawa kemenangan bagi tim. Dalam *role* ini biasanya diisi oleh *hero* jenis *marksman/ assassin*. Pemain *jungler* memiliki mekanik atau kecepatan dalam mengolah *skill hero* yang baik. *Role jungler* ini bergantung pada *farming* atau membunuh monster *jungle* supaya cepat dalam mencapai level, item dan *damage* tertinggi sehingga dapat membawa tim nya ke arah kemenangan.

b. *Role Sidelaner*

Pemain yang menggunakan *role sidelaner* memiliki peran dalam tim sebagai pemberi *damage* tertinggi nomer 2 setelah *jungler*. Sebagai *Sidelaner* pemain diminta untuk dapat mempertahankan *Gold Lane* atau jalur samping pada salah satu dari tiga *lane* yang dijaga oleh tower agar tidak di tembus oleh lawan. *Sidelaner* biasanya bertemu satu lawan satu dengan *hero* musuh dan diwajibkan untuk memenangkan pertarungan. Jika menang *sidelaner* dapat membantu *teamfight* bersama *hero* teman dan melakukan penghancuran tower supaya cepat memenangkan pertandingan.

---

<sup>42</sup> <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/penjelasan-tentang-5-role-yang-ada-dalam-game-mobile-legends/> Diakses 24 September 2021, Pukul 14.41

Pada umumnya *role sidelaner* di isi dengan *hero* jenis *fighter*, *mage*, dan *marksman*.

c. *Role Offlaner*

*Role Offlaner* memiliki peranan yang hampir sama dengan *sidelaner* namun hanya berbeda dalam pemilihan *hero*, tugas, dan posisi yang berada di *exp lane* atau sisi jalur samping yang lainnya. Biasanya *role* ini akan lebih banyak melakukan rotasi untuk lebih sering membantu *teamfight*. *Role offlaner* biasanya diisi dengan jenis *hero-hero fighter* dengan ketebalan nyawa yang tinggi atau *hero tank* dengan *damage* tinggi.

d. *Role Support/Midlaner*

Pada *role* ini dapat dikatakan sebagai *support* atau *midlaner* tergantung pemilihan *hero* yang ingin digunakan. *Role* ini akan berada di tengah jalur permainan atau *midlane* kemudian melakukan pembersihan di *lane* tengah sebelum memberi bantuan ke arah *sidelane*, *offlane*, atau *jungle* musuh. *Role* ini bisa dibilang harus menggunakan *hero* yang memiliki *damage* yang besar supaya dapat melumpuhkan lawan dengan cepat. *Support/midlaner* biasanya akan berjalan beriringan dengan roamer/tank untuk melakukan penyerangan langsung terhadap lawan atau mengganggu jungler lawan supaya sulit melakukan *farming* dan kalah level. *Hero* yang biasa digunakan untuk *role support/midlaner* ini adalah *hero* berkemampuan *magic/ mage* yang memiliki *damage* yang tinggi dan efek *crowd control*.

e. *Role Tank/ Roamer*

*Role* yang satu ini tidak kalah penting dari *role* lainnya. Tugas *tank/ roamer* adalah selalu aktif untuk membuka *map*, melakukan rotasi, menjaga tim dan memberi asist kepada tim. Pada awal permainan biasanya *role* ini akan berjalan bersama *support/ midlaner* untuk mengganggu *jungler* lawan atau menjaga *jungler* tim sendiri dari gangguan musuh. *Hero* yang bisa digunakan sebagai *tank/ roaming* biasanya adalah *hero* yang bisa tahan badan atau memiliki nyawa yang tebal.

### 3.2 Kondisi Remaja Dusun Pringgolayan

Pada penelitian ini peneliti sebelumnya harus mengetahui kriteria atau kondisi remaja Dusun Pringgolayan yang akan dijadikan sebagai narasumber untuk mendapatkan data penelitian. Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan sementara, kondisi remaja Dusun Pringgolayan mayoritas berusia 18 hingga 21 tahun atau remaja akhir. Rentang usia tersebut sesuai dengan data kependudukan Dusun Pringgolayan terutama di RT 11 sampai 14.<sup>43</sup> Sesuai dengan rata-rata atau rentang usia remaja Dusun Pringgolayan tersebut, mayoritas remajanya sedang menempuh bangku perkuliahan di beberapa Universitas ternama di Yogyakarta.

Kemudian untuk kegiatan atau aktivitas keseharian remaja Dusun Pringgolayan saat ini adalah mengerjakan tugas-tugas perkuliahan *online*. Tugas perkuliahan *online* ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda di seluruh dunia termasuk Indonesia. Pemerintah sendiri memberlakukan

---

<sup>43</sup> Data Kependudukan Dusun Pringgolayan RT 11-14

aturan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) atau tidak diperbolehkan bepergian jauh-jauh dari daerah nya masing-masing supaya mencegah penularan Covid-19 yang kian meningkat jumlah kasusnya.<sup>44</sup> Aktivitas mereka pun menjadi terbatas dan biasanya hanya beraktivitas di sekitaran rumah saja. Namun dengan adanya beberapa Warmindo yang berada didekat kediaman mereka, terpantau beberapa remaja Dusun Pringgolayan sering mengunjungi salah satu Warmindo tersebut.



**Gambar 3. 4 Kondisi Warmindo Pemadam Kelaparan**

---

<sup>44</sup> <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level> Diakses 26 September 2021 Pukul 14.50.

Berikut adalah identitas lima remaja Dusun Pringgolayan yang akan peneliti jadikan sebagai narasumber utama yang berkaitan dengan penelitian ini:



1.

Nama : Yurico Novian  
Usia : 21 Tahun  
Profesi : Mahasiswa STIE YKPN,  
Menejemem  
Aktivitas : Mengerjakan tugas  
kampus, nongkrong, main  
*game Mobile Legends*  
Hobi : Futsal, mancing, main  
*game*  
Alamat : Pringgolayan RT 12



2.

Nama : Galih Wisnu Pratama  
Usia : 21 Tahun  
Profesi : Mahasiswa UPN Veteran  
Yogyakarta, Manejemen  
Aktivitas : Belajar, kerjakan tugas  
kuliah, nongkrong, main  
*game Mobile Legends*  
Hobi : Badminton, main *game*  
Alamat : Pringgolayan RT 11



Nama : Irfan Al Hafids  
Usia : 21 Tahun  
Profesi : Mahasiswa UMY, Ilmu Pemerintahan  
Aktivitas : Kerjakan tugas kuliah, nongkrong, main *game Mobile Legends*  
Hobi : Naik gunung, batminton main *game*  
Alamat : Pringgolayan RT 10



Nama : Rizal Adi Setiawan  
Usia : 21 Tahun  
Profesi : Mahasiswa Amikom, Ilmu komunikasi  
Aktivitas : Kuliah *online*, nongkrong, main *game Mobile Legends*  
Hobi : Main *game* dan futsal  
Alamat : Pringgolayan RT 10



Nama : Hafidz Hidayatullah  
Oktova  
Usia : 19 Tahun  
Provesi : Mahasiswa UGM,  
Sejarah  
Aktivitas : Kuliah *online*,  
nongkrong, main *game*  
*Mobile Legends*  
Hobi : Mancing, main *game*  
Alamat : Pringgolayan RT 12

### 3.3 Kebiasaan Bermain *Game Mobile Legends*

Berdasarkan data yang telah peneliti jelaskan pada Bab 1 sebelumnya *game online Mobile Legends* dimainkan hampir 50% oleh penduduk di Indonesia. Mayoritas pemain di Indonesia berjenis kelamin laki-laki dan memiliki rentang usia 18 hingga 22 tahun sebanyak 41% serta paling besar tersebar di Pulau Jawa. Dalam hal ini sesuai dengan temuan peneliti di dusun Pringgolayan, Banguntapan Bantul, Yogyakarta terdapat banyak pemain *game online Mobile Legends* yang berusia 18 hingga 21 tahun atau usia remaja akhir.

Para remaja ini memainkan *game online Mobile Legends* hampir selama awal pandemi Covid-19 hingga saat ini. Hal ini diketahui peneliti karena kebetulan peneliti berkediaman di daerah yang sama dengan para remaja tersebut dan mengamati secara langsung kebiasaan dan aktivitas pada saat sedang di Warmindo langganan mereka. Warmindo tersebut bernama *Pemadam Kelaparan*

yang menyediakan berbagai macam minuman saset dan juga makanan serta sinyal *Wifi* yang kencang unutkan menarik pelanggannya.



**Gambar 3. 5 Pengunjung Warmindo Pemadam Kelaparan**

Para remaja biasanya akan pesan minuman atau makanan dan melakukan interaksi bersama teman sebayanya. Kemudian untuk adanya *Wifi* di Warmindo tersebut sering dimanfaatkan para remaja Dusun Pringgoalayan untuk mereka gunakan sebagai penunjang kecepatan internet mereka. selain itu juga sebagai penghemat kuota internet, *streaming* youtube, untuk mengerjakan tugas perkuliahan, dan yang paling utama untuk penguat sinyal saat bermain *Mobile Legends*.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Narasumber 1 Yurico



**Gambar 3. 6 Remaja Pemain *Game Mobile Legends***

Aktivitas tersebut berlangsung hampir dilakukan setiap hari oleh para remaja akhir ini. Alasan mereka memainkan *game online Mobile Legends* tersebut dikarenakan ingin mengisi waktu luang dan mencari kesenangan bersama teman sebayanya. Mereka juga mengalami kepenatan dengan kondisi PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang tidak kunjung usai dan membatasi mereka untuk kuliah bertemu dengan banyak temannya secara tatap muka serta bermain keluar dari daerahnya.<sup>46</sup>

*Game Mobile Legends* sangat mereka gemari karena dapat digunakan sebagai sarana untuk mengisi waktu luang, sarana berkumpul bersama teman untuk melakukan interaksi tatap muka, dan menghilangkan kepenatan dari tugas perkuliahan yang menumpuk. Kegiatan yang dilakukan remaja Dusun Pringgolayan ini sangatlah berhubungan dengan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan interaksi atau berkomunikasi secara

---

<sup>46</sup> Narasumber 2 Galih

langsung antara individu dengan individu lainnya. Komunikasi interpersonal dapat berupa penyampaian pesan komunikator kepada komunikan secara verbal maupun non verbal.

Maka dari itulah penelitian ini akan membahas bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja Dusun Pringgolayan pemain *game online Mobile Legends*. Apakah mereka dapat melakukan komunikasi dengan baik antar sesamanya atau malah justru sebaliknya serta apakah mereka dapat diajak berkomunikasi secara langsung dengan orang disekitarnya yang tidak memainkan *game* tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Temuan Data dan Hasil Penelitian**

Pada bab ini peneliti akan menjabarkan temuan data penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul yaitu “Proses Kounikasi Interpersonal Pemain *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan obyek yang diteliti yakni remaja pemain *game online Mobile Legends* di Dusun Pringgolayan. Remaja pada penelitian ini dikategorikan sebagai remaja akhir dengan usia dari 18 hingga 22 tahun yang memainkan permainan *Mobile Legends* secara bersamaan pada satu tempat yakni Warmindo langganan mereka yang bernama *Pemadam Kelaparan*.

Dalam bab ini peneliti berfokus pada proses komunikasi interpersonal yang terjadi pada remaja Pringgolayan pemain *Mobile Legends*. Hasil penelitian tersebut dikaitkan dengan kerangka teori yang peneliti gunakan, serta untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan. Hasil penelitian yang akan peneliti jelaskan pada bab ini diperoleh dari beberapa metode yang peneliti gunakan, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Seluruh metode tersebut peneliti lakukan secara langsung dengan mendatangi Warmindo langganan remaja Pringgolayan yang dijadikan sebagai tempat bermain bersama *game Mobile Legends*.

#### 4.1.1 Deskripsi Penemuan Data

Berikut deskripsi data narasumber yang telah peneliti tentukan dan teliti, diantaranya:

1. Yurico Novian

Yurico Novian yang akrab dipanggil dengan nama Coco merupakan remaja yang bertempat tinggal di Dusun Pringgolayan RT 12 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Usia Coco saat ini menginjak 21 tahun atau bisa dikatakan remaja akhir yang sedang menempuh pendidikan perkuliahan semester akhir di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN. Coco memiliki hobi yang begitu beragam mulai dari memancing, futsal, dan salah satunya adalah bermain *game*. Kegemarannya dalam bermain *game* dituangkan dalam permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan melalui *smartphone* miliknya. *Game* MOBA tersebut bernama *Mobile Legends* yang selalu dimainkan bersama teman-teman satu desanya di Warmino *Pemadam Kelaparan*. Motivasi atau tujuan Coco dalam memainkan *game* tersebut karena bermain *game* adalah kesukaannya, lalu memilih memainkan *game Mobile Legends* karena banyaknya teman-teman Coco yang memainkan *game* tersebut.

Dalam memainkan *game Mobile Legends* Coco menghabiskan waktunya dalam sehari kurang lebih enam jam yang dibagi pada sore dan malam hari serta lebih senang untuk bermain bersama dengan teman-temannya atau disebut *mabar*. Sebagai pemain *Mobile Legends* Coco memiliki keterbukaan diri dengan sesama pemain. Keterbukaan diri tersebut ditunjukkan dengan saling bertukar pikiran atau menerima arahan-arahan mengenai perkembangan *game Mobile Legends*.

Namun terkadang Coco juga bercerita soal masalah pribadinya kepada teman sesama pemain *Mobile Legends* untuk mendapatkan nasihat-nasihat yang bermanfaat baginya.

Kemudian pada saat Coco sedang *mabar game Mobile Legends* dengan temannya dia lebih memilih terus berinteraksi supaya dapat membangun sinergi yang baik di dalam tim dan memenangkan permainan. Dalam membangun Interaksi Coco kepada teman *mabarnya* lebih memilih interaksi secara langsung atau tatap muka, karena ketika *mabar* dalam satu tempat akan lebih mempermudah dirinya untuk berkordinasi dalam permainan. Menurutnya sebagai pemain *Mobile Legends* agar bisa bermain dengan baik dan menunjang kemenangan harus dapat saling menyampaikan pesan dengan baik dan jelas ketika bermain kepada teman *mabar*. Contoh penyampaian pesan ketika bermain lebih kepada *in game* atau pesan-pesan permainan untuk mengarahkan sesama pemain agar dapat bersinergi bersama membangun kemenangan seperti “nunggu moment dulu”, “jangan asal *war*”, “*lock parsha*” (mengunci *hero* lawan untuk di eliminasi terlebih dahulu).

Menurut Coco hal terpenting dalam bermain *Mobile Legends* supaya dapat bermain dengan baik adalah menerima dan memahami isi pesan dengan baik dan benar dari antar pemain. Tergantung kepada siapa orang yang sedang bermain bersama dirinya, jika orang tersebut jarang bermain bersama maka akan sulit dalam berkomunikasi dan berkordinasi karena belum mengerti karakternya. Sedangkan untuk teman *mabar* yang sering bermain bersama akan jauh lebih mudah dalam berkomunikasi dan memahami apa yang diinginkan perihal

permainan. Kemudian perihal respon atau umpan balik yang menurut Coco sangat diperlukan dalam bermain *Mobile Legends*. Jika pemain tidak memberikan respon dengan apa yang telah kita perintahkan dalam hal ini penyampaian pesan, pemain tersebut akan menjadi beban bagi tim. Permainan *Mobile Legends* memerlukan kecepatan berfikir dan ketepatan dalam bersinergi bersama tim, jika ada salah atau terlalu banyak miskomunikasi maka akan sulit dalam mencapai kemenangan. Coco sendiri merupakan tipe pemain yang dapat memahami dan merespon teman-temannya ketika bermain *Mobile Legends*.

Peneliti melihat Coco sebagai salah satu remaja yang aktif memainkan *Mobile Legends* dan memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dengan teman-teman *mabar* nya. Dalam hal ini komunikasi interpersonal yang berhasil Coco lakukan dengan teman yang sering bermain bersama. Kesulitan berkomunikasi diantara mereka para pemain *Mobile Legends* dirasa Coco tidak ada karena dirinya dan teman-teman *mabarnya* memiliki satu kesamaan hobi. Selain itu ketika bermain selalu bermain bersama dalam satu tempat dan dapat berkomunikasi secara langsung serta dapat merespon dengan cepat. Namun berbeda jika Coco sedang bermain dan sudah terfokus terhadap permainannya, Coco cenderung tidak memiliki rasa ingin berkomunikasi dengan orang yang tidak bermain dengan nya (teman disekitar Coco yang tidak main *Mobile Legends*). Hanya sebatas sapaan yang diutarakan Coco kepada mereka, selebihnya dia hanya terfokus kedalam *game*. Sekedar memahami atau merespon apa yang diucapkan oleh mereka yang tidak bermain Coco justru akan kesulitan dan tidak

mendengarkan serta takut jika berinteraksi dengan orang diluar permainan akan menimbulkan kekalahan.

## 2. Galih Wisnu Pratama

Narasumber berikut ini adalah remaja akhir usia 21 tahun bernama Galih Wisnu Pratama yang bertempat tinggal di Dusun Pringgolayan RT 11 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Galih mempunyai dua hobi yang paling digemarinya yakni olahraga badminton dan juga bermain *game online*. Dalam kesehariannya Galih sering melakukan aktivitas hobinya tersebut terutama dalam bermain *game online*. *Game online* yang sering dimainkan Galih ini adalah *game online Mobile Legends*. Tujuan atau motivasinya dalam bermain *game* tersebut untuk mengisi waktu luang, terutama karena adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan dirinya mengikuti kuliah *online* dirumah, sehingga merasa bosan dan membutuhkan hiburan. Dalam memainkan *game Mobile Legends* Galih memilih untuk bermain bersama teman-teman sebayanya di Warindo *Pemadam Kelaparan*. Kegiatan ini dilakukan Galih hampir setiap hari dan menghabiskan waktu enam jam pada siang dan malam hari. Galih memiliki keterbukaan terhadap sesama pemain terutama perihal *game*, dari perkembangan *patch game*, item-item dan strategi terkini permainan. Untuk keterbukaan masalah pribadi Galih lebih memilih tertutup karena menurutnya *game just a game*, atau *game for fun* saja.

Pada saat bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* Galih memiliki keinginan berkomunikasi dengan teman *mabarnya* menyesuaikan situasi dan kondisi ketika bermain. Jika teman *mabarnya* tidak serius dalam bermain Galih akan lebih memilih diam karena merasa malas untuk bermain atau bisa

dikatakan *badmood*. Lalu ketika teman *mabarnya* serius dan Galih sedang memiliki semangat yang lebih dalam bermain, justru dia akan lebih aktif dalam berkomunikasi. Kemudian dalam permainan Galih memiliki *role hero Jungler* yang memiliki tugas sebagai *hero* inti dalam permainan serta sebagai pengetur pola permainan sehingga tim dapat bermain dengan baik dan menang. Maka dari itu Galih memiliki kemampuan komunikasi yang baik terutama dalam penyampaian pesan yang jelas terhadap teman satu timnya.

Kode-kode khusus yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi Galih ketika sedang bermain lebih sering memanfaatkan tombol yang tersedia di permainan seperti tombol serang, mundur atau butuh bantuan. Selebihnya menurut Galih dengan saling berkomunikasi secara langsung sudah cukup karena dia dan teman *mabarnya* berada di satu tempat yang sama. Dalam berkomunikasi dengan teman *mabarnya* Galih juga lebih menyukai komunikasi secara langsung dengan ungkapan kata-kata dan tidak melalui media yang lain jika berada dalam satu tempat. Dan jika sedang berada dirumah dia lebih memilih memanfaatkan fitur kode komunikasi yang ada di permainan dan tidak banyak berbicara sendiri. Selanjutnya untuk pesan yang biasanya Galih utarakan kepada teman *mabarnya* lebih ke permainan saja dan tidak membahas hal yang lain dan lebih ke saran-saran ketika sedang bermain seperti “jangan terlalu maju kondisi kita sedang kurang bagus”.

Selain pesan yang disampaikan Galih kepada temannya, Galih juga sering mendapat pesan yang diutarakan teman *mabarnya* ketika sedang bermain *Mobile Legends*. Pesan tersebut juga hampir sama dengan apa yang diutarakan Galih

yakni lebih ke dalam permainan seperti perintah, dan nasihat-nasihat ketika bermain untuk dapat memenangkan tim. Menurut Galih ketika sedang bermain dirinya sangat bisa memahami dan merespon pesan yang diberikan teman *mabarnya*, begitu pula dengan teman-temannya. Akan tetapi semuanya tergantung kondisi saat itu juga, seperti kondisi dalam penguasaan permainan dan situasi lingkungan sekitar. Jika penguasaan permainan berpihak kepada tim Galih dan tim lawan terindikasi menuju kekalahan maka Galih beserta teman-teman *mabarnya* akan lebih mudah mengerti dan memahami pesan yang saling disampaikan. Namun jika kondisi tim Galih sedang bermasalah dan terindikasi kekalahan serta situasi lingkungan yang kurang kondusif membuat Galih dan teman *mabarnya* kesulitan dalam menerima dan memahami isi pesan yang saling diutarakan.

Setelah menerima dan memahami pesan selanjutnya adalah merespon pesan. Dalam observasi peneliti, Galih dapat merespon pesan apa yang disampaikan teman-temannya ketika sedang bermain bersama. Seperti contoh ketika sedang bermain temannya menyarankan untuk melakukan serangan Galih dengan sigap akan merespon atau melakukan perintah itu sendiri di dalam permainan. Akan tetapi sebaliknya menurut Galih teman-temannya lebih sering kurang fokus dalam merespon apa yang dikatakannya ketika bermain sehingga biasanya berujung pada kekalahan tim. Lalu kesulitan dan hambatan dalam berkomunikasi dengan teman bermain *game Mobile Legends* menurut Galih tidak ada dikarenakan mayoritas teman bermain adalah orang Jawa dan memiliki hobi yang sama yakni bermain *game*. Kemungkinan hambatan dalam berkomunikasi

biasanya hanya terletak pada situasi dan kondisi lingkungan yang terlalu ramai sehingga ucapan dari para pemain sulit untuk didengar.

Berdasarkan observasi peneliti Galih adalah salah satu personal yang memiliki kemampuan *multi tasking* yang lebih baik dibandingkan narasumber yang lain terutama dalam berkomunikasi. Didapati kondisi dimana Galih sedang bermain *game Mobile Legends* lalu diajak untuk berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain *game* tersebut Galih masih dapat memahami dan memberikan umpan balik. Dirinya juga tetap memiliki rasa ingin berkomunikasi dengan teman yang tidak bermain. Kemudian pesan-pesan yang diutarakan teman yang tidak bermain *game* kepada Galih mampu direspon dengan baik (berbincang). Obrolan tersebut terkadang dapat menjadi obrolan yang intens dan dibarengi dengan bermain *game*. Pesan yang biasanya disampaikan teman Galih tersebut adalah ajakan untuk bermain *game offline* seperti bermain kartu, atau berbincang santai.

### 3. Irfan Al Hafidz

Remaja satu ini memiliki nama panggilan Irfan yang berusia 21 tahun dan sedang menempuh pendidikan kuliah di Universitas Muhamadiyah Yogyakarta. Irfan bertempat tinggal di Dusun Pringgolayan RT 10 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Dalam kesehariannya selain melaksanakan perkuliahan *online* di masa pandemi Covid-19 saat ini Irfan juga memiliki kegiatan lain yakni bermain *game online Mobile Legends*. Bermain *game* adalah salah satu dari beberapa hobi yang digemarinya dan dilakukan hampir setiap hari. Motivasi Irfan dalam bermain *game Mobile Legends* adalah untuk meningkatkan kesenangannya terhadap hobi,

mengisi waktu luang, dan juga termotivasi oleh teman-temannya untuk bermain. Dalam bermain *game* Irfan dapat menghabiskan waktu selama enam hingga tujuh jam perhari yang biasanya dia mainkan bersama teman-temannya di rumah atau di Warindo *Pemadan Kelaparan* secara bersamaan. Sebelum bermain terkadang kode kusus diutarakan Irfan untuk mengajak teman-temannya bermain ketika sedang di warindo seperti “*info mabar?*” dan mereka akan segera bersiap-siap untuk bermain.

Sebagai pemain *game Mobile Legends* Irfan memiliki keterbukaan perihal permainan kepada sesama pemain seperti saling bertukar pikiran mengenai *game* tersebut. Berdasarkan pengalaman Irfan yang pernah menjadi salah satu *pro player easport game Mobile Legends* pada tim ternama di Yogyakarta, komunikasi merupakan hal yang penting bagi *pro player*. Dirinya diminta untuk menjaga komunikasi dengan tim dan komunikasi yang intens supaya terhindar dari miskomunikasi lalu dapat memenangkan pertandingan. Selain itu jika sudah menjadi *pro player* tentunya memiliki tanggung jawab yang lebih dibandingkan dengan ketika bermain biasa. Hal ini dikarenakan para pemain *easport* sudah di kontrak dan mendapatkan gaji yang sudah dijanjikan sebelumnya. Jadi Irfan ini adalah tipe pemain yang memiliki keinginan berkomunikasi yang lebih ketika bermain bersama teman-temannya berdasarkan pengalamannya tersebut.

Dalam berkomunikasi secara langsung atau komunikasi interpersonal kepada sesama pemain Irfan biasanya dilakukan dengan menggunakan media elektronik seperti *handsfree* dan dengan aplikasi yang tersedia di *game Mobile Legends* itu sendiri. Hal ini dikarenakan ketika sedang bermain Irfan lebih

memilih fokus dalam permainan dan berkomunikasi dengan teman bermainnya serta agar tidak terganggu dengan kondisi ramai disekitarnya. Dalam menggunakan *handsfree* ini Irfan lebih dapat menyampaikan pesan dengan lebih baik kepada sesama pemain dan dapat sering memenangkan permainan. Pesan yang disampaikan Irfan kepada teman bermain dan juga sebaliknya lebih kepada didalam permainan seperti perintah untuk menjaga tower tim, bermain yang benar, dan lakukan objektif dalam bermain. Kemudian menurut Irfan dalam menerima dan memahami isi pesan dirinya dan teman-teman *mabarnya* dapat melakukannya. Menerima dan memahami isi pesan lalu memberikan respon yang sesuai terhadap pesan itu sendiri antar sesamanya. Memahami isi pesan yang disampaikan disini tentunya lebih kedalam permainan yang berisikan nasihat-nasihat antar pemain dengan memberikan informasi-informasi kelemahan tim musuh. Selanjutnya respon yang dilakukan Irfan atau temannya adalah memposisikan *heronya* supaya segera melaksanakan tugas sesuai dengan *role* yang dimilikinya untuk mengeliminasi lawan, menghancurkan tower musuh ,dan memenangkan permainan.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan Irfan dan teman-teman dalam bermain *game Mobile Legends* disini terlihat lancar dan cenderung tidak ada hambatan dalam berkomunikasi yang berlebih. Hambatan biasanya hanya ada jika kondisi tim sedang kalah dan banyak mis komunikasi maka terkadang terlihat pengiriman pesan, memahami pesan, dan merespon pesan tidak berjalan dengan baik. Hal yang serupa juga akan terjadi ketika Irfan melakukan interaksi kepada teman atau orang disekitar yang tidak bermain *game Mobile Legends* . Terjadinya

miskomunikasi lebih sering terjadi dikarenakan Irfan lebih fokus kedalam permainan *Mobile Legends*. Pada saat bermain Irfan bahkan hanya sekedar menyapa dan tidak mempedulikan keberadaan temannya yang tidak bermain tersebut. Lebih kepada fokus Irfan yang tidak bisa dibagi menjadi dua antara bermain *game* dengan komunikasi bersama orang disekitarnya.

#### 4. Rizal Adi Setiawan

Narasumber selanjutnya bernama Rizal Adi Setiawan yang akrab dipanggil Adi, berusia 21 tahun dan bertempat tinggal di Dusun Pringgolayan RT 10. Sehari-hari Adi memanfaatkan waktunya untuk mengerjakan tugas kuliah *online* dan memainkan *game Mobile Legends* yang merupakan salah satu hobinya. Dalam sehari Adi menghabiskan waktu tujuh jam untuk bermain *game* tersebut pada sore dan malam hari di Warmino *Pemadam Kelaparan*. Motivasi dan tujuan adi dalam bermain menurutnya tidak ada sama sekali dikarenakan pada dasarnya adi memiliki hobi dengan *game*. Selebihnya bermain *game* hanyalah untuk mengisi waktu luang dikala mengerjakan tugas kuliah. Adi memiliki keterbukaan terhadap teman-temannya perihal *game Mobile Legends*. Keterbukaan ini lebih kepada membicarakan info-info terkini permainan dan tidak pernah untuk terbuka dalam masalah pribadi.

Kode-kode kusus yang biasanya dilontarkan Adi ketika ingin mengajak bermain lebih ke potongan kakta-kata sederhana yang secara otomatis dapat langsung dipahami oleh teman-temannya seperti pengalan kata “login-login”. Sedangkan ketika sedang bermain, Adi lebih memilih berkomunikasi secara langsung dengan kata-kata kepada teman-temannya dan tidak menggunakan

media apapun. Menurutnya jika menggunakan fitur komunikasi yang tersedia didalam *Mobile Legends* terasa kurang efektif karena fitur tersebut terkadang mengalami keterlambatan pengiriman pesan sehingga mengganggu kelancaran dalam berkomunikasi. Sedangkan di dalam permainan Adi terlihat jarang untuk mengajak teman bermainnya berkomunikasi terlebih dahulu karena Adi adalah tipe pemain yang sangat fokus terhadap permainan. Hal itu dikarenakan juga Adi telah merasa terbiasa dengan pola permainan yang sering dimainkan bersama teman-temannya, sehingga antara Adi dan teman-temannya sudah ada kesepahaman terkait hal-hal tertentu di dalam permainan. Tetapi Adi juga mengakui bahwa tidak jarang terdapat miskomunikasi yang terjadi ketika sedang bermain bersama. Miskomunikasi tersebut biasanya dikarenakan Adi atau temannya terlalu percaya diri dan terburu-buru sehingga terkadang membuat kesalahan dalam bermain dan berujung pada kekalahan.

Kesalahpahaman dalam berkomunikasi dengan teman-temannya terjadi karena Adi cenderung berkomunikasi seperlunya atau sesekali saja, Adi juga memiliki kesadaran untuk memperbaiki koordinasi dan mensinkronkan antar pemain, sesekali dia berinisiatif untuk membuka komunikasi lagi agar dapat memperbaiki permainan. Dalam hal ini pengiriman pesan dan pemahaman isi pesan yang dilakukan Adi dan teman mainnya terlihat *sinkron* dan komunikasi interpersonal berjalan dengan baik. Pesan yang biasanya diutarakan Adi dan juga teman-teman bermainnya cenderung berupa saran ketika sedang bermain bersama seperti menyarankan untuk “sabar dalam bermain”, “jangan terburu-buru”, atau “utamakan objektif terlebih dahulu”. Dari contoh pesan-pesan tersebut Adi dan

juga teman-temannya dapat mengolah atau memahami isi pesan tersebut dengan baik dan mereka respon kedalam permainan. Respon yang dimaksud adalah menggerakkan dan mengarahkan *hero* yang mereka masing-masing kendalikan sesuai dengan perintah untuk membangun sinergi di dalam permainan.

Pengiriman dan pemahaman pesan yang terlihat begitu baik disini akan tetapi Adi masih merasa sering terjadi hambatan-hambatan yang membuat komunikasi tidak lancar. Menurutnya hambatan-hambatan itu datang dari dirinya yang sulit membagi fokus dan kebiasaannya yang sering lupa. Terkadang juga faktor lingkungan yang tidak kondusif membuat hambatan pada komunikasi diantara mereka. Selain itu berdasarkan sifat Adi yang tidak bisa membagi fokus ketika sedang bermain juga terlihat pada komunikasi yang terjalin dengan teman disekitar Adi yang tidak memainkan *game Mobile Legends* . Adi cenderung tidak bisa menerima pesan yang disampaikan temannya ketika sedang bermain *Mobile Legend*, sehingga memunculkan kesan acuh tak acuh dari Adi yang diterima teman-temannya yang tidak ikut bermain. Kesan acuh tak acuh yang ditimbulkan Adi ini membuat teman-temannya merasa enggan untuk mengajak Adi berbicara.

#### 5. Hafidz Hidayatullah

Narasumber berikutnya adalah Hafidz Hidayatullah, atau biasa dipanggil Hafidz. Hafidz berusia 19 tahun dan bertempat tinggal di Pringgolayan RT 12. Hafidz menempuh pendidikan di Universitas Gadjah Mada jurusan Ilmu Sejarah. Kesibukan sehari-hari Hafidz adalah mengerjakan tugas kuliah. Di sela-sela kesibukannya Hafidz juga biasa meluangkan waktu untuk bermain *Mobile Legends* bersama teman-temannya di warnindo dekat rumahnya. Dalam bermain

*Mobile Legends* Hafidz biasa menghabiskan waktu hingga delapan jam. Hal itu dikarenakan waktu luang Hafidz yang cukup banyak disamping kesibukannya berkuliah.

Hafidz memilih untuk bermain *game Mobile Legends* untuk mengisi waktu luangnya karena di warnindo tempat Hafidz biasa berkumpul terdapat banyak teman yang memainkan *game* ini. Menurut Hafidz, dengan bermain *Mobile Legends* dia terbantu untuk lebih mudah bersosialisasi dengan temannya. Dengan bermain *Mobile Legends* ini Hafidz merasa mudah untuk menambah relasi baru. Hafidz juga memiliki keterbukaan terhadap sesama teman yang bermain *Mobile Legends*. Ia tidak sungkan untuk berbagi informasi seputar *game*, bercerita tentang berbagai topik di luar *game*, hingga sesekali berbagi mengenai permasalahan pribadi. Selain sebagai hobi, kecenderungannya yang gemar bersosialisasi dan salah satu motif besarnya dalam bermain *Mobile Legends* itu membuat Hafidz lebih suka memainkan *Mobile Legends* bersama teman-temannya secara langsung di suatu lokasi, misalnya seperti di warnindo tersebut.

Untuk mengajak temannya bermain Hafidz biasa menanyakan ketersediaan *slot* main terlebih dahulu. Ketika ada *slot* untuk bermain bersama baru Hafidz bergabung untuk bermain. Dalam berinteraksi sesama teman *mabar*, Hafidz lebih cenderung menyesuaikan suasana dan kondisi dengan teman *mabarnya*. Ketika teman-teman yang diajak bermain aktif berkoordinasi, Hafidz juga aktif untuk berkoordinasi. Namun jika teman-teman *mabarnya* terlalu fokus dan lebih banyak diam, Hafidz akan cenderung lebih senang untuk terus mengajak berinteraksi. Menurutnya hal ini terkadang membuat teman-temannya akan

terganggu dengan kebiasaannya tersebut karena Hafidz dianggap terlalu berisik dan cenderung mengganggu konsentrasi. Akan tetapi dari sisi lain hal ini memang dibutuhkan karena kondisi, situasi, dan suasana yang kondusif dibutuhkan ketika sedang bermain supaya menghasilkan komunikasi yang efektif dan berdampak positif dalam permainan.

Hafidz juga memiliki perbedaan dalam berkoordinasi dengan teman yang sering *mabar* bersamanya dan dengan teman yang jarang *mabar* bersamanya. Hafidz hanya perlu memberikan kode-kode untuk berkoordinasi dengan teman yang sering *mabar* bersamanya, seperti “gas”, “mundur”, “objektif dulu” atau “turtle”. Sedangkan dengan teman yang jarang *mabar* dengannya, Hafidz biasa menjelaskan secara lebih panjang daripada dengan teman yang biasa *mabar* dengannya. Selain itu, karena kecenderungan Hafidz yang gemar dalam berinteraksi mengaku tidak ada kendala dalam menerima pesan dari sesama teman *mabar* selama permainan berlangsung. Namun terkadang, dikarenakan beberapa temannya juga ada yang kesulitan untuk membagi fokus dalam berkoordinasi, Hafidz harus mengulang pesan yang dia sampaikan agar temannya tersebut bisa menangkap apa yang hafidz maksudkan. Dia juga tidak kesulitan menerima pesan yang disampaikan sesama teman *mabar* karena ia memang suka berinteraksi. Terkadang dia juga mengkritik teman *mabar* supaya bisa lebih baik dalam bermain. Kesulitan yang biasa terjadi menurut Hafidz justru ketika ada teman yang mengambil peran tidak sesuai dengan kebiasaannya, seperti misal teman Hafidz yang biasa mengambil peran *tank* dan tiba-tiba di dalam permainan tersebut dia mengambil peran *core*. Dalam kasus seperti ini Hafidz mengaku jika

dalam bermain ia jadi harus lebih menjelaskan bermacam hal yang biasanya tidak perlu ia jelaskan.

Kemudian kesulitan dan hambatan dalam berkomunikasi terlihat lebih jelas antara Hafidz dengan teman disekitarnya yang tidak bermain *game Mobile Legends* . Kesulitan ini dikarenakan Hafidz cenderung terlalu fokus terhadap permainannya dan akan kesulitan hanya sekedar merespon pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain. Biasanya pada saat diajak berinteraksi Hafidz akan lama dalam merespon dan perlu mengulang berkali kali pesan yang disampaikan. Hal ini menyebabkan Hafidz sering mengalami kesalahan pemahaman pesan kepada mereka yang tidak bermain. Lalu menurutnya ketika sedang bermain memerlukan konsentrasi yang lebih dikarenakan jika tidak demikian akan menimbulkan kekalahan bagi permainannya dan membuat suasana hati yang kurang baik bagi dirinya. Maka dari itu Hafidz akan terkesan tidak memperdulikan teman-teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* dan akan fokus kedalam permainannya.

Selain data yang telah diperoleh dari narasumber utama tersebut, terdapat data tambahan yang diperoleh dari teman terdekat mereka yang tidak bermain *game Mobile Legends* dan biasanya sering terlihat ikut berkumpul bersama dengan narasumber utama di warmindo. Narasumber tambahan berikut bernama Raidy dan Ozi, mereka memberika keterangan atau data tambahan mengenai kelima narasumber utama diatas. Keduanya tidak memiliki minat dalam bermain *game Mobile Legends* karena menurut mereka bermain *game Mobile Legends* membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan bukan tipikal orang yang memiliki

hobi atau kegemaran dalam bermain *game*. Jadi bermain *game* hanyalah akan membuang-buang waktu dan lebih baik berkomunikasi langsung mengenai hal positif atau melakukan kesibukan yang lebih penting.

Kemudian pada saat keduanya berkumpul dengan para narasumber utama mereka lebih memilih untuk melakukan interaksi secara langsung atau berbincang-bincang membahas isu sosial atau berita terkini baik segi internal maupun secara umum. Namun jika para narasumber utama ini sudah mulai untuk bermain *game Mobile Legends* Raidy dan Ozi memilih untuk mencari teman lain yang dapat diajak untuk berbicara. Selain itu jika tidak ada lagi teman yang dapat diajak berbicara mereka akan melakukan kesibukan lain seperti mengerjakan tugas perkuliahan, menyelesaikan pekerjaan atau pulang kerumah masing-masing. Lalu mereka juga berpendapat mengenai para pemain *game Mobile Legends* yang kurang bisa menempatkan diri mereka ketika sedang berkumpul bersama teman-temannya. Seharusnya para pemain tersebut dapat memprioritaskan untuk melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya seperti berbincang atau bercerita bukan hanya berfokus pada *game* dan diri sendiri.

Dalam hal ini keduanya juga memiliki rasa ingin berkomunikasi dengan para pemain *game* tersebut. Akan tetapi pesan-pesan yang mereka sampaikan secara langsung kepada teman mereka yang sedang bermain ini sering tidak dipedulikan dan ditanggapi. Respon yang diberikan para pemain tersebut juga sering terlambat dan banyak terjadi kesalahpahaman dikarenakan narasumber utama terlalu fokus dengan permainannya. Maka dari itu Ozi juga berpendapat merasa malas atau mengurungkan niatnya untuk mengajak narasumber utama

berbicara ketika sedang bermain *game Mobile Legends* . Ozi disini merasa kesepian dan akan cenderung mengganggu mereka yang sedang bermain untuk mendapatkan perhatian dan teman berbicara. Selain itu jika ada pesan penting yang harus disampaikan Raidy dan Ozi saat itu juga ketika para narasumber utama ini bermain, keduanya akan menyampaikannya secara berulang-ulang ataupun melakukan interaksi fisik. Interaksi fisik yang dimaksudkan seperti sentuhan atau menepuk pundak narasumber utama, kemudian juga mengajak berkomunikasi dengan nada intonasi yang tinggi dan bahkan dengan kalimat-kalimat makian. Hal ini diharapkan oleh Raidy dan Ozi supaya narasumber utama dapat langsung paham dan merespon pesan apa yang disampaikan dengan cepat.

Selanjutnya hambatan yang terjadi ketika sedang melakukan interaksi dan komunikasi menurut Raidy terdapat pada perbedaan kegiatan yang sedang dilakukan antara mereka. Dimana para pemain *game Mobile Legends* membutuhkan konsentrasi lebih dalam bermain. Maka dari itu fokus mereka dalam bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitar kurang bisa berimbang. Sedangkan menurut Ozi *game* tersebut lah yang menjadi sebuah hambatan dalam berinteraksi ketika mereka semua sedang berkumpul bersama. Kemudaiannya dengan adanya *game* membuat minat dan topik pembahasan antar mereka berbeda sehingga sulit dalam menyatukan pikiran pada saat itu juga.

#### **4.1.2 Hasil Analisis Data**

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah peneliti peroleh dari kelima narasumber utama dan juga ditambah dengan dua narasumber tambahan. Kelima narasumber ini pada dasarnya memiliki persamaan terkait hobi, kebiasaan,

sifat, dan juga pemikiran mengenai *game online Mobile Legends*. Mereka termotivasi untuk bermain *game Mobile Legends* didasari oleh hobi, banyaknya waktu luang yang mereka miliki dan juga banyaknya teman-teman mereka yang memainkan *game* tersebut. Waktu luang yang banyak ini dikarenakan kelima narasumber sedang menempuh perkuliahan *online* yang disebabkan karena adanya pandemi Covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia. Akibatnya segala aktivitas mereka terhambat terutama aktivitas tatap muka secara langsung dengan orang-orang di luar. Contohnya kegiatan perkuliahan yang mewajibkan mahasiswanya kuliah secara *online* atau dari rumah masing-masing untuk membatasi pertemuan secara langsung dengan orang lain dan juga untuk mengurangi persebaran Covid-19. Sehingga waktu luang yang mereka miliki jauh lebih banyak daripada sebelum pandemi melanda.

Dikarena kegiatan mereka yang serba terbatas dan waktu luang dirumah yang begitu banyak mereka memanfaatkan waktu luang tersebut untuk bermain *game Mobile Legends* bersama teman-teman satu dusun di Warmino *Pemadam Kelaparan* yang dekat dengan kediaman mereka. Kegiatan ini mereka lakukan hampir setiap hari dari waktu siang ataupun malam. Lalu rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain *game Mobile Legends* adalah lima sampai enam jam dalam sehari. Dalam melakukan kebiasaannya bermain *game Mobile Legends* tersebut mereka terlihat begitu aktif dalam melakukan komunikasi secara langsung kepada teman bermainnya.

## 1. Proses Komunikasi Interpersonal

Ketika sedang bermain *Mobile Legends*, mereka mempunyai keinginan berkomunikasi yang lebih besar dengan sesama pemain *Mobile Legends* daripada dengan temannya yang tidak bermain. Hal ini dikarenakan dalam permainan *Mobile Legends* membutuhkan fokus yang tinggi dan koordinasi yang intens, sehingga stimulus yang datang dari luar permainan justru membuat fokus mereka terpecah dan hal itu berdampak merugikan bagi jalannya permainan yang sedang berlangsung. Dari hal tersebut, bagi mereka ajakan untuk berkomunikasi dari teman yang tidak bermain merupakan salah satu gangguan yang dapat memecah fokus dan mengganggu koordinasi antar pemain. Disamping itu, mereka cenderung lebih memilih berkomunikasi dengan sesama pemain yang sedang bermain sebagai tujuan berkoordinasi supaya permainan mereka dapat berjalan lebih baik.

Komunikasi interpersonal yang mereka jalin terhadap sesama pemain *Mobile Legend* lebih kepada keterbukaan tentang topik seputar permainan daripada perihal masalah pribadi di antara mereka. Hal ini disebabkan karena kebiasaan mereka yang sering bermain *game Mobile Legends* bersama dan sebagian besar waktu yang sengaja mereka habiskan untuk bermain *Mobile Legends*. Mereka biasanya membahas teknik-teknik bermain *hero* ataupun update yang ada di dalam *game*. Pembahasan tentang hal-hal tersebut secara tidak langsung berdampak pada performa bermain mereka. Akan tetapi ada salah satu narasumber utama yang memiliki perbedaan dalam hal tersebut. Salah satu narasumber utama yang bernama Hafidz memiliki motif tersendiri dalam bermain

*Mobile Legends* karena memang untuk bersosialisasi. Lalu dia juga mengaku selain terbuka terhadap pembicaraan mengenai topik-topik di dalam *game*, dia memiliki keterbukaan soal masalah pribadinya terhadap sesama pemain *Mobile Legends*. *Game online Mobile Legends* menurutnya adalah salah satu bagian dari hidupnya serta memberikan manfaat-manfaat yang lebih dalam kehidupan bersosial Hafidz seperti mendapatkan teman atau sahabat baru bahkan juga pekerjaan dari *game Mobile Legends* .

Sedangkan dalam berkomunikasi antar sesama pemain, mereka lebih cenderung menggunakan kode khusus berupa kata-kata singkat yang sama-sama dimengerti oleh sesama pemain. Kata-kata singkat itu muncul karena kebiasaan mereka dalam bermain bersama. Dengan begitu, mereka tak perlu lagi menjelaskan secara panjang lebar tentang hal-hal yang harus dilakukan di dalam permainan. Kemudian pada saat bermain *Mobile Legends* mereka lebih memilih untuk berkomunikasi langsung secara tatap muka daripada dengan menggunakan fitur komunikasi *online* yang tersedia di dalam *game*. Hal ini juga yang menjadi salah satu alasan mereka untuk pergi ke warnindo dan main bersama di tempat tersebut.

Dari beberapa pengakuan mereka, selain karena lebih nyaman dengan komunikasi secara langsung, fitur-fitur komunikasi *online* di dalam *game* tidak jarang menyebabkan delay dalam permainan. Mereka merasa hal itu terkadang justru menghambat mereka dalam bermain *game*. Namun dari salah satu narasumber utama yang bernama Irfan mengaku lebih suka memakai fitur komunikasi di yang tersedia di dalam *game* dikarenakan dengan memakai fitur

komunikasi yang dilengkapi dengan perangkat komunikasi membuat gangguan yang datang dari luar permainan. Gangguan tersebut seperti ajakan berkomunikasi dari teman-temannya yang tidak bermain, akan semakin sedikit dan dapat membuat dirinya fokus ketika bermain.

Penyampaian pesan yang terjadi antar sesama pemain berlangsung dengan lancar ketika sedang bermain. Kelancaran ini terindikasi dengan pemahaman dan respon yang sesuai dengan pesan yang disampaikan kepada sesama pemain. Mereka biasanya langsung memahami dan merespon dengan mengarahkan *hero* sesuai pesan yang sifatnya koordinatif yang disampaikan sesama teman *mabarnya*. Namun, tak jarang juga karena beberapa faktor, terjadi miskomunikasi di antara mereka. Seperti keinginan yang tidak terkontrol untuk membunuh *hero* lawan. Dalam kasus seperti itu mereka cenderung untuk kesulitan menangkap pesan koordinasi dari sesama pemain. Tetapi kondisi seperti itu bukanlah suatu hambatan yang serius dalam berkomunikasi antar sesama pemain karena menurut mereka kesalahan seperti itu masih bisa diperbaiki pada momentum-momentum selanjutnya di dalam *game*.

Namun, Irfan irfan juga disini memiliki pandangan lain terkait hal itu. Menurutnya komunikasi yang intens dalam bermain *Mobile Legends* adalah hal yang sangat penting karena sangat mempengaruhi performa tim dalam bermain. Semakin intens koordinasi yang dilakukan dalam permainan, semakin baik juga pola permainan sebuah tim dan semakin besar kemungkinan untuk mendapat kemenangan. Jadi miskomunikasi merupakan suatu hal yang sangat fatal dan dapat membuat tim kalah ketika sedang bermain. Irfan dapat beranggapan seperti

ini karena sebelumnya dirinya pernah menjadi salah satu pro player pada tim ternama di Yogyakarta. Sehingga pengalaman-pengalaman yang didapatkannya seperti komunikasi yang intens tersebut harus selalu dijaga dan menghindari miskomunikasi.

Kemudian seperti yang sudah peneliti katakan sebelumnya interaksi atau komunikasi yang biasanya di bahas antar sesama pemain lebih kepada saling bertukar pikiran mengenai permainan. Pesan yang sering mereka sampaikan juga masih seputaran *game Mobile Legends* , terutama ketika sedang bermain pesan yang terungkap berupa arahan-arahan dan nasihat-nasihat kepada sesamanya. Selain itu peneliti disini juga melihat dan mengamati pesan-pesan yang tersampaikan dari para pemain kepada teman bermainnya terkadang menggunakan kata-kata kotor seperti makian-makian terhadap temannya. Akan tetapi makian dengan kata-kata kotor ini memiliki makna positif ketika sedang bermain. Makian tersebut dapat terindikasi sebagai saran dan paksaan terhadap sesama pemain agar mereka dapat bermain dengan lebih baik dan fokus, sehingga memenangkan permainan.

Keadaan kelima narasumber ini rata-rata memiliki tingkat fokus yang tinggi terhadap *game Mobile Legends* . Pada saat bermain mereka tidak dapat membagi fokusnya dengan hal lain selain *game* yang dimainkannya dan juga teman bermainnya. Membagi fokus disini adalah perihal komunikasi yang mereka lakukan terlihat lebih lancar terhadap sesama pemain ketika sedang bermain. Lalu untuk berkomunikasi dengan teman-teman disekitar yang tidak bermain mereka cenderung kesulitan dalam mendengarkan, memahami bahkan merespon pesan

yang disampaikan dari orang disekitarnya. Kesulitan tersebut terindikasi dari banyaknya kesalahpahaman yang terjadi ketika sedang diajak berbicara dengan teman yang tidak bermain. Kesalahpahaman itu juga didasari dari pemahaman dan respon dari para pemain yang terlambat dan kurang bisa fokus dengan pesan apa yang diberikan.

Biasanya mereka menjadi acuh tak acuh ketika sedang bermain, lalu ketika orang yang tidak bermain ini mengajak untuk berbicara atau mengobrol para pemain sering terlihat mengabaikan dan tidak memberikan umpan balik yang sesuai dengan pesan yang disampaikan. Dalam hal ini juga para pemain mungkin sesekali mengajak untuk berbicara teman disekitar yang tidak ikut bermain dengan sapaan singkat saja, lalu mereka lanjut fokus dalam bermain. Akan tetapi salah satu narasumber utama yang bernama Galih memiliki perilaku yang berbeda dengan mayoritas narasumber. Ketika sedang bermain *Mobile Legends*, Galih dapat lebih membagi fokusnya, dikarenakan dirinya masih dapat berkomunikasi secara lancar dengan teman yang tidak ikut bermain. Dirinya mampu memberikan umpan balik sesuai dengan pesan yang diberikan, dapat berkomunikasi lebih lanjut serta tidak mengacuhkan teman-temannya yang tidak bermain *game Mobile Legends*.

Kesulitan narasumber utama dalam berkomunikasi dengan orang disekitar yang tidak bermain *game* juga dianggap oleh narasumber tambahan suatu persoalan yang kurang baik. Narasumber tambahan ini beranggapan para pemain tidak dapat menempatkan kegiatannya bermain *game Mobile Legends* dengan benar. Anggapan tersebut mereka maksudkan karena menurutnya ketika sedang

berkumpul bersama disitulah seharusnya saling melakukan interaksi dan komunikasi. Bukan hanya untuk bermain *game* sendiri dan fokus dengan dirinya sendiri. Disini mereka tidak begitu senang dengan teman mereka yang ketika sedang berkumpul bersama, akan tetapi narasumber utama malah memulai bermain *game*. Mereka juga beranggapan bermain *game* adalah kegiatan yang membuang-buang waktu dan lebih baik mengerjakan sesuatu yang lebih penting. Bermain *game* juga menjadikan hambatan atau pembatas dalam berkomunikasi dengan yang tidak bermain. Hal tersebut juga dikarenakan perbedaan minat dan kegiatan yang saat itu juga mereka lakukan. Para pemain fokus terhadap *game*, sedangkan teman yang tidak bermain sama sekali tidak memiliki minat untuk bermain serta pengetahuan tentang *game*. Jadi diantara keduanya cenderung memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan menyatukan pikiran.

Pada analisis data ini peneliti akan memaparkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya dalam fokus penelitian. Pertanyaan yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta?. Untuk memaparkan jawaban atas pertanyaan tersebut peneliti berfokus pada keterangan narasumber utama dan narasumber tambahan yang telah peneliti analisis sebelumnya. Berdasarkan hasil data dan analisis yang peneliti peroleh tersebut, proses komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh remaja pringgolayan pemain *game Mobile Legends* dapat dilalui dengan baik dan benar berdasarkan fokus, situasi, dan kondisi yang mereka alami saat itu juga.

## 4.2 Pembahasan

Mobile Legend termasuk sebagai *game online* karena dapat dimainkan siapa saja dan di mana pun selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Game Mobile Legends* ini termasuk dalam *game online* jenis MOBA yang mana di dalam jenis permainan ini setiap pemain mempunyai peran khusus yang perlu disinergikan dalam suatu strategi untuk mencapai kemenangan. Jenis permainan MOBA ini tentunya mengharuskan setiap pemain dalam satu tim melakukan koordinasi strategi. Hal itu juga berarti bahwa *game Mobile Legends* ini termasuk dalam new media jenis permainan interaktif, di mana menurut Denis McQuail new media jenis ini memiliki inovasi utama yang tertelak pada interaktivitas dan dominasi yang mengarah pada kepuasan pengguna.

Melihat kemunculan Mobile Legend sebagai new media jenis permainan interaktif yang dapat menarik banyak minat dari remaja usia 18-23 tahun. Menurut data Market Overview yang dirilis oleh Moonton, 41% pemain *Mobile Legends* di Indonesia adalah remaja usia 18-23 tahun, disusul dengan 24% pemain remaja usia di bawah 18 tahun, dan 23%nya berada di usia 23-30 tahun. Dari data tersebut dapat kita ketahui bahwa dari mereka yang berusia di bawah 18 tahun hingga remaja tahap akhir dan yang menjelang dewasa tahap awal mempunyai kegemaran yang sangat besar terhadap *game Mobile Legend*.

Berdasarkan data temuan tersebut, remaja fase akhir menjadi satu fokus yang menarik untuk di diteliti terkait dengan beberapa ciri khasnya menurut Sarlito W Sarwono yang mana pada fase ini mereka memiliki *ego* untuk mencari kesempatan bersatu dengan orang lain dan dengan pengalaman-pengalaman baru,

dan mulai tumbuh pembatas yang memisahkan pribadinya (*private self*) dengan masyarakat umum (*the public*). Terlebih lagi karena pada fase ini, proses sosialisasi dengan lingkungan terdekatnya mempunyai peran penting dalam pembentukan ciri khas pada remaja akhir. Proses sosialisasi tersebut juga mencakup proses komunikasi interpersonal di dalamnya.

Komunikasi interpersonal yang merupakan kegiatan yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sosialisasi menjadikannya satu hal penting bagi tumbuh kembang remaja fase akhir. Sedangkan menurut beberapa ahli, komunikasi interpersonal adalah suatu interaksi komunikasi atau proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dilakukan secara langsung oleh dua orang atau lebih. Kemudian memungkinkan para pesertanya dapat saling menerima dan mengerti isi pesan yang disampaikan sehingga terciptanya sebuah makna. Dari pengertian tersebut kemudian di perdalam lagi oleh Suranto menjadi beberapa tahapan proses komunikasi interpersonal yang dimulai dari keinginan untuk berkomunikasi, *encoding* oleh komunikator, pengiriman pesan, penerimaan pesan, *decoding* oleh komunikan, dan diakhiri dengan umpan balik. Dari keenam tahapan menurut Suranto tersebut dilengkapi dengan beberapa elemen komunikasi menurut Maulana dan Gumelar, yang terdiri dari pesan, pengirim dan penerima, pengkodean dan pemecahan kode, saluran, gangguan, konteks, dan efek. Tahapan dan elemen dalam proses komunikasi interpersonal tersebut menjadi acuan penting untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi pada remaja fase akhir yang bermain *game Mobile Legends* .

Kemudian setelah didapatkan jawaban sebelumnya dari analisis data mengenai fokus penelitian ini yakni, proses komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh remaja pringgolayan pemain *game Mobile Legends* dapat dilalui dengan baik dan benar berdasarkan fokus, situasi, dan kondisi yang mereka alami saat itu juga. Peneliti pada poin ini akan mengulas dan membahas jawaban tersebut sesuai dengan temuan data, fakta yang ada, serta teori yang berguna sebagai pedoman dalam penelitian ini.

#### **4.2.1 Proses Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja pemain *game Mobile Legends* Dusun Pringgolayan dapat dilakukan dengan baik sesuai dengan proses komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

1. Keinginan untuk berkomunikasi

Dimulai dengan adanya rasa ingin berkomunikasi kepada sesama pemain. Ketika seorang komunikator memiliki keinginan untuk berkomunikasi dengan membagikan informasi atau pendapat kepada orang lain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya interaksi yang mereka lakukan terutama ketika mereka sedang bermain bersama (*mabar*) *game Mobile Legends*. Para pemain memiliki rasa ingin berkomunikasi yang lebih ketika bermain karena dalam bermain *Mobile Legends* dibutuhkan kemampuan untuk saling bersinergi sehingga dapat memenangkan permainan. Seperti yang telah dikatakan oleh Yurico,

*“Saya lebih memilih terus berinteraksi kepada teman mabar saya agar bisa membangun sinergi tim yang baik, terus bisa melakukan combo skill*

*hero dengan tepat dan akurat agar dapat memenangkan permainan.”*

(Yurico, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)

Lalu ditambah dengan keterbukaan diri mereka terhadap sesama pemain terutama terbuka dalam persoalan permainan itu sendiri serta mayoritas dari mereka tidak memiliki keterbukaan mengenai masalah pribadi. Seperti yang dikatakan oleh narasumber bernama Galih,

*“Tidak ada mas karena game just a game, atau game for fun aja ndak perlu keterbukaan kalau soal masalah pribadi. Kecuali kalau untuk keterbukaan terkait game pastinya saya terbuka sekali seperti saling bertukar pikiran mengenai perkembangan patch, item-item, strategi terkini Mobile Legends.”* (Galih, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)



**Gambar 4. 1 Interaksi Ketika Bermain Bersama Game Mobile Legends**

## 2. Encoding oleh komunikator

Selanjutnya langkah yang kedua dalam proses komunikasi interpersonal adalah *encoding* oleh komunikator yang merupakan proses tindakan mengekspresikan isi pikiran ke dalam bentuk simbol-simbol, kata-kata dan lain sebagainya oleh komunikator. Dalam hal ini para pemain *game Mobile Legends* mengekspresikan isi pikirannya kedalam simbol dan kata-kata penting terkait dalam permainan. Untuk simbol yang biasanya mereka gunakan dalam berinteraksi ketika bermain berupa fitur tombol didalam *game Mobile Legends*. Fitur ini nantinya berfungsi sebagai media komunikasi antara tim yang berisikan simbol untuk menyerang, mundur, berkumpul, dan masih banyak yang lainnya. Tentunya fitur ini juga menjadi sarana berkomunikasi untuk memberikan arahan terkait dalam bermain serta membangun sinergi yang baik didalam tim.



**Gambar 4. 2 Kode Komunikasi Dalam Permainan**

Kemudian untuk kata-kata penting yang digunakan ketika sedang bermain mereka menggunakan kata-kata singkat dan padat sehingga dapat segera dimengerti oleh para pemain lain. Terkadang kata-kata singkat ini juga terungkap pada saat

sebelum memulai pertandingan dalam bentuk ajakan untuk mulai bermain *game Mobile Legends* seperti “login-login”, “Info *mabar*”, “min satu”. Lalu kata-kata singkat tersebut biasanya langsung direspon oleh pemain yang lain dan memulai bermain bersama. Seperti yang telah disampaikan oleh Irfan berikut,

*“Kode khusus biasanya saya cuma ngomong yang keras pas lagi nongkrong di burjoan info mabar?, yang maksudnya ngajak teman-teman untuk main bersama. Kalau waktu main saya manfaatin fitur tombol yang ada di layar mas game, kaya simbol arahan untuk tim, terus kata-singkat yang bisa ditekan dan menimbulkan suara pada tim.”* (Irfan, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)

### 3. Pengiriman pesan

Selain simbol dan kata-kata singkat dalam permainan yang digunakan oleh para pemain, mereka juga lebih sering melakukan komunikasi secara langsung terhadap teman bermainnya. Mereka lebih memilih berkomunikasi secara langsung karena hal tersebut dapat lebih efektif ketika sedang bermain bersama pada satu tempat yang sama. Seperti yang telah diutarakan oleh Adi,

*“Lebih enak secara langsung kalau untuk komunikasi ketika main, soalnya kalau komunikasi lewat in game atau fitur microphone dan chat Mobile Legends biasanya ada delay nya jadi malah susah waktu berinteraksi.”* (Adi, 26 Oktober 2021, wawancara langsung)

Dalam hal tersebut telah memasuki langkah ke tiga dari proses komunikasi yang merupakan proses mengirimkan pesan. Untuk mengirimkan pesan yang

diinginkan, komunikator akan memilih saluran atau media komunikasi yang dikehendakinya. Media komunikasi tersebut pada umumnya melalui media elektronik ataupun secara tatap muka. Pilihan media tersebut dipilih tergantung karakter suatu pesan berdasarkan situasi dan kondisi komunikasi.

Pesan yang di kirimkan kepada lawan bicara atau dalam hal ini sesama pemain biasanya berupa kalimat-kalimat perintah, nasihat, dan arahan mengenai permainan. Contoh seperti pengiriman pesan untuk “objektif terlebih dahulu” yang berarti komunikator memerintahkan komunikannya atau teman bermainnya untuk melakukan objektif dalam bermain, tidak terburu-buru, dan waspada terhadap lawan. Lalu pesan lain seperti “serang lord” dan “serang tower musuh”, yang berarti komunikannya atau teman bermain diperintahkan untuk mengeliminasi lord dalam permainan yang nantinya dapat membantu tim untuk menyerang. Kemudian untuk menyerang tower berarti komunikannya diperintahkan komunikator agar menyerang terlebih dahulu tower musuh supaya memudahkan tim untuk menyerang. Bahkan terkadang juga para pemain ini terlihat menyalahkan teman bermainnya, namun maksud didalamnya adalah untuk membangun tim supaya dapat bermain dengan lebih baik lagi. Seperti yang telah diungkapkan oleh Hafidz,

*“Kalau saya sudah di dalam permainan biasanya sering bilang ke teman mabar untuk ambil objektif semisal nyerang turtle, atau nyerang lord, hancurkan tower gitu-gitu, kadang nyalahin temen juga. Nyalahin dalam artian mengkritik biar membangun mas.”* (Hafidz, 26 Oktober 2021, wawancara langsung)

#### 4. Penerimaan pesan

Tahapan yang ke empat dalam proses komunikasi interpersonal adalah penerimaan pesan yang disampaikan komunikator terhadap komunikan dapat diterima dengan baik. Tahapan ini tentunya dapat dilalui atau dilakukan oleh para pemain *game Mobile Legends* dengan baik dan benar. Terlihat dari sikap para pemain yang mendengarkan setiap arahan dari sesamanya sehingga dapat bermain dengan lancar.

#### 5. Decoding oleh komunikan

Setelah penerimaan pesan telah dilalui dengan baik, seterusnya adalah pemahaman pesan yang telah disampaikan komunikator. Pemahaman pesan (Decoding oleh komunikan) merupakan proses komunikan dalam memahami isi pesan yang disampaikan oleh komunikator. Tahap tersebut termasuk kedalam tahap ke lima dari proses komunikasi interpersonal yang mana para pemain bisa memahami dengan baik apa saja yang diutarakan oleh teman bermainnya dan juga sebaliknya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Yurico,

*“Tentunya bisa, saya sangat baik dalam menerima dan memahami pesan dari teman mabar saya. Contohnya ketika saya salah dalam melakukan pergerakan dalam permainan dan teman saya memberikan nasehat saya lebih ke menerima dan tidak ngeyel gitu mas.”* (Yurico, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)



**Gambar 4. 3 Saling Berkoordinasi Dalam Bermain *Game Mobile Legends***

#### 6. Umpan balik

Setelah menerima dan memahami isi pesan, tahapan ke enam dalam proses komunikasi interpersonal adalah umpan balik terhadap suatu pesan. Setelah mendapat pesan dari komunikator dan telah dipahami, komunikan akan memberikan suatu respon atau umpan balik. Setelah terjadinya umpan balik ini komunikator dapat mengevaluasi efektivitas komunikasi. Dalam umpan balik juga biasanya merupakan sebuah awal dimulainya siklus proses komunikasi baru, sehingga terjadinya proses komunikasi yang berkelanjutan. Para pemain juga dapat melakukan tahapan ini dengan baik dengan cara memberikan respon terhadap pesan yang telah diterimanya dengan melakukan apa yang dikatakan oleh teman teman bermainnya. Biasanya ketika sedang bermain mereka akan saling memberikan kalimat perintah yang kemudian dapat diresponnya dalam bentuk tindakan langsung dalam bermain. Contohnya seperti menjalankan *hero* yang dimainkannya dalam *Mobile Legends* sesuai arahan dari temannya dan menggunakan skill *hero* dengan bijak. Sepeti yang dikatakan oleh Irfan,

*“Tentunya bisa mas karena saya mantan pro player jadi ya saya bisa memposisikan hero saya dengan benar dan merespon apa yang teman mabar saya katakan misal untuk maju opendan zoning musuh lalu saya menjawab siap gas gitu saja mas.”* (Irfan, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)

Pada tahap ini umpan balik yang terjadi diantara mereka terlihat begitu cepat dengan kalimat-kalimat singkat dan padat serta dapat dimengerti anatar sesamanya. Interaksi dan komunikasi yang terjadi ketika sedang bermain juga terlihat begitu intens yang membahas persoalan di dalam permainan. Kemenangan dalam bermain terasa begitu penting sehingga membuat komunikasi diantara pemain berjalan begitu lancar. Maka dari itu proses komunikasi interpersonal dapat mereka lalui dengan baik dan benar sesuai dengan langkah-langkah proses komunikasi interpersonal menurut Suranto A.W.

#### **4.2.2 Faktor Hambatan dan Kelancaran**

Dalam hasil analisis sebelumnya peneliti juga mengatakan bahwa proses komunikasi interpersonal dapat dilalu atau dilaukan dengan baik dan benar. Akan tetapi peneliti juga menemukan bahwa poses komunikasi interpersonal dapat berjalan berdasarkan fokus, situasi, dan kondisi para pemain *game Mobile Legends* saat itu juga.

##### **1. Fokus**

Fokus disini merupakan tingkat ketekunan para pemain dalam kegiatannya bermain *game Mobile Legends* . Apabila pemain dapat bermain dengan tekun dalam bermain proses komunikasi interpersonal antara pemain *game Mobile Legends* dapat berjalan dengan lancar. Sebaliknya jika para pemain ini tidak

serius dalam bermain dan terkesan hanya bercanda, proses komunikasi interpersonal juga tidak berjalan dengan lancar. Suasana hati para pemain juga di gunakan ketika ingin berbicara dengan teman bermainnya. Jika teman bermainnya terlalu banyak bercanda maka suasana hatinya akan tidak baik serta malas untuk berbicara atau diam saja. Seperti halnya yang telah dikatakan oleh Galih,

*“Jadi kalau teman mabar atau tim nya ngaco atau pick troll (milih hero asal-asalan) ketika bermain saya mending diam saja. Saoalnya saya jadi badmood jadi mending saja diam saja. Tetapi kalau saya lagi semangat-semangatnya terus temannya juga serius ya saya ngoceh terus mas.”*

(Galih, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)

Dari sisi lain, jika para pemain terlalu fokus dan serius dalam bermain akibatnya mereka akan jadi terburu-buru dan terlalu percaya diri. Terkadang mereka akan tidak mendengarkan pesan yang disampaikan oleh teman bermainnya. Hal ini juga membuat proses komunikasi interpersonal tidak berjalan dengan lancar. Seperti yang dikatakan Adi,

*“Sepertinya teman mabar bisa paham dengan apa yang saya utarakan, kita main bersama sering menang jadi menurut saya bisa saling paham. Tetapi tidak jarang juga terjadi miskomunikasi diantara kami. Biasanya dikarenakan rasa terlalu percaya diri dalam permainan, kesalahan dalam menggunakan skill, sama sikap bermain yang terlalu buru-buru mas, jadi mainnya tidak bisa bagus.”* (Adi, 26 Oktober 2021, wawancara langsung)



**Gambar 4. 4 Fokus Dalam Bermain *Game Mobile Legends***

Dari alasan tersebut proses komunikasi interpersonal dapat terganggu atau terhenti pada tahapan-tahapan tertentu seperti pada tahapan pertama keinginan dalam berkomunikasi. Suasana hati yang kurang baik menimbulkan ketidakinginan pemain *game Mobile Legends* dalam berkomunikasi. Mereka akan diam dan tidak mengajak berbicara teman bermainnya yang bermain dengan asal-asalan atau bercanda. Lalu tingkat kefokusannya yang terlalu serius juga membuat proses komunikasi interpersonal tidak berjalan dengan lancar dan terhenti pada tahapan ke empat yakni penerimaan pesan yang disampaikan komunikator. Pemain akan tidak mendengarkan pesan berupa arahan-arahan dari teman bermainnya ketika terlalu serius dan percaya diri dengan kemampuannya. Dari situlah terkadang terjadi miskomunikasi yang akan menimbulkan kerugian dalam bermain pada tim.

## 2. Situasi dan kondisi

Selanjutnya proses komunikasi interpersonal juga dapat berjalan dengan lancar sesuai situasi dan kondisi yang dialami para pemain. Dalam hal ini yang dimaksud dalam situasi biasanya pemain akan kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman bermainnya ketika situasi disekitarnya terlalu ramai. Jadi pesan yang disampaikan diantara mereka kurang terdengar dan menjadi miskomunikasi. Lalu untuk kondisi yang dialami para pemain untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dengan teman bermainnya ada pada seberapa sering para pemain ini bermain bersama. Seperti yang telah diutarakan oleh Yurico,

*“Tergantung orangnya sih mas kalau begitu, kalau orang nya jarang mabar dengan saya lebih keras kepala dan agak sulit untuk diajak kordinasi. Dia lebih ke percaya diri dan tidak mau dikasi tau mana yang benar dan salah soal permainan. Tapi untuk teman mabar sehari-hari yang ada di burjo ini biasanya bisa mengerti apa yang saya ungkapkan ketika bermain.”* (Yurico, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)

Ditambah lagi dengan kondisi dimana pemain akan mengalami kekalahan dan membuat para pemain akan lebih serius dalam bermain. Pemain akan cenderung mengurangi intensitas dalam berkomunikasi mereka dan fokus kedalam permainannya. Kekalahan disini dapat dianggap sebagai hambatan dalam berkomunikasi antar pemain. Seperti yang dikatakan Irfan,

*“Hambatannya biasanya kalau pas posisi kalah sih. Misalnya bingung mau kemana nih biar bisa balikin keadaan. Posisi seperti itu saya akan diam, karena kalau banyak bicara malah kalah dalam permainan, biar*

*pede lah istilahnya kalau saya diam itu.” (Irfan, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)*

Jadi untuk para pemain *game Mobile Legends* agar dapat melalui proses komunikasi interpersonal dengan baik dan benar haruslah memiliki tingkat fokus yang sewajarnya, tidak terlalu berlebihan dalam bermain, namun juga tidak asal-asalan. Mengingat *game Mobile Legends* merupakan media hiburan yang tujuan didalamnya untuk menghibur para pemainnya. Kemudian situasi lingkungan yang kondusif merupakan situasi yang diperlukan para pemain supaya pemain dapat saling berkomunikasi dengan baik. Ditambah dengan kondisi dimana para pemain memerlukan kemenangan dan juga teman bermain yang dapat saling memahami. Kemenangan dalam bermain akan memberikan kesenangan untuk para pemainnya sehingga suasana hati mereka akan jauh lebih baik, dan jika suasana hati mereka sedang baik maka proses komunikasi dapat berjalan dengan baik pula. Lalu teman bermain yang dapat saling memahami tentunya juga akan melancarkan interaksi dan komunikasi diantaranya.

#### **4.2.3 Elemen Komunikasi Interpersonal**

Elemen komunikasi interpersonal atau bagian dasar yang mendasari terjadinya komunikasi interpersonal juga digunakan sebagai landasan penulis dalam melakukan penelitian ini. Elemen komunikasi interpersonal menurut Maulana dan Gumelar yang didalamnya berisikan tujuh elemen penting komunikasi interpersonal. Terdiri dari pesan, pengirim dan penerima, pengkodean dan pemecahan kode, saluran, gangguan, konteks, dan efek. Dari ketujuh elemen

tersebut beberapa elemen juga memiliki kesamaan pengertian dengan langkah-langkah proses komunikasi interpersonal yang telah peneliti jelaskan sebelumnya. Kesamaan tersebut terletak pada pesan, pengirim dan penerima pesan, pengkodean dan pemecahan kode, lalu saluran. Pada elemen gangguan, konteks, dan efek juga dapat digunakan sebagai landasan peneliti untuk menilai jalannya proses komunikasi interpersonal lebih rinci yakni sebagai berikut:

### 1. Gangguan

Fokus, situasi, dan kondisi yang telah peneliti jabarkan sebelumnya dapat peneliti artikan sebagai faktor kelancaran dan hambatan dalam melakukan proses komunikasi interpersonal pemain *game Mobile Legends*. Hambatan disini juga termasuk kedalam elemen gangguan yang berarti segala sesuatu yang dapat mengubah atau menghambat kemurnian sebuah pesan dalam proses komunikasi, sehingga dapat menghalangi tersampainya pesan dengan baik dan benar. Hal tersebut menimbulkan ketidaksamaan persepsi pesan antara yang disampaikan komunikator dengan yang diterima komunikan.

Hambatan komunikasi diantara para pemain tersebut bukanlah merupakan hal yang riskan. Seperti yang telah peneliti katakan sebelumnya para pemain *game Mobile Legends* jauh lebih baik dalam berkomunikasi ketika mereka sedang bermain *game* tersebut. Hambatan tersebut terjadi tidak begitu sering dan miskomunikasi merupakan sesuatu yang wajar ketika seseorang sedang berkomunikasi. Seperti yang dikatakan Yurico,

*“Kalau sedang bermain bersama dalam satu tempat tidak ada hambatan sama sekali mas, soalnya kalau ngasih tau temen atau komunikasi dengan*

*temen mabar bisa secara langsung dan cepat responnya. Mungkin juga karena punya kesamaan hobi dan lingkungan yang mendukung, jadi ngomong apa saja soal game pasti paham. Palingan juga cuma hambatan gara-gara lingkungan yang kurang kondusif mas. Jadi teman kalau ngomong kurang kedengeran.” (Yurico, 25 Oktober 2021, wawancara langsung)*

## 2. Konteks

Dari pendapat tersebut juga dapat diartikan bahwa mereka memiliki persamaan hobi, kegiatan, dan lingkungan. Dari hobi serta kegiatan mereka dalam bermain *game online Mobile Legends* serta teman-teman di lingkungan mereka yang banyak bermain *game* tersebut. Jadi topik pembahasan diantara mereka tidak lepas dari persoalan mengenai *game Mobile Legends* . Dalam hal ini termasuk kedalam elemen komunikasi interpersonal yang ke enam yakni konteks. Konteks merupakan situasi lingkungan yang mempengaruhi bentuk dan konten dari pesan yang ada kaitannya dengan sebuah kejadian, meliputi fisik, psikologis, sosial dan temporal. Maka dari itu dari persamaan konteks yang mereka miliki sebelumnya akan mempengaruhi isi pesan yang tersampaikan dalam komunikasi serta melandasi para pemain dalam melakukan komunikasi interpersonal.

## 3. Efek

Elemen terakhir yang mendasari komunikasi interpersonal adalah efek, yakni kesan yang ditimbulkan dari komunikasi interpersonal meliputi aspek afektif (sikap, kepercayaan, emosi, perasaan), aspek kognitif (pengetahuan), dan aspek konatif atau psikomotor (perilaku). Komunikasi interpersonal yang terjadi

antar pemain *game Mobile Legends* tentunya akan menimbulkan kesan yang beragam berdasarkan aspek-aspek tersebut. Dari aspek emosional para pemain yang terkadang baik dan juga buruk, lalu perasaan dan juga kepercayaan yang tinggi terhadap sesamanya. Kemudian aspek pengetahuan yang didalamnya memiliki persamaan pemikiran dan saling bertukar pengalaman persoalan permainan itu sendiri. Serta aspek sikap dan perilaku yang dimiliki para pemain ketika sedang bermain akan menunjukkan kelancaran berkomunikasi antar sesamanya, namun tidak dengan orang disekitarnya.

#### **4.2.4 Komunikasi Interpersonal Pemain Dengan Orang Disekitar**

Dalam penelitian ini peneliti juga mendapatkan data penting dari narasumber tambahan diluar dari narasumber utama terkait proses komunikasi interpersonal pemain *game Mobile Legends*. Narasumber yang dimaksud adalah teman-teman dari para pemain yang ikut berkumpul bersama namun tidak bermain *game Mobile Legends*. Seperti yang telah di jabarkan sebelumnya mayoritas pemain *game Mobile Legends* tidak memiliki ketertarikan dalam melakukan komunikasi dengan orang disekitarnya. Terutama ketika mereka sedang bermain bersama, komunikasi yang terjalin diantara mereka terlihat begitu intens dan jika ada orang lain yang tidak bermain mengajak untuk berkomunikasi para pemain ini akan tidak menghiraukannya.

Jadi dalam kasus ini kembali lagi kepada fokus yang dimiliki oleh pemain *game Mobile Legends* . Fokus para pemain tidak dapat dibagi menjadi dua antara bermain dan interaksi dengan orang diluar mereka. Mereka akan terfokus dengan permainannya dan juga teman bermainnya saja. Padahal teman yang ikut

berkumpul namun tidak bermain ini tetap memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan para pemain. Namun para pemain mayoritas menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadapnya. Seperti yang dikatakan oleh narasumber tambahan bernama Raidy,

*“Respon mereka terkadang tidak sesuai konteks yang dibicarakan, walaupun sesuai konteks pasti ada jeda waktu mereka untuk meresponnya. Biasanya juga mereka tidak merespon atau cuek karena terlalu fokus dengan game mereka.”* (Raidy, 2 November 2021, wawancara langsung)

Kesalahpahaman akan sering terjadi diantara mereka ini karena keduanya tidak memiliki persamaan minat dan kegiatan. Narasumber tambahan disini akan mengurungkan niatnya untuk berkomunikasi ketika para pemain memulai untuk bermain *game Mobile Legends* . Seperti yang diutarakan Ozi,

*“Sebenarnya saya ingin ngobrol mas, tetapi mereka pada asik sendiri dengan permainannya jadi saya mengurungkan niat saya tersebut.”* (Ozi, 2 November 2021, wawancara langsung)

Terkadang jika ada pesan penting yang ingin disampaikan kepada para pemain saat itu juga narasumber tambahan harus melakukan interaksi secara fisik seperti tepukan pundak, colekan, atau mengukukan kata-kata yang keras dan diulang-ulang. Hal ini diharapkan para pemain dapat segera merespon dan dapat memahami pesan apa yang disampaikan. Jika tidak seperti itu para pemain akan tetap fokus dengan kegiatannya yakni bermain *game*. Seperti ungkapan dari Raidy,

*“Biasanya disertai dengan interaksi fisik seperti menepuk pundak, mengulang kata-kata atau dengan suara yang sedikit keras. Cara ini menurut saya lebih efektif agar mereka bisa merespon lebih cepat apabila pesan saya sangat penting.”* (Raidy, 2 November 2021, wawancara langsung)

Disini mayoritas narasumber utama juga mengakui bahwa kesulitan untuk bisa berinteraksi dengan orang diluar dari permainan jika sedang bermain. Merka akan jarang memperdulikan orang disekitarnya dan berfokus pada permainanya. Para pemain ini terkadang sekedar menyapa lalu kembali lagi bermain dengan serius. Seperti yang diutarakan Hafidz,

*“Paling saya cuma tanya lagi apa gitu, dari mana gitu saja mas ngga yang panjang lebar. Soalnya kalau lagi main susah kalau ngobrol sama yang ngga main.”* (Hafidz, 26 Oktober 2021, wawancara langsung)

Lalu bermain *game Mobile Legends* disini juga dianggap sebagai hambatan utama dalam bersosialisasi dan berkomunikasi. Seperti yang diungkapkan Ozi,

*“Menurut saya ya intinya main game tersebut yang menjadi hambatan dalam berinteraksi ketika kita sedang nongkrong. karena antara saya dan mereka memiliki minat dan fokus masing-masing sehingga topik yang dibicarakan berbeda dimana hal tersebut membuat saya dan teman saya itu terkadang sulit dalam menyatukan pikiran pada saat itu juga.”* (Ozi, 2 November 2021, wawancara langsung)

Disini dapat dikatakan bahwa persamaan minat yang sama dibutuhkan jika menginginkan interaksi yang lancar. Jadi komunikasi interpersonal yang terjadi di luar dari persamaan minat serta kegiatan tidak dapat berjalan dengan baik. Akan banyak miskomunikasi yang terjadi dalamnya, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan saat berkomunikasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan setudi kasus melalui metode penelitian pengambilan data observasi, wawancara, dan dokumentasi pada remaja Dusun Pringgolayan pemain *game online Mobile Legends*, maka dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut:

1. Proses komunikasi interpersonal yang terjadi antara pemain *game Mobile Legends* diawali dari keinginan berkomunikasi yang disebabkan karena mereka sedang berkumpul bersama serta memiliki kesamaan minat dan hobi dalam bermain *game online Mobile Legends*. Lalu *encoding* yang dilakukan para pemain ini adalah dengan mengekspresikan isi pikirannya kedalam bentuk simbol dan juga kata-kata penting terkait dalam permainan. Setelah itu pengiriman pesan yang dilakukan secara langsung yang dianggap lebih efektif dan akurat, serta pesan yang disampaikan berupa nasihat, saran dan arahan dalam bermain. Dilanjutkan dengan penerimaan dan pemahaman isi pesan (*decoding*) yang dilakukan para pemain dengan saling mendengarkan pesan-pesan yang disampaikan dan melaksanakan apa yang di perintahkan oleh sesama pemain berupa menjalankan hero di dalam game dengan sesuai arahan teman bermain. Kemudian umpan balik dalam berkomunikasi yang dilakukan ketika bermain dapat terus berlanjut karena dalam bermain membutuhkan kordinasi dan komunikasi yang baik untuk mencapai kemengangan.

2. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kelancaran dan hambatan dalam proses komunikasi interpersonal pemain *game Moblie Legends*. Faktor tersebut adalah fokus, situasi, dan kondisi para pemain saat itu juga. Ketiga faktor ini tentunya terkait dalam kegiatan mereka pada saat bermain. Fokus yang tidak berlebihan dan tidak terlalu kurang saat bermain menjadikan komunikasi mereka lancar, lalu situasi yang tepat membuat mereka dapat bermain dan berkomunikasi dengan baik. Kemudian kondisi dimana kemenangan merupakan hal terpenting dalam bermain *game* juga mempengaruhi kelancaran dalam berkomunikasi. Kelancaran dalam berkomunikasi juga dipengaruhi oleh keseringan mereka dalam bermain bersama. Ditambah kondisi suasana hati yang baik bagi para pemain yang nantinya juga akan mempengaruhi proses komunikasi interpersonal itu sendiri.
3. Komunikasi interpersonal tidak dapat dilakukan secara intens kepada selain pemain *game Mobile Legends* ketika para pemain sedang bermain *game* tersebut. Hal ini dikarenakan fokus mereka yang tidak dapat dibagi dalam berkomunikasi dengan orang yang tidak bermain disekitarnya. Para pemain akan cenderung terlihat acuh tak acuh dan hanya bisa berfokus pada permainannya lalu hanya dapat berkomunikasi secara intens dengan teman bermainnya. Selain itu ditambah dengan perbedaan minat dan kegiatan yang membuat diantaranya memiliki perbedaan konteks pembahasan sehingga mudah terjadinya suatu hambatan dalam berkomunikasi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka terdapat saran dari peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi remaja pemain *game online Mobile Legends*
  - a. *Game online Mobile Legends* dapat menjadi media yang bermanfaat dalam berkomunikasi. Tentunya tidak hanya untuk mencari kesenangan dan mengisi waktu luang saja. Selebihnya dapat dimanfaatkan sebagai tempat bersosialisasi secara luas dan dengan kegiatan yang positif.
  - b. Para pemain *game online Mobile Legends* diharapkan dapat bermain sewajarnya dan tidak terlalu berlebihan sehingga dapat membagi waktu luangnya dengan optimal.
  - c. Dalam bermain *game online Mobile Legends* para pemain juga diharapkan mampu tetap saling menjaga interaksi dan komunikasi dengan baik, sehingga dapat mengurangi hambatan dalam berkomunikasi.

2. Bagi Masyarakat

*Game online Mobile Legends* merupakan media hiburan yang sebenarnya memiliki manfaat positif bagi para pemainnya. Masyarakat diharapkan dapat mengetahui manfaat positif dari *game* tersebut. Yang mana *game online* dapat mengembangkan kecerdasan otak, menjadi kegiatan yang positif, menghilangkan stres, melatih kerjasama tim dengan sikap saling percaya dan saling

menghargai, melatih kesabaran, menambah jalinan pertemanan, dan tentunya melatih diri kita dalam berkomunikasi.

### 3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji remaja pemain *game online Mobile Legends* dari sudut pandang lain seperti komunikasi yang membangun sisi positif dan manfaat dari bermain *game online Mobile Legends*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, W Suranto. (2011). Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Ali, M, & Asrori, M. (2018). Psikologi Remaja. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beck, John C dan Mitchell Wade. (2007). Gamer Juga Bisa Sukses. Jakarta : PT Grasindo.
- Candra, Zebeh Aji. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bouna Books.
- Ghony, M. Djunaidi., Almanshur, Fauzan. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendriansyah, Haris. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hermawan, Agus. (2009). Hiburan Dunia Maya. Bandung : Pustaka setia.
- Kriyantono, Rahmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: PT. Kencana Perdana.
- Leksono, Sugeng Puji. (2016). Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif. Malang: Kelompok Intrans Publising.
- Maryam, Effy wardati, Paryontri, Ramon Ananda. (2020) Psikologi Komunikasi. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- McQuail, Denis. (2011). Teori Komunikasi Massa McQuail. Edisi 6-Buku 1. Jakarta : Penerbit Salemba Humanika.
- Misbach, M. (2010). Panduan Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Lexy J. (2011). Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Murtiadi. (2015). Psikologi Komunikasi. Yogyakarta : Psikosain.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2004). Metode Penelitian Komunikasi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini, Ayu. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak. Jakarta : Pustaka Mina.
- Ruslan, Rosady. (2010). Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Santrock, John. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widyasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sarwono, Sarlito. W. (2011). *Psikologi Remaja Edisi Revisi Cetakan 14*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Soyomukti, Nurani. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta.

### **Jurnal**

Ariyani, Emma Dwi., Hadiani, Dini. (2020). Hubungan Pola Keterampilan Komunikasi Interpersonal dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *JSHP*, 4(2), 141-149.

Bulantika, Siti Zahra., Sa'adah., Lacksana, Indra., Majdi., & Mafirja, Sulma. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar Pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 37-45.

Darwis, Muhammad Darwis. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Onlinedi Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 5(2), 228-233.

Delle, Sahar. (2020). Dampak Game Online Dota2 Dalam Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di Game Center Blitz Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 227-240.

Rani, Devita., Hasibuan, Effiati Juliana., & Barus, Rehia Isabela. (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6-12.

Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.

## Website

- Anugrahadi, Syaiful (2021). “Mengenal Remaja Generasi Z (Dalam Rangka memperingati Hari Remaja Internasional)”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 22.00, dari <http://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467>.
- Frans, Dominique. (2021). “Penjelasan Tentang 5 Role yang Ada dalam *Game Mobile Legends* !”. Diakses pada 24 September 2021, pukul 14.40, dari <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/penjelasan-tentang-5-role-yang-ada-dalam-game-mobile-legends/>.
- Khun, Riswan. (2021). “10 Mode Permainan Yang Ada Di *Mobile Legends*”. Diakses pada 24 September 2021, pukul 14.10, dari <https://esportsku.com/mode-mobile-legends/>.
- Kumparan, Admin Kumparan. (2020). “Pengguna *Mobile Legends* Melonjak Derastis Selama Pandemi”. Diakses Pada 16 Agustus pukul 19.00, dari <https://kumparan.com/kumparansport/pengguna-mobile-legends-melonjak-drastis-selama-pandemi-1twC1q03z3d/full>
- Nizam, Syaiful. (2021). “Inilah Sejarah dan Pencipta *Mobile Legends*”. Diakses pada 24 September 2021, Pukul 13.30, dari <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.
- Noviaty, Dythia. (2020). “Pandemi Corona, Jumlah Pengunduh Mobile Game Meroket 75 Persen”. Diakses pada 17 Oktober 2021 pukul 15.20, dari <https://www.suara.com/tekno/2020/04/26/150000/pandemi-corona-jumlah-pengunduh-mobile-game-meroket-75-persen/>
- Oentoeng, Lucius. (2020). “Perilaku Komunikasi Antar Layar Dan Tatap Muka Komunitas Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Squad Kucingan (Kcg)”. Diakses pada 21 Agustus 2021 pukul 20.00, dari <http://repository.unika.ac.id/20504/>
- Permatasari, Desi. (2021). “Kebijakan Covid-19 dari PSBB hingga PPKM Empat Level”. Diakses 26 September 2021 pukul 14.50, dari <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level>.
- Rachmanta, Reza Dwi. (2021). “Berapa Jumlah Pemain *Mobile Legends* di Indonesia? Ini Detailnya”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 21.00, dari <https://www.hitekno.com/games/2021/08/13/081500/berapa-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-ini-detailnya> .
- Rasyidi, Fathu Rahman. (2020). “Perilaku Komunikasi Pemain Game Online League of Legends Yang Adiktif di Purwokerto”. Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 19.30, dari <http://repository.unsoed.ac.id/5600/>

Rim, Lendy. (2021). “Melirik Jumlah Pemain Aktif *Mobile Legends*, Masih Populer?”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 20.30, dari <https://esports.id/mobile%20legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-legends-masih-populer> .

Untirta, Admin Eprints. (2018). “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang)”. Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 15.30, dari <http://eprints.untirta.ac.id/978/>

Data Kependudukan Dusun Pringgolayan RT 11-14.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Dokumentasi

1. Wawancara dengan Yurico, di Warmindo *Pemadam Kelaparan*,  
Banguntapan Bantul Yogyakarta.



2. Wawancara dengan Galih, di Warmindo *Pemadam Kelaparan*,  
Banguntapan Bantul Yogyakarta.



3. Wawancara dengan Irfan, di Warmino *Pemadam Kelaparan*,  
Banguntapan Bantul Yogyakarta.



4. Wawancara dengan Adi, di Warmino *Pemadam Kelaparan*, Banguntapan  
Bantul Yogyakarta.



5. Wawancara dengan Hafidz, di Warmindo *Pemadam Kelaparan*,  
Banguntapan Bantul Yogyakarta.



6. Dokumentasi dengan para narasumber utama



7. Observasi kegiatan narasumber utama dalam bermain *game online Mobile*

*Legends.*



## Lampiran 2 Pedoman Wawancara

### Pedoman Wawancara Narasumber Utama

#### Umum

1. Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat profesi, aktivitas dan hobi ?
2. Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?
3. Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?
4. Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?

#### Proses Komunikasi Interpersonal

5. Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman (*mabar*) anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?
6. Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
7. Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin bermain *game Mobile Legends* ?
8. Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
9. Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda? (media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?

10. Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang berkumpul bersama?
11. Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain game tersebut?
12. Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?
13. Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?
14. Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?
15. Ketika anda sedang bermain *Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain game tersebut?
16. Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
17. Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda?
18. Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain *Mobile Legends*?
19. Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?

20. Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?

### **Pedoman Wawancara Narasumber Tambahan**

1. Siapa nama dan dimana tempat tinggal anda?
2. Apakah anda bermain *game Mobile Legends* ?
3. Mengapa memilih tidak bermain *game Mobile Legends* ?
4. Seberapa sering anda berkumpul bersama teman anda yang bermain *Mobile Legends*?
5. Ketika berkumpul bersama teman yang sedang *mabar game Mobile Legends* apa yang biasanya anda lakukan?
6. Bagaimana pendapat anda mengenai teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
7. Apakah anda mempunyai keinginan untuk berinteraksi dengan teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
8. Pesan apa yang biasanya anda utarakan ke teman yang sedang bermain *Mobile Legends*?
9. Bagaimana respon teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* ketika anda ajak untuk berinteraksi?
10. Pada saat anda memiliki pesan yang penting dan harus anda sampaikan kepada teman-teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* bagaimana cara anda menyampaikan pesan tersebut?

11. Apakah hambatan yang terjadi ketika anda sedang berkomunikasi dengan teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?

### Lampiran 3 Transkrip Wawancara

#### Transkrip Wawancara Narasumber 1 (Yurico Novian)

**Yogyakarta, 25 Oktober 2021, Pukul 21:00**

- Penulis : Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat profesi, aktivitas dan hobi ?
- Yurico : Boleh mas, nama saya Yurico Novian akarab dipanggil Coco, usia 21 tahun, Alamat Pringgolayan RT 12, provesi mahasiswa di STIE YKPN mas. Aktivitas keseharian biasanya mengerjakan tugas kampus, nongkrong, dan main *game Mobile Legends* . Terus hobi futsal, mancing sama main *game* tentunya.
- Penulis : Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?
- Yurico : Saya main *Mobile Legends* kisaran 6 jam per hari waktu sore dan malam hari. Terus seringnya ya disini mas Warmindo *Pemadam Kelaparan*.
- Penulis : Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?
- Yurico : Karena saya suka bermain *game* dan teman-teman saya banyak yang bermain *game Mobile Legends* , jadi saya tertarik memainkannya.
- Penulis : Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?
- Yurico : Pastinya sangat terbuka terutama ketika sedang bermain *game Mobile Legends* , lebih kepada perihal permainan menerima arahan-arahan dari teman. Selain itu juga terkadang dalam hal masalah pribadi yang saya ceritakan ke teman *mabar* saya.

- Penulis : Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?
- Yurico : Saya lebih memilih terus berinteraksi kepada teman *mabar* saya agar bisa membangun sinergi tim yang baik, terus bisa melakukan combo skill *hero* dengan tepat dan akurat agar dapat memenangkan permainan.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
- Yurico : Tidak sama sekali karena saya lebih fokus kedalam *game Mobile Legends* itu sendiri.
- Penulis : Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin atau sedang bermain *game Mobile Legends* ?
- Yurico : Ada tentunya, contohnya kode kusus yang saya utarakan ke teman saya ketika sedang ingin *mabar* secara *online* lewat chat WA, ayo *login -1*, kalau tidak *ayo main* begitu saja teman-teman saya sudah paham.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
- Yurico : Bisa mas, karena menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* itu suatu yang penting supaya dapat menunjang kemenangan.
- Penulis : Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda? (media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?
- Yurico : Kalau saya pribadi lebih suka secara lisan dalam artian *mabar* satu tempat bersama teman saya biar enak dalam berkordinasi atau menyampikan strategi biar menang tentunya. Kalau

- terpaksanya tidak bisa main dalam satu tempat ya menggunakan *microfone* yang sudah tersedia di dalam *game Mobile Legends* .
- Penulis : Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang bermain bersama?
- Yurico : Pesan yang diberikan kepada teman *mabar* itu seperti *nunggu moment dulu, jangan asal war, lock parsha* (mengunci *hero* lawan untuk di bunuh). Lebih kepada *in game* sih mas ketika sedang berkumpul juga.
- Penulis : Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain game tersebut?
- Yurico : Ada mas lebih ke sekedar menyapa saja, seperti *habis dari mana* begitu saja. Tetapi kalau sudah fokus bermain kadang lebih ke cuek biar menang mas.
- Penulis : Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?
- Yurico : Biasanya pesannya seperti ini mas, *aku ngga diajak po?, info slot?*, kalau tidak mereka bilang *habis ini aku ikut* ya seperti itu.
- Penulis : Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?
- Yurico : Tergantung orangnya sih mas kalau begitu, kalau orang nya jarang *mabar* dengan saya lebih keras kepala dan agak sulit untuk diajak kordinasi. Dia lebih ke percaya diri dan tidak mau dikasi tau mana yang benar dan salah soal permainan. Tapi untuk teman *mabar* sehari-hari yang ada di burjo ini biasanya bisa mengerti apa yang saya ungkapkan ketika bermain.
- Penulis : Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?

- Yurico : Tentunya bisa, saya sangat baik dalam menerima dan memahami pesan dari teman *mabar* saya. Contohnya ketika saya salah dalam melakukan pergerakan dalam permainan dan teman saya memberikan nasehat saya lebih ke menerima dan tidak ngeyel gitu mas.
- Penulis : Ketika anda sedang bermain *Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain game tersebut?
- Yurico : Kurang bisa memahami mereka mas, karena fokus saya di permainan, atau kurang bisa mendengarkan mereka ketika diajak ngobrol. Soalnya kalau disambi ngobrol tidak fokus dan jadi kalah.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
- Yurico : Biasanya teman saya bisa merespon dengan baik pesan yang saya sampaikan soal permainan seperti ketika saya memberi tahu *cover saya, jaga lane atas, tengah atau bawah, lock terlebih dahulu core lawan*, nah seperti itu dia melakukan apa yang saya katakan tersebut di dalam permainan.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda
- Yurico : Sangat bisa tentunya, karena permainan *Mobile Legends* harus saling merespon dengan baik apa yang di ungkapkan sesama pemain supaya kita bisa menang. Kalau pemain tidak merespon malah jadi beban nantinya. Soalnya juga game ini harus berfikir cepat dan respon cepat tentunya. Contoh respon yang saya berikan kepada teman *mabar* saya misal sedang *war* ya saya lebih menggerakkan *hero* yang saya pakai supaya bisa bersinergi dengan melakukan *combo skill* bersama teman di dalam permainan.

- Penulis : Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain Mobile Legends?
- Yurico : Karena saya terlalu fokus itu tadi dengan Mobile Legends saya sering tidak bisa merespon mereka dengan baik mas, jadi seperti tidak mendengarkan apa yang teman saya katakan biasanya.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?
- Yurico : Kalau sedang bermain bersama dalam satu tempat tidak ada hambatan sama sekali mas, soalnya kalau ngasih tau temen atau komunikasi dengan temen *mabar* bisa secara langsung dan cepat responnya. Mungkin juga karena punya kesamaan hobi dan lingkungan yang mendukung, jadi ngomong apa saja soal game pasti paham. Palingan juga cuma hambatan gara-gara lingkungan yang kurang kondusif mas. Jadi teman kalau ngomong kurang kedengeran.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?
- Yurico : Kalau soal itu pasti sulit karena kan kita bermain ber 5 terus orang itu kan diluar *sircle* permainan kita kan jadi agak sulit berkomunikasi dengan teman yang tidak *mabar*, karena kita fokus dalam permainan *Mobile Legends* itu sendiri.

## **Transkrip Wawancara Narasumber 2 (Galih Wisnu Pratama)**

**Yogyakarta, 25 Oktober 2021, Pukul 21:15**

- Penulis : Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat, profesi, aktivitas dan hobi ?
- Galih : Oke mas nama saya Galih Wisnu Pratama, umur 21 tahun, tinggal di Pringgolayan RT 11. Sekarang saya lagi kuliah di UPN jurusan Manajemen, aktivitas sehari-hari ya belajar, kuliah *online* terus nongkrong main *Mobile Legends*. Untuk hobi badminton sama main game itu mas *Mobile Legends*.
- Penulis : Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?
- Galih : Kalau di hitung-hitung sekitar 6 jam mas siang sama malem hari. Tempat main seringnya di burjo ini mas kadang juga dirumah.
- Penulis : Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?
- Galih : Motivasi bermain *Mobile Legends* lebih ke *refreshing* saja, soalnya saya suntuk karena sedang KKN dan juga mahasiswa semester akhir dengan perkuliahan *online* menjadikan saya bosan dan butuh hiburan. Lalu biasanya kalau diajak bermain *Mobile Legends* ya saya ikut main dan kalau tidak yasudah.
- Penulis : Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?
- Galih : Tidak ada mas karena *game just a game*, atau *game for fun aja* ndak perlu keterbukaan kalau soal masalah pribadi. Kecuali kalau untuk keterbukaan terkait game pastinya saya terbuka sekali seperti saling bertukar pikiran mengenai perkembangan patch, item-item, strategi terkini *Mobile Legends*.
- Penulis : Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?

- Galih : Jadi kalau teman *mabar* atau tim nya *ngaco* atau *pick troll* (milih *hero* asal-asalan) ketika bermain saya mending diam saja. Soalnya saya jadi *badmood* jadi mending saja diam saja. Tetapi kalau saya lagi semangat-semangatnya terus temannya juga serius ya saya ngoceh terus mas.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
- Galih : Tetap ada mas, saya sering kok mas, misal ada orang di samping saya tidak bermain ini saya malah ajakin ngobrol seperti *seko ngendi wae?* gitu mas, atau ngajak ngobrol lama pun saya masih bisa menanggapi.
- Penulis : Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin atau sedang bermain *game Mobile Legends* ?
- Galih : Ada mas tinggal pencet tombol yang ada di layar ketika main *Mobile Legends* kaya *launch attack* gitu, ngga ada kode-kode tangan seperti itu ndak ada. Karena kita kan seringnya main *mabar* dan juga dalam satu tempat, nah ya kita ngomong aja kan enak biar gampang.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
- Galih : Saya *mabar* bareng teman biasanya malah yang sering mengarahkan teman saya dalam permainan. Soalnya saya ketika bermain *Mobile Legends* adalah sebagai *Jungler* atau *hero* inti permainan yang mengatur pola permainan. Jadi saya tentunya selalu menyampaikan pesan yang jelas kepada teman *mabar* saya.
- Penulis : Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda? (media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?

- Galih : Saya jarang pakai media elektronik seperti discord, lebih sering *mabar* langsung sama temen dan secara lisan saja lebih enak. Dan kalau misal main dirumah saya lebih ke media yang ada di *Mobile Legends* itu sendiri seperti tombol perintah untuk serang atau mundur dalam permainan. Kalau saya dirumah itu jarang yang ngomong pas main karena nanti dimarahin mamah saya (*Galeehh ngomong dewe koyo wong edan*).
- Penulis : Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang bermain bersama?
- Galih : Pesan ketika main ya lebih ke permainan ya mas, kaya misal teman yang lagi jaga *lane offside* atau terlalu maju kadang saya tegur *jangan terlalu maju cuk kondisi lagi kalah*. Nanti kalau sudah dikasih tau tapi tidak dilakukan saya jadi badmood dan diam saja.
- Penulis : Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain game tersebut?
- Galih : Kadang ndak ada sih, saya lebih menyarankan teman saya yang tidak bermain *Mobile Legends* untuk tidak bermain saja. Karena memang *game* nya membuat candu dan jadi orang yang sulit diajak ngomong serta kadang bikin emosi sendiri mas.
- Penulis : Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?
- Galih : Ketika saya bermain *Mobile Legends* teman yang tidak bermain biasanya mereka bilang jangan main *Mobile Legends* terus dan mengajak untuk bermain *game offline* atau *game* yang bisa dimainkan mayoritas orang saja seperti main kartu gitu mas. Biasanya juga biar dia tidak kesepian dan gabut sendirian karena ditinggal main *Mobile Legends* semua mayoritas disini mas.

- Penulis : Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?
- Galih : Kadang bisa kadang tidak sih mas, tergantung kondisi lingkungan juga atau permainan. Jadi kalau kondisi warung ramai kadang teman *mabar* saya susah untuk memahami apa yang saya katakan. Dan jika waktu kondisi kalah teman mungkin juga jadi males main jadi komunikasi berkurang.
- Penulis : Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?
- Galih : Sangat bisa kalau saya mas tetapi sama sebenarnya tergantung kondisi dan situasi juga. Kalau lagi menang ya saya bisa fokus apa yang dikatakan teman saya dan melakukannya. Kalau lagi kalah ya sudahlah males-malesan seperti itu.
- Penulis : Ketika anda sedang *bermain Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain game tersebut?
- Galih : Kalau saya sendiri masih bisa mas karena saya *multi tasking*, jadi saya bisa ngobrol sama siapa saja ketika sedang main *Mobile Legends*.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
- Galih : Kebanyakan yang saya beri pesan ketika bermain lebih ke negatif sih mas, negatif dalam artian tidak merespon apa yang saya katakan ketika dalam permainan dan lebih membela diri tidak mau disalahkan. Seperti *ini aku sekalian clear minion dan push turret*, saya sudah mewanti-wanti untuk segera mundur nanti di *gank* lawan, dia tetap *clear minion* dan *push* dan akhirnya kena

*gank* lawan dan mati. Hal seperti ini yang biasanya membuat kalah mas.

Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda?

Galih : Kalau saya sangat bisa mas, misal salah satu temenku ini *role Tank* ya mas suruh saya maju dapat nih *hero* musuh, saya sebagai *Jungler* dengan damage besar pun maju dan membantai semua *hero* lawan hingga tak tersisa atau *waipe out*. Sering seperti itu sih mas saya bisa nangkap dan nglakuin apa yang diperintahkan teman saya ketika sedang bermain.

Penulis : Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain *Mobile Legends*?

Galih : Bisa mas saya bisa menjawab pesan dari teman saya malahan memberikan pertanyaan balik kepada teman saya itu. Saya sebagai *Jungler* di *game Mobile Legends* soalnya lebih santai mas mainnya seperti lagi *farming* begitu saya masih bisa ngobrol, beda kalau *role* yang lain mungkin susah untuk merespon omongan orang lain karena mereka lebih ke *zoning lane* atau *patroli* jagain *hero* timnya lalu atau membuka *war* begitu mas.

Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?

Galih : Kebetulan teman *mabar* saya orang Jawa semua mas dan memiliki kesama hobi, jadi untuk kesulitan dan hambatan jarang ada sih mas. Mungkin yang menghambat komunikasi kita biasanya suara musik di burjo ini yang kekencengan jadi kadang susah kedengeran.

Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?

Galih : Ada mas kadang teman yang tidak main ngajak ngobrolnya pas lagi *war* gitu jadi saya bilang sama dia *sek bentar sehabis war* ya atau *bentar kalu udah mati* gitu baru saya ajak ngobrol lagi.

### **Transkrip Wawancara Narasumber 3 (Irfan Al Hafids)**

**Yogyakarta, 25 Oktober 2021, Pukul 21:45**

Penulis : Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat, profesi, aktivitas dan hobi ?

Irfan : Nama saya Irfan Al Hafidz umur 21 tahun, rumah saya di Pringgolayan RT 10. Sekarang ini berprofesi jadi mahasiswa di UMY jurusan Ilmu Pemerintahan. Terus kalau aktivitas nugas, bongkrong sama main *Mobile Legends*, hobi juga tetep main *game* mas yang utama tapi kadang juga badminton sama naik gunung buat olahraga.

Penulis : Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?

Irfan : Biasanya dalam sehari saya main 6-7 jam mas, terus paling sering main di burjo lalu sisanya dirumah.

Penulis : Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?

Irfan : Motivasi saya itu untuk meningkatkan kesenangan saya seperti ketika ada waktu luang saya bermain dan juga ikut-ikutan temen untuk main *Mobile Legends*.

Penulis : Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?

Irfan : Tentunya iya mas lebih ke tentang *game* misalnya banyak anak kecil yang juga main *game* ini tanya mas rank nya apa ya saya jawab sesuai rank saya seperti itu. Kalau untuk masalah pribadi saya kurang terbuka jika sesama pemain.

- Penulis : Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?
- Irfan : Dulu kan saya pernah masuk tim *esport* sebagai *pro player* gitu kan mas jadi didalam tim itu harus ada interaksi yang lebih banyak ketimbang main biasa. Soalnya kita juga digaji di dalam situ dan harus dapat memenangkan kompetisi. Jadi komunikasi harus tetap dijaga biar bisa menang terus mas dan hindari miskomunikasi.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
- Irfan : Tidak ada mas karena saya fokus ke *game* saya. Saya tidak peduli dengan orang disekitar saya ketika saya sudah main *game Mobile Legends* .
- Penulis : Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin atau sedang bermain *game Mobile Legends* ?
- Irfan : Kode khusus biasanya saya cuma ngomong yang keras pas lagi nongkrong di burjoan *info mabar?*, yang maksudnya ngajak teman-teman untuk main bersama. Kalau waktu main saya manfaatin fitur tombol yang ada di layar *game* mas, kaya simbol arahan untuk tim, terus kata-singkat yang bisa ditekan dan menimbulkan suara pada tim.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
- Irfan : Berdasarkan pengalaman saya dulu saat berkecimpung di *esport Mobile Legends* saya bisa menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* saya hingga saat ini
- Penulis : Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda?

(media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?

Irfan : Lebih kesituasional mas lebih enak *microfone* kalau saya, soalnya lebih asik dan bisa fokus antar pemain mas jadi kalau pas main bisa bagus dan menang terus. Kalau kondisi langsung gini kan nggatau lagi ramai apa engga gitu mas jadi kalau berisik saya terganggu.

Penulis : Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang berkumpul bersama?

Irfan : Kalau temen melakukan kesalahan dalam bermain biasanya saya memberitahu saja yang bener seperti ini, eh kamu mendingan ambil objektif saja seperti push tower dulu biar cepet menang.

Penulis : Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain *game* tersebut?

Irfan : Kalau saya lagi tidak main saya biasanya menyapa dari mana gitu mas dan ngobrol bentar, tapi kalau lagi main ya tidak saya gubris mas.

Penulis : Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?

Irfan : Biasanya itu bilang *kok main terus to, ya aku bales yo gapapa to aku seneng kok.*

Penulis : Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?

Irfan : Sangat bisa memahami mas, contohnya komunikasi saat turnamen begitu kan saya *role* nya *Tank* jadi saya sering kasih info kelemahan musuh kaya itu sudah ngga ada *ultimate, hero* musuh darahnya tipis gitu biasanya temen *mabar* saya bisa nangkep dan memposisikan *heronya* dengan benar.

- Penulis : Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?
- Irfan : Ketika saya melakukan kesalahan pastinya saya di nasehati oleh teman *mabar* saya dan itu saya terima dan saya pahami lalu saya akan memposisikan *hero* saya agar lebih bisa bersinergi sama tim saya.
- Penulis : Ketika anda sedang bermain *Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain *game* tersebut?
- Irfan : Tidak bisa karena kembali lagi saya lebih fokus ke permainan saya.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
- Irfan : Ketika posisi kalah teman saya melakukan kesalahan dan saya membetak-bentak gitu, lalu teman saya membalas *ya jangan bentak-bentak gitu sorry*. Nah dia jadi merespon bentakan saya menyadari kesalahannya.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda
- Irfan : Tentunya bisa mas karena saya mantan *pro player* jadi ya saya bisa memposisikan *hero* saya dengan benar dan merespon apa yang teman *mabar* saya katakan misal untuk maju *open war* dan *zoning* musuh lalu saya menjawab siap gas gitu saja mas.
- Penulis : Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain *Mobile Legends*?
- Irfan : Jadi kalau saya lagi bermain mas saya akan cuek ke semua orang dan tidak akan merespon siapapun kecuali teman yang sedang *mabar* dengan saya.

- Penulis : Ketika sedang bermain bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?
- Irfan : Hambatannya biasanya kalau pas posisi kalah sih. Misalnya bingung mau kemana nih biar bisa balikin keadaan. Posisi seperti itu saya akan diam, karena kalau banyak bicara malah kalah dalam permainan, biar pede lah istilahnya kalau saya diam itu.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?
- Irfan : Hambatannya kalau menurutku ya karena fokus saya tidak bisa terbagi menjadi dua kalau main ya main kalau mau ngobrol ya saya tidak main begitu.

#### **Transkrip Wawancara Narasumber 4 (Rizal Adi Setiawan)**

**Yogyakarta, 26 Oktober 2021, Pukul 21:00**

- Penulis : Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat, profesi, aktivitas dan hobi ?
- Adi : Saya Rizal Adi Setiawan mas panggil aja Adi, umur 21 tahun, alamat Pringgolayan RT 10. Saya sekarang Mahasiswa di Amikom jurusan Ilmu Komunikasi, aktivitas sehari-hari ya tetap kuliah *online* mas sama diselingi main *Mobile Legends*. Lalu hobi saya main *game* mas sama futsal.
- Penulis : Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?
- Adi : Saya main *Mobile Legends* 7 jam sehari mas kalau di hitung-hitung. Biasanya sore itu dari jam 3 sampai 6, terus lanjut lagi malem jam 8 sampe jam 12. Main paling sering di burjo *Pemadam Kelaparan* ini sama dirumah.

- Penulis : Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?
- Adi : Kalau motivasi atau tujuan sendiri tidak ada ya, jadi emang dasarnya pribadi saya senang main *game*. Tidak ada dorongan dari luar kaya ajakan temen itu tidak ada. Selain itu juga untuk mengisi waktu luang dikala kuliah *online* yang membosankan begitu.
- Penulis : Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?
- Adi : Kalau keterbukaan paling lebih ke tentang permasalahan game nya ya, seperti waktu main bareng ngobrolin info-info di dalamnya seperti apa begitu lalu untuk masalah pribadi lebih ke tidak pernah.
- Penulis : Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?
- Adi : Ketika *mabar* saya biasanya diam mas fokus kepermainan saja. Tetapi kadang juga mengajak ngobrol sedikit-sedikit untuk menyingkronkan permainan.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
- Adi : Ya tidak ada sih mas, soalnya saya lebih terpaku kedalam game dan bagaimana memperhatikan permainan saya.
- Penulis : Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin bermain atau sedang bermain *game Mobile Legends* ?
- Adi : Kalau untuk kode ajakan cuma ngomong langsung pas nongkrong *login-login* gitu saja mas. Terus untuk kode waktu bermain biasanya saya manfaatin tombol yang ada di in game, seperti kode maju, mundur, dan berkumpul.

- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
- Adi : Tetap bisa mas, tadi kan saya biasanya diam kalau lagi main, tapi kalau sudah posisi saya lagi mati, saya baru menyampaikan apa yang saya alami kenapa bisa mati.
- Penulis : Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda? (media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?
- Adi : Lebih enak secara langsung kalau untuk komunikasi ketika main, soalnya kalau komunikasi lewat *in game* atau fitur *microfone* dan chat *Mobile Legends* biasanya ada *delay* nya jadi malah susah waktu berinteraksi.
- Penulis : Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang bermain bersama?
- Adi : Saya biasanya memberi tahu teman untuk *sabar dalam bermain, jangan terlalu buru-buru*, atau *utamakan objektif* begitu mas.
- Penulis : Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain *game* tersebut?
- Adi : Nah kalau itu pas posisi saya lagi mati sih saya baru menanyakan kesibukannya atau dari mana begitu saja. Tapi kalau masih *war* atau lagi enak main ya saya cuek sama mereka.
- Penulis : Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?
- Adi : Biasanya kalau dia juga pemain *Mobile Legends* bertanya *ada slot tidak?*, jadi mereka mau ikut bermain *Mobile Legends* atau meminta gantian biar bisa *mabar*. Atau kalau yang sama sekali tidak bermain *game* itu lebih ke jarang ngajak ngomong juga karena sudah tau kebiasaan kita di bujo.

- Penulis : Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?
- Adi : Sepertinya teman *mabar* bisa paham dengan apa yang saya utarakan, kita main bersama sering menang jadi menurut saya bisa saling paham. Tetapi tidak jarang juga terjadi miskomunikasi diantara kami. Biasanya dikarenakan rasa terlalu percaya diri dalam permainan, kesalahan dalam menggunakan skill, sama sikap bermain yang terlalu buru-buru mas jadi mainnya tidak bisa bagus.
- Penulis : Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?
- Adi : Saya bisa memahami pesan yang disampaikan teman *mabar* saya tapi kadang juga saya memahaminya salah dan malah terjadi *blunder*, biasalah miskomunikasi sering terjadi kalau kita lagi *mabar*.
- Penulis : Ketika anda sedang bermain *Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain *game* tersebut?
- Adi : Bisa tetapi tidak maksimal karena itu tadi saya tidak bisa fokus ke satu hal, kalau main ya main, kalau ngobrol ya ngobrol.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
- Adi : Karena saya percaya dengan kemampuan *in game* teman *mabar* saya kadang disaat saya sedang kondisi kesulitan di *lane* mereka bisa membantu tanpa kita perintah atau berikan pesan terlebih dahulu. Nah apalagi kalau saya kasih perintah malah tambah *GG* (istilah tim yang sering menang) tim kita nanti hehehe.

- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda
- Adi : Bisa mas, tapi kadang kalau saya terlalu fokus dengan *lane* yang saya jaga ada info *enemy missing* yang disampaikan teman saya secara langsung saya bisa membalasnya *oke siap*, tetapi saya kadang lupa dan tidak melakukan perintah teman saya.
- Penulis : Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain *Mobile Legends*?
- Adi : Susah sih karena terlalu fokus bermain, kadang juga merespon sesekali dengan jawaban yang singkat-singkat gitu aja tanpa melihat balik yang ngajak bicara.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?
- Adi : Kesulitan berkomunikasi biasanya ada di saya sendiri soalnya fokus yang tidak bisa terbagi itu sendiri dari sering lupa apa yang dikatakan teman waktu mengarahkan dalam permainan dan kadang kondisi lingkungan yang kurang kondusif.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?
- Adi : Hambatan menurut saya kalau sama orang yang tidak main ya karena saya jawab dengan cuek dan singkat lalu mungkin mereka merasa males jadi tidak mau melanjutkan untuk mengajak berbicara lebih lanjut.

### **Transkrip Wawancara Narasumber 5 (Hafidz Hidayatullah)**

**Yogyakarta, 26 Oktober 2021, Pukul 21:30**

- Penulis : Boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu untuk Nama, usia, alamat, profesi, aktivitas dan hobi ?
- Hafidz : Nama saya Hafidz Hidayatullah mas usia 19 tahun paling muda, alamat di Pringgolayan RT 12. Saya mahasiswa di Universitas Gajah Mada jurusan Sejarah mas, kegiatan sehari-hari tentunya ngerjain tugas kuliah *online* yang numpuk habis itu rehat nongkrong di burjo sama main Mobile Legends. Kebetulan hobi juga main *game* mas paling utama sama mancing selingannya.
- Penulis : Berapa lama, kapan, dan dimana saja anda bermain *game Mobile Legends* ?
- Hafidz : Saya main *Mobile Legends* lama mas sehari bisa 8 jam. Soalnya sering bosan sehabis kuliah dan tidak ada kegiatan lain. main ya kadang pagi, siang atau malem seringnya. Kalau untuk tempat di Warmindo ini mas seringnya.
- Penulis : Apa motivasi atau tujuan anda dalam bermain *game online Mobile Legends*?
- Hafidz : Kalau saya main *Mobile Legends* untuk serawung mas, untuk bersosialisasi dengan teman. Saya tiap malem nongkrong di burjonan itu ya cuma untuk main *Mobile Legends* karena mayoritas semua main *Mobile Legends*. Dari permainan ini juga saya dapat kenalan yang lumayan banyak, bahkan dapat kerjaan juga dari *Mobile Legends*.
- Penulis : Sebagai pemain *Mobile Legends* apakah anda memiliki keterbukaan diri terhadap sesama pemain?
- Hafidz : Saya sangat terbuka dan sangat senang bersosialisasi dengan teman yang main *Mobile Legends*. Dari *Mobile Legends* saya dapat teman sampai jadi sahabat juga jadi sering bercerita masalah apapun itu entah pribadi ataupun *game* itu sendiri.
- Penulis : Ketika anda bermain *game Mobile Legends* bersama teman (*mabar*) anda apakah anda lebih memilih diam atau terus berinteraksi kepada mereka?

- Hafidz : Tergantung mood dan juga keadaan mas, kadang tergantung teman-teman saya juga kalau teman saya lagi aktif berkordinasi saya juga ikut, tapi kalau temen lagi diem-diem saja ya tetap mereka saya ajak ngomong terus biar suasana menyenangkan sih mas, bahkan teman saya kalau saya ngoceh terus nyuruh saya diaam. Soalnya kadang ocehan saya mengganggu mereka dan malah jadi kurang efektif jika terlalu berlebihan ngomongnya.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* dan teman disekitar anda ada yang tidak bermain apakah ada rasa ingin berinteraksi dengan mereka?
- Hafidz : Ada mas paling cuma sebatas nyapa saja sudah, dan tidak lanjut untuk ngobrol dengan mereka. Kalau lagi mati saya bisa ajak ngomong, tapi kalau masih hidup ya saya main mas cuek aja.
- Penulis : Adakah kode atau interaksi khusus yang anda atau teman *mabar* anda berikan ketika ingin bermain atau sedang bermain *game Mobile Legends* ?
- Hafidz : Tergantung juga sih mas kalau teman *mabar* yang jarang main bareng lebih saya jelasin panjang lebar soal mainnya, tapi kalau yang sudah sering saya lebih kasih kode *mundur* atau *gas* itu aja sudah ngerti. Kalau untuk pas ngajak main saya lebih yang nanyain *ada slot atau tidak* gitu, soalnya saya jarang diajak main bareng mas hehehe.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah anda dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada teman *mabar* anda?
- Hafidz : Sangat bisa mas, karena saya orangnya suka ngomong terus waktu main jadi ya otomatis pesan saya mungkin tersampaikan.
- Penulis : Media komunikasi apa yang biasanya anda pilih ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama teman *mabar* anda? (media elektronik atau secara tatap muka) lalu mengapa demikian?

- Hafidz : Saya lebih suka ketemu langsung pada suatu lokasi seperti di burjo ini mas. Karena kalau tidak satu tempat *mabarnya* jadi kurang sinkron atau kemistri nya kurang bagus dan sulit menang.
- Penulis : Pesan seperti apa yang biasanya anda berikan kepada teman *mabar game Mobile Legends* anda ketika sedang berkumpul bersama?
- Hafidz : Kalau saya sudah di dalam permainan biasanya sering bilang ke teman *mabar* untuk ambil objektif semisal *nyerang turle*, atau *nyerang lord*, *hancurkan tower* gitu-gitu, kadang nyalahin temen juga. Nyalahin dalam artian mengkritik biar membangun mas.
- Penulis : Pesan seperti apa yang anda berikan ketika sedang bermain *Mobile Legends* kepada teman satu tongkrongan anda yang tidak bermain *game* tersebut?
- Hafidz : Paling saya cuma tanya lagi apa gitu, dari mana gitu saja mas ngga yang panjang lebar. Soalnya kalau lagi main susah kalau ngobrol sama yang ngga main.
- Penulis : Pesan apa yang biasanya di utarakan teman yang tidak bermain *game Mobile Legends* kepada anda?
- Hafidz : Biasanya paling tanya sudah main berapa kali, udah kalah berapa kali gitu atau kadang nasehat udah aja udah kalah banyak gitu mas.
- Penulis : Apakah teman anda dapat menerima dan memahami pesan yang anda sampaikan ketika sedang bermain *game Mobile Legends* bersama?
- Hafidz : Kalau untuk teman yang sering *mabar* degan saya pastinya sudah ada kemistrinya mas jadi mereka sudah tahu lah mau saya seperti apa dalam permainan.

- Penulis : Apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman anda ketika sedang bermain bersama *game Mobile Legends* ?
- Hafidz : Itu balik lagi ke tadi tergantung kemistrinya juga, seberapa sering main bersama jadi bisa saling mengerti satu sama lain kebutuhan kita. Ya disini saya bisa memahami teman-teman *mabar* saya sih mas.
- Penulis : Ketika anda sedang bermain *Mobile Legends* apakah anda dapat menerima dan memahami pesan yang disampaikan teman yang tidak bermain *game* tersebut?
- Hafidz : Saya kadang-kadang agak sulit mas, kadang saya harus tanya berapa kali gitu *ha? ha?*, yakan kalau lagi main konsentrasinya ya dipergunakan jadi malah sering saya tidak jawab atau lama menjawabnya.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah teman anda dapat memberikan respon yang baik terhadap pesan yang anda berikan?
- Hafidz : Kan saya orangnya ngomong terus kan mas, misalnya teman saya tidak merespon ya saya ulangi terus sampe teman *mabar* saya menjawabnya mas.
- Penulis : Pada saat bermain bersama *game Mobile Legends* apakah anda dapat merespon pesan yang disampaikan teman *mabar* anda
- Hafidz : Pastinya saya respon mas, saya tadi kan orangnya seneng berkomunikasi saat main jadi kalau temen saya kasih pesan apa jadi saya coba pahami dan meresponnya mas.
- Penulis : Apakah ketika anda bermain *game Mobile Legends* dapat merespon pesan orang disekitar anda yang tidak bermain *Mobile Legends*?
- Hafidz : Mungkin agak sulit ya mas, saya kan orangnya konsentrasi sekali kan mas, jadi kalau tidak konsen nanti jadi kalah dan jadi ngga mood lagi.

- Penulis : Ketika sedang bermain bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman *mabar* anda?
- Hafidz : Biasanya kesulitannya tu kalau kita main tidak diposisi kita mas, atau biasanya *role* kita yang biasanya *tank* dan jadi *hero jungler* kadang komunikasinya susah dalam arahan-arahan, jadi ngga loss mainnya.
- Penulis : Ketika sedang bermain *game Mobile Legends* apakah terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkomunikasi dengan teman yang tidak ikut bermain dengan anda?
- Hafidz : Karena terlalu konsentrasi dengan *game Mobile Legends* jadi saya agak cuek mas, jadi sekedar merespon pun saya susah.

### **Transkrip Wawancara Narasumber Tambahan (Muhammad Raidy)**

**Yogyakarta, 2 November 2021, pukul 20.00**

- Peneliti : Siapa nama dan dimana tempat tinggal anda?
- Raidy : Nama saya Muhammad Raidy, alamat Pringgolayan RT 11
- Peneliti : Apakah anda bermain *game Mobile Legends* ?
- Raidy : Saya tidak bermain *Mobile Legends* mas.
- Peneliti : Mengapa memilih tidak bermain *game Mobile Legends* ?
- Raidy : Karena menurut saya main game itu membuang-buang waktu saja dan lebih baik ngobrol diskusi positif atau melakukan kesibukan penting lain yang harus dikerjakan.
- Peneliti : Seberapa sering anda berkumpul bersama teman anda yang bermain *Mobile Legends*?

- Raidy : Sering mas karena lokasi tempat nongkrong burjo ini dekat dengan rumah dan juga mereka teman satu desa jadi saya juga sering ikut berkumpul bersama mereka.
- Peneliti : Ketika berkumpul bersama teman yang sedang *mabar game Mobile Legends* apa yang biasanya anda lakukan?
- Raidy : Saya biasanya kalau sedang ikut ngumpul dan mereka sedang *mabar* saya lebih memilih untuk melakukan kesibukan lain seperti mengerjakan tugas kuliah dan berinteraksi dengan teman yang tidak bermain jika ada. Kalau tidak ada kegiatan lain ya saya pulang saja mas.
- Peneliti : Bagaimana pendapat anda mengenai teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Raidy : Menurut saya biasa saja, tetapi alangkah baiknya ketika sedang berkumpul lebih baik memprioritaskan untuk berinteraksi sosial saja seperti ngobrol dan bercerita daripada main *game online*.
- Peneliti : Apakah anda mempunyai keinginan untuk berinteraksi dengan teman anda walaupun mereka sedang bermain *Mobile Legends*?
- Raidy : Tetap ada mas
- Peneliti : Pesan apa yang biasanya anda utarakan ke teman yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Raidy : Biasanya membahas isu sosial atau berita terkini baik segi internal maupun secara umum saja mas.

- Peneliti : Bagaimana respon teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* ketika anda ajak untuk berinteraksi?
- Raidy : Respon mereka terkadang tidak sesuai konteks yang dibicarakan, walaupun sesuai konteks pasti ada jeda waktu mereka untuk meresponnya. Biasanya juga mereka tidak merespon atau cuek karena terlalu fokus dengan *game* mereka.
- Peneliti : Pada saat anda memiliki pesan yang penting dan harus anda sampaikan kepada teman-teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* bagaimana cara anda menyampaikan pesan tersebut?
- Raidy : Biasanya disertai dengan interaksi fisik seperti menepuk pundak, mengulang kata-kata atau dengan suara yang sedikit keras. Cara ini menurut saya lebih efektif agar mereka bisa merespon lebih cepat apabila pesan saya sangat penting.
- Peneliti : Apakah hambatan yang terjadi ketika anda sedang berkomunikasi dengan teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Raidy : Menurut saya perbedaan kegiatan yang sedang dilakukan antara saya dan teman saya yang sedang bermain *game*, dimana mereka membutuhkan konsentrasi lebih untuk bermain *Mobile Legends*. Maka dari itu fokus mereka dalam bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitar kurang bisa berimbang.

**Transkrip Wawancara Narasumber Tambahan (Muhammad Fatkhurozi)**

**Yogyakarta, 2 November 2021, pukul 20.00**

Peneliti : Siapa nama dan dimana tempat tinggal anda

Ozi : Nama saya Muhammad Fatkhurozi, tinggal di Pringgolayan RT 12.

Peneliti : Apakah anda bermain *game Mobile Legends* ?

Ozi : Tidak mas, tapi dulu pernah penasaran untuk mencoba bermain sekali saja tapi ngga paham sama gamenya.

Peneliti : Mengapa memilih tidak bermain *game Mobile Legends* ?

Ozi : Karena menurut saya bermain *Mobile Legends* itu membutuhkan strategi dan konsentrasi yang tinggi sedangkan saya sendiri bukan tipikal orang yang gemar bermain *game* dan kurang bisa memahami *game*.

Peneliti : Seberapa sering anda berkumpul bersama teman anda yang bermain *Mobile Legends*?

Ozi : Sering mas kurang lebih dalam seminggu bisa 4 kali di burjo yang sama dengan mereka berkumpul.

Peneliti : Ketika berkumpul bersama teman yang sedang *mabar game Mobile Legends* apa yang biasanya anda lakukan?

Ozi : Biasanya jika mereka sedang tidak bermain ya saya ajak ngobrol mereka mas, tapi kalau mereka sudah mulai main atau *mabar* ya saya cari kesibukan lain mas. Seperti ngobrol dengan pemilik burjo atau siapa saja yang penting ada teman buat ngobrol. Selain itu karena saya biasanya ada kerjaan *online* yang harus di selesaikan ya saya selesaikan kerjaan saya dulu mas.

- Peneliti : Bagaimana pendapat anda mengenai teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Ozi : Menurut saya pada saat mereka bermain *Mobile Legends* di burjo tersebut tidak bisa menempatkan diri mereka dengan situasi dan kondisi. Dimana ketika berkumpul seharusnya ada interaksi dengan lingkungan sekitar bukan hanya berfokus kepada diri sendiri dan game tersebut mas.
- Peneliti : Apakah anda mempunyai keinginan untuk berinteraksi dengan teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Ozi : Sebenarnya ingin ngobrol mas, tetapi mereka pada asik sendiri dengan permainannya jadi saya mengurungkan niat saya tersebut.
- Peneliti : Pesan apa yang biasanya anda utarakan ke teman yang sedang bermain *Mobile Legends*?
- Ozi : Biasanya saya mengganggu mereka dengan memberikan olokan dan candaan-candaan sehingga mereka tidak fokus dalam bermain dan kalah. Saya begini ya karena saya kesepian rencananya nongkrong dapat teman ngobrol atau diskusi masalah apakah gitu mas tapi ditinggal main *game* kan sedih mas.
- Peneliti : Bagaimana respon teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* ketika anda ajak untuk berinteraksi?
- Ozi : Mereka lebih sering tidak merespon dengan baik kalau sedang main *game*. Sering telat juga merespon pesan yang saya sampaikan sehingga banyak terjadi kesalahpahaman. Saya ngomong apa

jawabnya apaa gitu mas, pokoknya mereka jadi lemot seketika kalau diajak ngobrol pas lagi main.

Peneliti : Pada saat anda memiliki pesan yang penting dan harus anda sampaikan kepada teman-teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends* bagaimana cara anda menyampaikan pesan tersebut?

Ozi : Saya biasanya menepuk pundak atau memanggil dengan kata-kata makian biar mereka sadar dan merespon pesan penting yang akan saya sampaikan.

Peneliti : Adakah hambatan yang terjadi ketika anda sedang berkomunikasi dengan teman anda yang sedang bermain *Mobile Legends*?

Ozi : Ada mas, menurut saya Ya intinya main *game* tersebut yang menjadi hambatan dalam berinteraksi ketika kita sedang nongkrong. karena antara saya dan mereka memiliki minat dan fokus masing-masing sehingga topik yang dibicarakan berbeda dimana hal tersebut membuat saya dan teman saya itu terkadang sulit dalam menyatukan pikiran pada saat itu juga.