



#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan pada bab sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diberikan pada penelitian ini.

Proses komunikasi persuasif terjadi melalui *streamer* sebagai komunikator atau pemberi pesan. *Streamer* akan memberikan pesan persuasi lewat siaran langsung pada *platform* Facebook Gaming sebagai salurannya. Ada tiga hal penting yang harus dimiliki oleh *streamer* agar pesan persuasi dapat tersampaikan dengan baik yaitu kredibilitas sebagai komunikator, isi pesan yang akan disampaikan harus kuat dan masuk akal dan membangun suasana yang nyaman dalam penyampaiannya.

Pesan persuasi dilakukan kepada *viewers* sebagai penerima pesan persuasi atau komunikasi. Pesan persuasi dilakukan dengan tujuan untuk mengubah nilai-nilai yang sudah dipercaya oleh *viewers* sesuai dengan keinginan dari *streamer*. Pesan persuasi yang kuat harus masuk akal dan disertai dengan contoh yang konkrit.

*Streamer* sebagai pemberi pesan telah memiliki komponen yang dibutuhkan untuk memberikan pesan persuasi yang dalam penelitian ini membujuk *viewers* untuk mengikuti pengaturan dan mengajak *viewers* untuk lebih percaya diri saat bermain *video game*. *Viewers* sebagai komunikasi sudah mendapatkan informasi yang dia butuhkan yang kemudian akan membuat dia termotivasi untuk bermain lebih baik dengan durasi yang lebih lama. Setelah motivasi tersebut didapatkan maka kemudian akan memberikan rasa nyaman karena kebutuhan *viewers* yang sudah terpenuhi.

## **B. Saran**

Saran penelitian yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah

### **1. Saran Praktis**

Diharapkan pada *streamer* untuk mengatasi gangguan-gangguan yang muncul ketika proses penyampaian pesan persuasi dilakukan seperti penggunaan bahasa yang dimengerti banyak pihak dan tidak menimbulkan ambiguitas. *Streamer* juga diharapkan untuk membuat rencana untuk mencegah gangguan-gangguan baru

yang akan datang.

## 2. Saran Akademis

Diharapkan akan ada penelitian-penelitian yang membahas tentang teknologi dan komunikasi serta mengangkat topik-topik baru yang belum pernah dibahas sebelumnya. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan analisis dengan topik yang sama namun dengan menggunakan data, subyek dan teknik pengumpulan data yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Burgon & Huffner. 2002. *Human Communication*. London: Sage Publication
- Cialdini, R. B. 2009. *Influence: The Psychology of Persuasion*. Boston : Pearson Education
- DeVito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group
- Effendy, O. U. 2012. *Ilmu komunikasi (teori dan praktek)*. Bandung: PT. Remadja Rosdakarya.
- Griffin, Jill. 2003. *Customer Loyalty : Menumbuhkan Dan Mempertahankan Pelanggan*. Jakarta. Penerbit Erlangga
- Herdiyana Maulana, Gumgum Gumelar, 2013 *Psikologi Komunikasi dan Persuasi* Jakarta : Akademia Permata
- Hovland, Carl I., Irving K. Janis, and Harold H., Kelley 1953. *Communication and*

- Persuasion. New Haven. CT: Yale University Press
- Hybels, S & Weaver, S. II. (2006). *Communicating effectively*. USA: McGraw-Hill  
Humanities/Social Sciences/Languages
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana  
Prenada Media Group
- Miles, Mathew B., dan A. Michael Huberman. 1994. *An Expanded Sourcebook:  
Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT.  
Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Rosana, Anita Septiani. 2010. *Kemajuan teknologi Informasi dan Komunikasi dalam  
Industri Media di Indonesia (Diakses 22 Maret 2021) dari  
([https://media.neliti.com/media/publications/218225-kemajuan-teknologi-  
informasi-dan-komunik.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/218225-kemajuan-teknologi-informasi-dan-komunik.pdf))*
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D*. Bandung : Alfabeta.
- West Richard dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan  
Aplikasi*. Buku 1 edis ke-3. Jakarta: Salemba Humanika
- Widiarni, Francisca N. 2013. *Intensi untuk Mengikuti Kegiatan Organisasi Sosial  
pada Pensiunan*
- <https://techno.okezone.com/read/2020/08/26/16/2267845/total-hadiah-rp504-miliar-ti10-dota-2-jadi-turnamen-esports-terbesar>

<https://hybrid.co.id/post/tim-esports-baru>  
<https://hybrid.co.id/post/10-brand-non-gaming-terbesar-yang-telah-terjun-ke-esports>  
<https://britishesports.org/news/what-is-streaming/>  
<https://hybrid.co.id/post/menjadi-game-streamer-bukan-sekadar-main-game-bersenang-senang-lalu-dapat-uang>  
<https://tekno.kompas.com/image/2020/05/08/16200077/alasan-facebook-memisahkan-facebook-gaming-jadi-aplikasi-mandiri>  
<https://www.kompas.com/sports/read/2020/07/30/19254298/indonesia-catat-kenaikan-jumlah-pemirsa-e-sports?page=all>  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>  
<https://www.kincir.com/game/mobile-game/icon2020-tren-gaming-esports-indonesia-XGNGdoxmxv2T>



## LAMPIRAN

### **Interview Guide Proses Komunikasi Persuasif Dari *Streamers* Untuk Mengubah Sikap atau Memotivasi *Viewers* Pada Facebook Gaming**

Interview guide adalah poin-poin yang menjadi acuan dalam memberikan pertanyaan terkait dengan penelitian kepada subjek wawancara agar tidak keluar dari konteks yang akan diteliti. Berikut ini adalah poin-poin interview guide yang merupakan hasil turunan dari kerangka konsep yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Proses Komunikasi Persuasif Dari *Streamers* Untuk Mengubah atau Memotivasi *Viewers* Pada Facebook Gaming.

#### **1. Kredibilitas *Streamers***

1. Mengetahui latar belakang *streamers* dalam dunia game (karir profesional, pencapaian dan sejarah menjadi *streamer*)
2. Mengetahui alasan subjek menjadi seorang *streamer*
3. Mengetahui wawasan *streamer* tentang *game* yang dia mainkan sehingga membangun rasa percaya dari *viewers*
4. Mengetahui cara *streamer* membangun *image* yang dapat dipercaya oleh *viewers*

#### **2. Pesan yang Disampaikan**

1. Mengetahui pesan apa yang akan disampaikan
2. Mengetahui bagaimana cara *streamer* melakukan persuasi lewat pesan
3. Mengetahui cara *streamer* menyampaikan pesan (melalui bahasa verbal maupun non verbal)
4. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses penyampaian pesan

5. Mengetahui faktor-faktor yang berpotensi menjadi gangguan dalam proses penyampaian pesan
6. Mengetahui seberapa penting pesan yang akan disampaikan untuk mengubah sikap atau motivasi *viewers*
7. Mengetahui isi pesan yang bersifat informatif dan persuasif dengan maksud dan tujuan dari *streamer*
8. Mengetahui isi pesan yang masuk akal atau tidak

### **3. Suasana yang Dibangun**

1. Mengetahui cara *streamer* membuat suasana yang nyaman agar pesan dapat diterima dengan baik
2. Mengetahui faktor – faktor yang ikut membangun suasana yang ingin diciptakan oleh *streamer*

### **4. Viewers**

1. Mengetahui perubahan nilai yang dianut oleh *viewers* setelah menonton siaran langsung dari *streamer* lewat kolom komentar yang ada
2. Mengetahui pemenuhan kebutuhan dari *viewers* saat atau setelah menonton siaran langsung
3. Mengetahui tingkat kepercayaan *viewers* kepada *streamer* terkait pesan yang disampaikan oleh *streamer*
4. Mengetahui motivasi yang muncul setelah menonton siaran langsung dan potensi yang muncul yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata

## Transkrip Wawancara

Wawancara dengan Narasumber 1

- Peneliti : Halo selamat sore Deltamix atau Bang Edo, enaknya panggilnya Bang Edo atau Deltamix nih?
- Narasumber 1 : Halo yo, sore juga. Hahaha bebas tapi panggil Edo aja kali ya soalnya kalo langsung gini jarang ada yang manggil Deltamix
- Peneliti : Oke Bang Edo seperti yang udah aku bilang kemarin, boleh ga nih aku minta waktunya sebentar buat nanya-nanya terkait *live streamingnya* di Facebook Gaming
- Narasumber 1 : Oh boleh dong, aku seneng malah ada yang kepoin aku hahaha
- Peneliti : Untuk awal aku pengen tahu sih kapan pertama kali main PUBG?
- Narasumber 1 : Aku awal main PUBG itu tahun 2018, tapi sebelumnya aku udah main waktu masih aktif di PB tapi itu cuma iseng gitu cuma kayak game baru terus banyak orang main ya aku juga main tapi belum tertarik sama sekali. Dulu aku masih di tim game Point Blank jadi masih ada tanggung jawab buat latihan yang buat aku cuma punya waktu sedikit buat main PUBG. Nah setelah selesai beberapa turnamen Point Blank baru aku coba seriusin PUBG. Dulu awal targetku itu masuk ke leaderboard Asia Tenggara dan ternyata masuk ke 20 besar. Aku lupa tepatnya ke berapa tapi aku di belasan kalau nggak salah
- Peneliti : Berarti emang awalnya udah familiar ya sama *game FPS* gini?
- Narasumber 1 : Ya bisa dibilang gitu sih soalnya basicnya kan sama aja nembak orang
- Peneliti : Terus pas awal main PUBG kan ga mungkin langsung ke scene kompetitifnya kan? Bisa diceritain ga bang gimana sih awalnya bikin tim terus ikut turnamen-turnamen gitu?
- Narasumber 1 : Aku awalnya diajak scrim dulu di scrim Indo, dulu kan scrim Indo besar ya nggak kayak sekarang. Orang-orang dulu juga jago-jago semua. Setelah beberapa scrim aku diajak buat masuk ke salah satu tim tapi timnya nggak lama karena nggak cocok terus belum ada

prestasinya ya aku keluar. Setelah keluar masuk ke beberapa tim akhirnya tahun lalu aku diajak masuk ke salah satu tim lagi tapi ini belum ada organisasi jadi ya nggak ada gaji tapi pas kemarin ada turnamen PUBG Indonesia Series kami mainnya lepas mainnya nothing to lose ya karena nggak ada target dari organisasi eh malah masuk ke lima besar dan dapat invitation buat ke SEA

- Peneliti : Wah lumayan juga ya awalnya dari scrim bisa sampai ikut turnamen yang udah skala nasional malah sampai ke region gitu
- Narasumber 1 : Tapi ya itu perjalanannya lumayan panjang juga buat sampai ikut turnamen-turnamen itu
- Peneliti : Iya sih emang semuanya ga ada yang instan. Oke lanjut nih, terus mulai live streamingnya itu kapan dan kenapa mau untuk live streaming bang?
- Narasumber 1 : Awalnya aku streaming itu sebetulnya iseng doang karena banyak yang suka lihat aku main sniper dulu karena di Indo dulu yang jago main sniper dikit nah terus aku mikir kenapa nggak ku livein aja biar mereka juga bisa lihat langsung dari gameplayku. Ya juga karena aku suka sambil main bukan ngajarin sih lebih ke ngasih tau orang lain cara-cara yang lebih enak untuk ningkatin skill juga jadi yaudah aku live streaming terus dan sampai sekarang masih jalan
- Peneliti : Jadi sebetulnya awalnya itu karena iseng tapi karena banyak yang suka terus dilanjutkan terus ya sampai sekarang
- Narasumber 1 : Ya betul sekali, awalnya juga ga nyangka sih ada yang suka nonton gameplayku
- Peneliti : Berarti totalnya udah berapa lama total jam main PUBG? Biasanya ada kan tercatat di Steam
- Narasumber 1 : Kalo itu sekarang udah 7.900 jam ya bulatin 8000 jam lah karena ada juga aku main dulu pake akun lain
- Peneliti : Wah gila itu sih banyak banget ya hahaha
- Narasumber 1 : Ya lumayana sih tapi karena hobi jadi ya ga kerasa
- Peneliti : Berarti udah paham ya sama seluk beluk PUBG ini?
- Narasumber 1 : ya kalau dibilang paham 100% sih enggak, soalnya ini kan game yang kompleks dan aku masih belajar juga sampai hari ini. Tapi untuk mapnya, jalan-jalannya, rumahnya mungkin aku udah cukup hafal.
- Peneliti : Terus kayak cara biar menang waktu perang atau buat nyerang atau bertahan gimana?
- Narasumber 1 : Kalau itu tiap hari aku nonton replayku dan aku udah belajar banyak dan Alhamdulillah ya sekarang pas scrim aku sering masuk di top kill atau orang dengan kill paling banyak
- Peneliti : Wah keren sih itu. Terus lanjut nih mungkin aku sekarang bakal

- bahas lebih ke cara Bang Edo berinteraksi sama viewers nih. Sering ga sih Bang Edo ngasih pesan-pesan gitu atau informasi buat viewers mungkin tentang gimana cara main yang benar atau tips-tips buat menang perang gitu?
- Narasumber 1 : Kalau soal itu sih sering. Biasa kan banyak juga kan yang nanya kayak bang caranya bisa kontrol senjata gimana bang
- Peneliti : Terus gimana biasanya dijawab ga?
- Narasumber 1 : Biasanya paling sering itu aku tanya jawab sebelum main. Jadi awalnya itu aku kan training dulu nah disitu viewers biasanya nanya kayak gimana cara biar tembakan bisa lurus atau gimana cara ngelatih refleks biar tembakan itu sekali banting langsung kena. Biasanya pas itu aku ajarin pas di training jadi aku lihatin apa aja yang dibutuhin biar tembakan kita tuh kena pas
- Peneliti : Wah berarti lumayan sering juga ya interaksi gitu sama viewers. Tapi kan itu mungkin cuma pas main biasa kan, ada ga sih yang kepo sama turnamennya gitu?
- Narasumber 1 : Ya mereka juga ada yang tahu kan kalau aku ini masih aktif di pro scene PUBG jadi ya kadang-kadang mereka pada nanya kayak bedanya main biasa dengan main di turnamen atau gimana suka duka jadi pro player. Ya pertanyaan yang gitu-gitu sih sering juga ditanyain. Aku juga kan sering livein pas aku lagi scrim atau pas turnamen biar mereka bisa dapet hypenya main kompetitif itu gimana
- Peneliti : Jadi lumayan banyak juga ya yang mau tahu lebih dalam lagi. Terus nih untuk mempersuasi atau mengajak orang untuk percaya sama kata-kata kita itu penting ga sih menurut Bang Edo?
- Narasumber 1 : Ya untuk mempersuasi jelas itu tujuan utamanya karena dengan begitu kan aku dianggap berhasil sebagai streamer karena dipercaya orang dan dulu aku juga sempat diendorse sama satu produk gaming yang nawarin mouse sama microphone keluaran terbaru dan bantu aku buat pasarin lewat liveku
- Peneliti : Wah bisa sekalian nyari pemasukkan tambahan ya hahaha. Lanjut nih menurut Bang Edo penting ga sih isi pesannya itu buat viewers?
- Narasumber 1 : Kalau itu sih udah pasti penting banget soalnya ketika aku menyampaikan pesan ke mereka kan mereka bakal mikir kayak ini orang benar nggak ya yang dia bilang. Kalau mereka anggap aku bohong ya pasti mereka udah nggak mau nonton aku lagi. Tapi Alhamdulillah ada beberapa viewersku yang percaya dan mereka bilang kalau mereka terapin pas main dan ternyata berguna. Aku senang banget sih kemarin pas dibilang gitu jadi berarti aku berhasil untuk mengedukasi mereka
- Peneliti : Terus misalnya ada viewers yang ga percaya gitu gimana caranya biar mereka bisa percaya?

- Narasumber 1 : Kalau itu langsung ku jelasin sambil dicontohin pas main jadi biar mereka bisa lihat langsung dan bisa langsung dinilai kan
- Peneliti : Jadi penting ga sih pesan yang masuk akal itu?
- Narasumber 1 : Penting banget pasti soalnya kalo ga masuk akal pasti ga bakal dipercaya sama viewers
- Peneliti : Terus untuk gangguan-gangguan gitu yang muncul pas lagi live streaming gitu ada ga sih?
- Narasumber 1 : Ya paling kalau gangguan itu bisa dari luar terus bisa dari aku sendiri. Kalau dari luar itu misalnya kayak jaringan internet mereka yang kurang bagus yang bikin mereka nontonnya jadi nggak begitu lancar atau dari aku sendiri misalnya gimana ya, ya kalau aku pakai kata-kata atau istilah game yang mereka nggak paham kayak misalnya flick, bullet drop, atau zeroing itu biasanya mereka nanya lagi dan jadinya aku harus jelasin dua kali
- Peneliti : Terus kalau berandai-andai ada ga sih kemungkinan atau potensi gangguan baru yang bakal muncul?
- Narasumber 1 : Kalau gangguan yang mungkin bakal muncul sih bisa jadi dari masalah Bahasa. Soalnya nanti aku bakal masuk ke tim yang isinya tiga orang Australia dan otomatis kalo ngomong pasti pakai bahasa Inggris dan udah pernah kucoba untuk livein waktu trial dan itu kadang ada yang tanya itu dia ngomong apa buat yang nggak ngerti dan aku harus jelasin lagi ke mereka. Jadi ya seperti kerja dua kali soalnya harus nerjemahin lagi ke viewersku yang nggak ngerti
- Peneliti : Oke kita lanjut lagi nih. Sebetulnya Bang Edo ini ingin dilihat sebagai streamer yang gimana sih?
- Narasumber 1 : Ya streamers kan kalau mau terkenal kan antara dua kalau nggak jago ya lucu. Kalau di luar udah ada beberapa streamer yang ngasih edukasi gitu kayak WackyJacky atau Silerzz karena kan game PUBG ini nggak ada tutorialnya kan nah di Indo itu belum ada dan aku mau jadi salah satu streamer yang mengedukasi viewersku bukan hanya sekedar main di livein
- Peneliti : Tapi kan kalau mengedukasi biasanya orang jarang buat nonton karena orang Indo kan begitu misalnya udah kerjaan berat terus pas nonton live streaming Bang Edo malah nambah beban pikiran. Nah gimana sih caranya buat ngilangin itu?
- Narasumber 1 : Aku juga kalau main ya santai, chill gitu karena aku tahu mereka yang mau nonton itu pasti udah capek entah dengan kerjaan atau dengan tugas-tugasnya jadi kalau aku bikin berat juga takutnya mereka capek atau jadi malas nonton jadi ya aku pas main santai, ketawa-ketawa terus kalau mereka komen juga aku ngejokes dengan komentar mereka tapi ya di ya pas di game aku fokus
- Peneliti : Terus ada ga sih caranya gitu buat lebih mendekatkan diri sama

- viewers?
- Narasumber 1 : Nggak jarang kok ada viewers yang sering komentar terus kalo masih ada slot untuk main ya ku ajakin. Terus gabung di discord terus ngobrol ya biar akrab aja. Kadang aku nanya tentang mereka kayak udah berapa lama main PUBG atau seberapa sering main PUBG dan mereka juga nanya-nanya ke aku tentang gameplay yang benar atau sekedar nanya seputar streaming ya banyak sih yang mereka tanyain. Ini ngebantu juga buat aku biar mereka bisa nyaman dan lebih dekat sama aku
- Peneliti : Wah keren keren. Mungkin itu saja yang mau kutanyain. Terima kasih banyak buat waktunya Bang Edo. Makasih juga udah mau banyak ditanyain dan diganggu waktu live streamingnya
- Narasumber 1 : Iya sama-sama yo. Ga ganggu kok kebetulan juga aku lagi ga live streaming jadi punya waktu buat ngobrol-ngobrol
- Peneliti : Kalau gitu terima kasih Bang Edo, selamat sore. Dadah
- Narasumber 1 : Iya yo selamat sore juga
- Wawancara Dengan Narasumber 2
- Peneliti : Selamat sore Andry. Seperti yang aku bilang kemarin. Aku minta waktunya ya buat tanya-tanya sedikit tentang sudut pandangmu sebagai penonton live streaming Deltamix
- Narasumber 2 : Sore Yo. Oke boleh-boleh dengan senang hati hehehe.
- Peneliti : Mulai dari awal aja ya, kapan sih mulai pertama kali nonton live streaming Deltamis?
- Narasumber 2 : Aku dulu kalau main ya cuma tahu tembak aja, nggak mikir buat jaga badan atau posisi yang enak gimana buat nembak ya pokoknya asal mainlah. Terus awalnya pernah ketemu juga dan main bareng sama Deltamix dan pas main dia banyak ngajarin. Terus pas aku tanya juga dia jawabnya enak terus udah aku tanya eh ternyata dia sering live streaming juga dan dari situ aku jadi sering nonton dia
- Peneliti : Jadi menurut kamu apa sih yang buat kamu betah nonton Deltamix?
- Narasumber 2 : Dari lihat dia main atau pas dia ngejawab komentar dari aku atau viewers lain yang nanya sih buat aku dia banyak ngebantu aku yang sering panik atau nggak pede buat main karena takut kalah waktu battle. Sekarang aku malah ikutin sensitivity sama DPI (Dots Per Inch) mousenya dia. Dari dulu sering gonta-ganti tapi belum ada yang pas nah pas aku coba sensitivitinya dia eh ternyata enak dan pas
- Peneliti : Biasanya seringnya nanya tentang apa sih sama Deltamix?
- Narasumber 2 : Ya paling nanya-nanya seputar cara main terus tips-tips biar bisa menang pas perang. Ya gitu-gitu sih

- Peneliti : Terus terkait pesan-pesan yang dia kasih gitu. Ada ga sih perubahan yang kamu rasain setelah dapat jawaban-jawaban gitu dari dia?
- Narasumber 2 : Ada pasti. Perubahannya kayak gameplayku sekarang berubah terus aku jadi lebih pede buat ketemu musuh dan ga bingung gitu kalau lagi keadaan terdesak
- Peneliti : Terus ada ga sih tentang pas main gitu kayak kamu udah yakin nih misalnya itu udah paling terbaik tapi setelah nonton Deltamix kamu jadi berubah gitu kaya oh iya ya benar juga dia. Ada ga?
- Narasumber 2 : Dulu aku bingung terus ngerasa aneh pas dia bilang lebih enak pakai half grip dibanding vertical grip untuk senjata. Soalnya dari dulu aku pasti pakai vertical karena banyak orang yang bilang vertical grip itu paling enak untuk nahan recoil kan. Tapi dianya bilang kalau half grip itu lebih enak dari vertical karena bisa nahan recoil ke samping juga terus buka senjatanya itu lebih cepat pakai half grip. Awalnya ga percaya sih terus mikir kayak oh mungkin itu pendapat pribadinya tapi pas main dan coba half grip eh emang enakan itu ternyata
- Peneliti : Jadi puas ga selama ini nonton Deltamix?
- Narasumber 2 : Ya ada perasaan enjoy dan puas juga karena apa yang aku pengen jadi bisa didapat. Sebelumnya kalau perang nggak pede jadi lebih berani karena banyak terbantu karena nonton live streaming Deltamix. Jadi buat main jadi lebih fun dan ngerasa lebih jago juga. Ha ha ha
- Peneliti : Wah terima kasih banyak Andry sudah mau untuk ditanya-tanya gini.
- Narasumber 2 : Iya sama-sama yo, semoga jawabanku bisa membantu ya haha
- Peneliti : Udah pasti sangat membantu sih ini. Makasih banyak ya ndry, selamat sore
- Narasumber 2 : Sama-sama yo, selamat sore.

### Wawancara dengan Narasumber 3

- Peneliti : Halo selamat malam Jo, seperti yang udah kubilang kemarin nih, aku minta waktunya ya buat tanya-tanya sedikit nih
- Narasumber 3 : Malam juga, oke boleh boleh
- Peneliti : Mulai dari awal nih, kapan sih pertama kali nonton live streaming Deltamix?
- Narasumber 3 : Kalo pertama kali nonton sejak pertengahan 2020. Itu juga ga

sengaja karena ketemunya itu pas ada yang share dan masuk berandaku di Facebook. Terus iseng kan nonton dan keterusan deh sampai sekarang

- Peneliti : Kenapa sih kamu betah nonton Deltamix?
- Narasumber 3 : Ya karena dia itu banyak ngasih taunya dan enak juga diajak ngobrol. Dia juga orangnya lucu dan friendly.
- Peneliti : Apa sih yang ngebedain pas nonton Deltamix sama pas main sendiri atau nonton orang lain gitu?
- Narasumber 3 : Aku sering main dan sering nonton turnamen juga tapi kalau turnamen itu kan lebih ke cuplikan-cuplikan pas momen penting aja dan itu pindah-pindah tergantung tim yang lagi fight. Mau belajar dari situ susah karena Cuma sekilas-sekilas doing. Dulunya aku sering sih nonton orang luar yang dia sering main sambil ngajarin tapi ya gimana aku nggak ngerti bahasa Inggris. Ha ha ha. Jadi ya belajar lewat insting aja
- Peneliti : Biasanya sering nanya apa aja sih sama Deltamix?
- Narasumber 3 : Aku paling sering tanya-tanya sama dia tentang turnamen gimana karena jujur aku tuh pengen tahu gimana sih feelnya pas turnamen. Terus tanya seputar perlengkapan untuk bermain yang paling bagus itu apa. Ini mouse sama headsetku juga kubeli karena rekomendasi dari dia. Awalnya aku mikir malah ke produk sebelah tapi pas dia live aku ada tanya-tanya dan dia langsung ngasih tau karena dia juga pas lagi make barangnya ya dijelasin kalo produk A ini gini loh kelebihannya terus produk B itu gini loh kelebihannya. Jadi aku punya bahan pertimbangan lah dari dia
- Peneliti : Wah banyak juga ya racun Deltamix hahaha. Terus ada ga sih yang kamu pelajari gitu dari dia?
- Narasumber 3 : Kalau dari dalam game sendiri aku sering belajar dari dia kayak jalur rotasi untuk masuk ke dalam zona, tempat-tempat bagus untuk ambil fight. Untuk gameplaynya juga ada seperti cara bedain langkah kaki kalo musuh di lantai satu atau di lantai dua terus cara nembak dari mobil karena dulu aku kalau bawa mobil terus ada yang tembak aku langsung menjauh kalau sekarang ya coba ku lawan. Ya tapi sampai sekarang juga kadang masih salah-salah sih maklum bukan pemain pro. Ha ha ha
- Peneliti : Jadi lewat nonton Deltamix kamu ngerasa puas ga sih?
- Narasumber 3 : Ya apa yang dia bilang itu sering ngebantu aku buat main. Soalnya aku kan cuma pemain biasa dan kadang aku kayak bingung ini harus gimana tapi aku nggak tahu cara ngatasinnya. Jadi lihat dia main itu bikin aku mikir oh gitu caranya atau kadang juga tanya kalau ada yang bikin aku penasaran
- Peneliti : Jadi puas ya setelah nonton Deltamix?

- Narasumber 3 : Ya bisa dibilang begitu soalnya dia cukup ngebantu aku untuk bisa main lebih baik lagi
- Peneliti : Ada ga sih hal baru atau hal berbeda yang bisa langsung kamu diterapkan?
- Narasumber 3 : Apa ya, kalau mau dibilang ya sekarang aku makin percaya diri dan berani untuk ambil keputusan buat perang terus enggak sembunyi-sembunyi kayak dulu hahahaha. Terus ya paling aku sekarang bisa main 5-6 jam sehari yang sebelumnya paling lama 2 jam. Mungkin karena itu ya, aku sekarang jadi lebih enjoy dan having fun makanya aku sekarang main lama juga enggak jadi masalah karena gitu seperti yang ku bilang tadi
- Peneliti : Wah banyak juga ya yang berubah hahaha. Oke Jo terima kasih atas waktunya. Makasih udah dibolehin buat tanya-tanya nih
- Narasumber 3 : Iya yo sama-sama
- Peneliti : Oke Jo selamat malam
- Narasumber 3 : Selamat malam

