

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini membahas mengenai dinamika komunikasi kelompok yang terjadi untuk mencapai kemenangan ketika bermain *game* PUBG Mobile, yang kemudian dapat dipahami sebagai proses berkomunikasi dalam kelompok untuk mencapai sebuah tujuan, yaitu kemenangan. Berdasarkan hasil temuan data dan analisis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa dinamika komunikasi terjadi dalam kelompok Evos Reborn dalam mencapai sebuah kemenangan. Dinamika komunikasi yang terjadi dalam kelompok Evos Reborn terjadi melalui interaksi ketika mereka menyampaikan informasi dalam permainan seperti mengenai peralatan senjata ataupun kendaraan dalam permainan PUBG Mobile. Dalam komunikasi kelompok, terjadi pertukaran informasi antar pemain, pertukaran ide dan pendapat di antara anggota tim, dan membuat keputusan untuk mencapai tujuan akhir permainan, sehingga terjadi komunikasi dua arah yaitu masing-masing anggota tim saling bertukar informasi untuk melakukan pengambilan keputusan yang diinisiasi oleh pemimpin dalam permainan. Komunikasi untuk mengorganisir permainan ini berupa pemilihan strategi yang tepat seperti mengumpulkan senjata serta perisai, obat-obatan, berpartisipasi atau menghindari pertempuran, mencari dan menaiki kendaraan, menyelinat, dan melakukan segala cara untuk bertahan hingga akhir.

Dinamika yang terjadi dalam berkomunikasi tidak selalu berjalan

mulus, dalam artian ketika bermain tiap anggota tidak selalu menyetujui langkah yang diambil, sehingga dalam prosesnya tentu ada diskusi yang terjadi untuk menemukan titik tengah keputusan yang akan diambil.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

### 1. Saran Akademis

Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk menentukan waktu yang tepat untuk melakukan penelitian agar dapat lebih banyak mengikuti dan mengobservasi kegiatan kelompok karena dari hal tersebut banyak data-data mengenai penelitian yang dapat diperoleh.

### 2. Saran Praktis

Bagi kelompok bermain *game* terutama Evos Reborn peneliti menyarankan untuk meningkatkan lagi intensitas kelompok berdinamika baik diluar dan dalam permainan yang mana hal tersebut dapat lebih meningkatkan pemahaman antar anggota kelompok sehingga membantu kelompok ketika bermain PUBG Mobile sehingga mencapai kemenangan.

## Daftar Pustaka

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc..
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Anggarini, Wuri. (2018) *Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online*. Diakses pada 25 Januari 2021. <https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>
- Chand, Smriti. (2014). *Group Dynamics : It's Characteristics, Stages, Types, and Other characteristics-stages-types-and-other-details-management/5363 Details Management*. Diambil dari (15 Agustus 2018) <http://www.yourarticlelibrary.com/management/group-dynamics-its->
- Luthfi, I. M. (2019). HUBUNGAN ANTARA PEER ATTACHMENT DENGAN REGULASI EMOSI PADA SANTRI DAR EL HIKMAH PEKANBARU (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- EVOS Esports. (n.d.). *EVOS Integrated Training Facility*. <https://itf.evos.gg/>
- Fauzi, Randi (2020) *Jumlah gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports?*. Diakses pada 20 Januari 2021 <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>
- Feng, X., Chan, S., Brzezinski, J., & Nair, C. (2008). *Measuring enjoyment of computer game play*. *AMCIS 2008 Proceedings*.
- Firmansah, Yudi Aulia (2020) *Apa itu PUBG Mobile? Diakses pada 24 Januari 2021*. [https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/#Alur\\_Permainan\\_PUBG\\_Mobile](https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/#Alur_Permainan_PUBG_Mobile)
- Goldhaber, Gerald M. (1993). *Organizational communication. Sixth edition*. New York: McGrawHill.
- Hardani., Auliya, N. H., Adriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty. J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta
- Helmut K. Anhier dan Stefan Toepler. (2010). *International Encyclopedia of Civil Society*. USA: George Mason University.

- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT. Gelora Akasara Pratama.
- Jatmika, Leo Dwi. (2020) *APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet*. Diakses pada 20 Januari 2021. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet#:~:text=Bisnis.com%2C%20JAKARTA%20%2D%20Jumlah,juta%20pengguna%20dibandingkan%20tahun%20lalu>.
- Jonata, Willem (2020) *Kisah Cici Pertiwi Ketemu Jodoh di PUBG Mobile, Menikah hingga Jadi Pasangan Gamer No 1*. Diakses pada 16 Januari 2021 <https://www.tribunnews.com/seleb/2020/11/25/kisah-cici-pertiwi-ketemu-jodoh-di-pubg-mobile-menikah-hingga-jadi-pasangan-gamer-no-1?page=2>
- Kartono. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Komala, Lukiati. (2009). *Ilmu Komunikasi Perspektif, Proses dan Konteks*, Bandung: Widya Padjadjaran
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mackay, Asher (2020) *How many gamers are playing PUBG, PUBG Mobile and PUBG Lite in 2020?* Diakses pada 14 Januari 2021 <https://www.gmrpc.com/article/pubg-pc-mobile-lite-player-count>
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, L.J. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, R. (2012). Internet dan Ruang Publik Virtual: Sebuah Refleksi atas Teori Ruang Publik Habermas dalam. *Jurnal Komunikator Vol, 4*.
- Naufal, Irgi. (2021). *Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia*. Diakses pada 1 Agustus 2022 melalui <https://www.redbull.com/id-id/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile--di-indonesia>
- Nurdin, Ali. (2021). *Komunikasi Kelompok dan Organisasi*. Surabaya: UINSunan Ampel Press.
- Pratama, N. L. (2021). *POV GRAND FINAL DGL : MISI EVOS REBORN AMANKAN FIRST TROPHY DGL BERBUAH MANIS !! – Microboy*. Diakses melalui [https://www.youtube.com/watch?v=AC8--29-dyg&ab\\_channel=Microboy](https://www.youtube.com/watch?v=AC8--29-dyg&ab_channel=Microboy)

- Sarasa, Agung. Bakti (2020) *Industri Game Raup Pendapatan USD1,1 Miliar di Indonesia, Tantang Developer Lokal*. Diakses pada 20 Januari 2021 <https://jabar.inews.id/berita/industri-game-raup-pendapatan-usd11-miliar-di-indonesia-tantang-developer-lokal>.
- Sopiah (2008). *Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Syahdan (2021). *EVOS Reborn, the Most Exciting PUBG Mobile Team To Watch in 2021*. Diakses pada 12 Mei 2022 <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-evos-reborn-tim-pubg-mobile/en>
- Turban, Efraim, Rainer, R. Kelly, & Potter, Richard E. (2005). *Introduction to information technology*. 3rd edition. United States: John Wiley & Sons.
- Wei, W., Lu, X., & Li, Y. (2018). *PUBG: A guide to free chicken dinner*. Diakses pada 8 Oktober 2022 <https://cs229.stanford.edu/proj2018/report/127.pdf>
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Yasraf, A. P. (2004). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra

## Lampiran

### PEDOMAN WAWANCARA

No.	Konsep	Pertanyaan	Sumber
1.	Komunikasi Kelompok (Motif)	Bagaimana awal terbentuknya tim Evos Reborn?	Ketua Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi
2.	Komunikasi Kelompok (Tujuan)	Apakah tujuan adanya kelompok ini? Siapa saja yang bisa menjadi bagian dari kelompok ini dan syaratnya apa?	Ketua Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi
3.	Komunikasi Kelompok	Aktivitas kelompok ini apa saja? Adakah jadwal untuk war? Bagaimana jika ada anggota yang tidak bisa bergabung?	Ketua Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi
4.	Komunikasi Kelompok (Peran Fungsional)	Bagaimana struktur kelompok pada tim PUBG Mobile Evos Reborn?	Ketua Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi
5.	Komunikasi Kelompok (Peran Fungsional)	Bagaimana dengan pembagian tugas dan kewenangan antar anggota?	Ketua Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi
6.	Komunikasi Kelompok (Kecocokan)	Apakah komunikasi yang dijalankan dalam kelompok membuat anda merasa nyaman?	Anggota Kelompok melalui wawancara
7.	Komunikasi Kelompok (Kepimpinan)	Apakah ada yang menjadi pemimpin di dalam kelompok? Apakah saja yang menjadi tugasnya di dalam kelompok? Apakah pemimpinnya tetap? Atau setiap war ganti? Penentuannya seperti apa? Mengapa berubah-ubah?	Anggota Kelompok melalui wawancara

8.	Komunikasi Kelompok (Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan)	Apakah pernah ada perbedaan pendapat dalam kelompok ketika bermain? Bagaimana cara kelompok menyelesaikan?	Anggota Kelompok melalui wawancara
9.	Komunikasi Kelompok	Jenis atau bentuk perbedaan pendapat dalam bermain game apa saja?	Anggota Kelompok melalui wawancara
10.	Dinamika Komunikasi	Bagaimana proses menyampaikan pendapat di dalam kelompok ketika dalam permainan? Media apa yang digunakan oleh kelompok?	Anggota Kelompok melalui wawancara
11.	Dinamika Komunikasi	Bagaimana kelompok memperoleh/mengambil keputusan ketika dalam permainan?	Anggota Kelompok melalui wawancara
12.	Dinamika Komunikasi	Bagaimana proses pertukaran pesan yang terjadi di dalam kelompok?	Anggota Kelompok melalui wawancara dan dokumentasi

## Lampiran 2

Transkrip Wawancara

### Keterangan Transkrip Wawancara

P : Peneliti

N1 : Narasumber 1 N2 : Narasumber 2 N3 : Narasumber 3 N4 : Narasumber 4

### Wawancara 1

Narasumber : Nizar Lugatio Pratama, Ingame Leader Evos Reborn Hari, Tanggal :  
Rabu, 22 Juni 2022

Waktu : 19.00 – 20.00 WIB

Tempat : *Google Meet*

P : Halo mas Nizar, selamat malam. Sebelumnya makasih ni udah nyempetin waktu buat wawancara sama aku untuk tugas skripsiku. Bisa perkenalkan diri dulumas sama sebagai apa dalam kelompok ini?

N1 : Halo mas, sore juga. Kenalin aku Nizar Lugatio Pratama atau Microboy dari Evos Reborn, saya sebagai IGL atau ingame leader yang memimpin dalam game untuk buat keputusan dan segala macam gitulah.

P : Mas udah berapa lama di Evos Reborn ya?

N1 : Aku udah setahun lebih sih ya di Evos, dari 2021 awal masuknya dan sekarang udah 2022 pertengahan ya jadi setahun setengah lebih lah.

P : Jadi dah setahun lebih ya mas, terus kalo untuk Evos Reborn ini udah brp lama berdiri mas?

N1 : Awalnya kalo Evos tu dari pertama kali didirikan pada tahun 2016 oleh Wesley, Hartley, Ivan, dan Michael. Terus kalo Evos Reborn terbentuk pada 2021 yang merupakan rebranding dari team PUBG Evos sebelumnya.

P : Untuk tujuan dari kelompok ini apa ya mas? Terus yang bisa jadi anggota siapa aja? Apa ada syaratnya gitu juga?

N1 : Tujuannya kelompok ini ya untuk memenangkan turnamen-turnamen tahap nasional ataupun internasional gitu. Kalo untuk siapa yang bisa jadi bagian ya yang terpilih oleh pelatih soalnya banyak yang perlu dipertimbangkan untuk kebaikan tim.



P : Kalo untuk jadwalnya gimana mas? Apa ada jadwal pasti gitu untuk bermain?

N1 : Biasanya ada latihan atau scrim sih yang kita ikutin sebelum tanding, kalo untuk jadwal sih tergantung ada turnamen apa engga yang biasanya kalo ada turnamen jadwal untuk latihan makin intens gitu.

P : Itu berarti semua anggota wajib ikut mas? Kalo misalnya ada yang gabisa ikut itu gimana?

N1 : Kalo untuk gabisa gabung sih misalnya sakit atau apa mungkin digantikannya ketika latihan tapi kalo untuk turnamen harus bisa makanya biasanya ada bootcamp gitu untuk temen-temen tim ini.

P : Gitu ya mas. Tim ini tu ada strukturnya gitu gak ya? Kayak masnya ni ketua diatas, terus siapa gitu dibawahnya dan lain-lain?

N1 : Untuk struktur secara formal sih gaada ya untuk dalam permainannya, tapi ada role-role tertentu ketika bermain kayak saya sebagai IGL atau ingame leader yang mimpin dalam game untuk buat keputusan dan segala macam gitulah.

P : Berarti pembagian tugasnya itu gimana mas?

N1 : Ya ini kaya yang aku bilang tadi, pembagian role dalam gamenya tu aku jadi IGL (Ingame Leader), Eksa sebagai Scout, dan kalo untuk Faruq sama Putra tugasnya dalam game itu sama-sama jadi rusher yang punya kemampuan aiming dan tembakan yang lebih baik.

P : Berarti itu rolenya tetap semua ya mau gimana pun? Atau bakal berubah?

N1 : Kita setiap abis main pasti evaluasi sih untuk mungkin cara bermain yang cocok digunakan, kalo mungkin ada kesulitan itu juga kita diskusikan supaya nanti gameplaynya lebih lancar buat kita. Kalo untuk tugas besarnya masing-masing masih tetap aja karna itu udah ditentukan dari awal tim kita dibentuk ya.

P : Kalo masnya dijadiin leader itu atas kesepakatan bersama apa gimana ya?

N1 : Kalo ditentukanya sih dari pelatihnya emang ya dari dulu udah ditunjuk ya mungkin dari analisanya dia dan juga pengalamanku makanya aku dijadiin leader di tim ini.

P : Gitu ya mas ya, terus menurut mas gimana komunikasi temen-temen dalam tim ini?

N1 : Sudah nyaman lah pasti, soalnya udah lumayan lama bareng jadi chemistrynya udah kerasa gitu.

P : Kalo untuk komunikasi temen-temen itu gimana mas pas main gamenya?

N1 : Langsung ngomong aja sih biasanya kalo dalem game, gaada yang gimana-gimana gitu. Mediana ya itu dalem game kan ada ingame voice.

P : Nah pas misalnya komunikasi gitu kalo ada masalah dalam game gimana nyelesaiinnya?

N1 : Yaa diselesaiinnya bareng kalo gak aku sebagai leader ngambil keputusan atau kesepakatan bareng aja sih biasanya. Soalnya ini game kan harus cepat mikir dan ngambil keputusan soalnya bakal ngaruh ke permainan kita.

P : Permasalahan apa aja sih yang biasanya muncul pas kalian main PUBG Mobile itu?

N1 : Biasanya sih kalo dalem game tu kaya untuk rotasinya kemana, terus kalo misalnya ketemu dua tim lawan atau lebih yang mana harus diutamakan yang bikin jadi adanya konflik dalam tim soalnya masing-masing punya pendapat tapi ya mau gamau harus buat keputusan untuk commit apa yang harus dilakuin dalam gamenya.

P : Baik mas, sepertinya jawaban-jawaban dari mas sudah menjawab nih mas buat penelitian saya. Terima kasih banyak udah ngeluangin waktu ya mas, semoga nanti kita bisa ketemu suatu waktu ya.

N1 : Wah udah ya mas? Sama-sama mas semoga dipermudah ya urusannya, amin.

## **Wawancara 2**

Narasumber : Eksa Rachman, Anggota Evos Reborn Hari, Tanggal : Rabu, 22 Juni 2022

Waktu : 19.00 – 20.00 WIB

Tempat : *Google Meet*

P : Halo mas Eksa, makasih nih udah mau aku wawancara buat skripsiku ya. Sebelum kita mulai bisa minta perkenalin diri sama mas sebagai apa ga di kelompok?

N2 : Halo mas, kenalin aku Eksa, Aku kalo dalam game tugasnya jadi scout untuk buka jalan bagi tim kalo misalnya mau pindah ke tempat baru gitu sih mas.

P : Ohh jadi rolenya scout ya mas? Masnya sendiri udah berapa lama di Evos Reborn?

N2 : Bener mas, aku sendiri dari 2021 awal ya di sini berarti setahun lebih lah disini.

P : Berarti sama ya sama mas Nizar juga?

N2 : Iya samaan tu masuknya, dia di announce sehari sebelum aku.

P : Oke aku mulai ke pertanyaan ni ya mas, soal mas Nizar juga. Dia kan leader dari Evos Reborn, menurut mas gimana dia sebagai leader selama ini?

N2 : Yaa dia gak hanya dijadiin leader sembarangan sih, karna dia juga udah banyak pengalaman di nasional maupun internasional jadi secara keseluruhan memang dia bisa mimpin lah dari sisi apapun.

P : Pengalamannya Nizar ya berarti yang buat dia jadi leader? Kalo untuk temen-temen lain gimana mas disini?

N2 : Temen-temen lain berpengalaman juga, tapi Nizar lebih banyak lah. Jadi dia lebih tau untuk membuat keputusan-keputusan dalam gamenya.

P : Kalo pengambilan keputusan gitu berarti Nizar sendiri yang tentuin ya mas?

N2 : Kesepakatan bareng aja selesaiinnya kalo ga nanti si coboy (Nizar) yang mutusin harus gimana dalam gamenya.

P : Gapernah jadi permasalahan gitu ya mas misalnya kalo Nizar sendiri yang nentuin?

N2 : Pernah ada lah pasti beda-beda pendapat gitu tapi dalam gamenya kan kadang harus buat keputusan cepat, anak-anak harusnya juga ngerti itu.

P : Contohnya beda pendapat dalam hal apa aja sih mas dalam PUBG tu?

N2 : Mungkin kayak untuk rotasinya sih kalo dalam game PUBG tu, jalan manayang aman biar ga ketemu musuh. Soalnya kita ni berempat, masing-masing punya pengalaman atau rasa yang beda gitu dalam gamenya.

P : Dengan begitu buat mas nyaman ga berada di Evos Reborn? Maksudnya kan mas udah pernah main di tim lain, mungkin ada perbedaan?

N2 : Kalo aku selama ini sih nyaman-nyaman aja yaa, udah pernah tinggal bareng juga sama mereka jadi udah saling ngerti satu sama lain.

P : Udah saling ngerti ya mas berarti dalam kelompok ini. Kalo komunikasinya sendiri gimana mas? Terutama untuk yang dalam gamenya ya.

N2 : Langsung ngomong aja lah soalnya kan game ini harus cepet ambil keputusan dan make ingame voice aja.

P : Makenya ingame voice itu ya mas kalo dalam game?

N2 : Iyaa kita makenya itu sih mas kalo pas lagi main biasanya.

P : Oke mas, sepertinya ini jawaban-jawaban mas sudah ngasih aku informasi yang cukup mas.

N2 : Oh iya bagus kalo gitu mas, semoga bisa membantu ya.

P : Terima kasih banyak ya mas udah nyempetin waktunya dan aku repotin nih banyak nanya.

N2 : Sama-sama mas, santai aja untuk itu.

### **Wawancara 3**

Narasumber : Putra Pitoy, Anggota Evos Reborn Hari, Tanggal : Rabu, 22 Juni 2022

Waktu : 19.00 – 20.00 WIB

Tempat : *Google Meet*

P : Halo malam mas Putra.

N3 : Iya malam juga mas Ronald.

P : Makasih ni sebelumnya udah mau saya wawancara buat penelitian saya, boleh perkenalin diri dulu mungkin ya mas sama di Evos Reborn sebagai apa?

N3 : Oh iyaa, halo aku Putra Pitoy kalo roleku sebagai rusher di Evos. P : Udah berapa lama di Evos Reborn kalo boleh tau mas?

N3 : Dari pertengahan 2020 sih mas kalo aku disini, dari sebelum Evos Reborn malah.

P : Oh iya mas? Berarti lebih kurang udah 3 tahun ya disini? N3 : Bener banget mas.

P : Kayaknya mas salah satu yang paling lama disini ya, menurut mas gimana selama berada disini mas?

N3 : Udah ngerasa cocok sih ya sama mereka, orang-orangnya juga saling ngelengkapin satu sama lain.

P : Ngerasa cocok itu karna apa mas? Nyaman apa gimana?

N3 : Nyaman aja yaa, soalnya punya tujuan yang sama dan rasa percaya juga udah muncul karna udah lama berdinamika makanya itu juga masih stay disini haha.

P : Udah nyaman lah ya mas, kalo untuk komunikasinya gimana mas?

N3 : Iya bener, kalo komunikasinya gada yang macem-macem ya langsung disampaikan aja sih biasanya.

P : Make apa tuh mas kalo boleh tau untuk komunikasi? Kalo ada perbedaan pendapat gimana?

N3 : Yaa kita pake ingame voice itu, terus saling bertukar info lah untuk rotasi gimana yang terbaik biar nanti diputusin bareng-bareng atau ditentukan sama Nizar.

P : Oh berarti leader juga berkuasa nentuin ya mas?

N3 : Iya dong dia kan yang ngelead kita, jadi kita yang lain juga harus nurut ke dia.

P : Kalo menurut mas gimana selama dia jadi leader?

N3 : Yaa itu kan ga gampang ya, harus latihan keras dan belum menyatukan kita bertiga ini untuk gimana permainannya bisa kompak gitu.

P : Nah bicara soal kompak nih mas, pernah ga sih kalian tu berantem atau ada konflik gitu pas lagi main?

N3 : Pasti ada lah mas, mungkin karna karna pandangan kita yang beda-beda tentang permainan itu.

P : Contohnya apa aja yang jadi permasalahan pas lagi main mas?

N3 : Biasanya rotasi harus kemana sama harus ngutamain ngelawan atau engga sih.

P : Penyelesaiannya terus gimana tu mas misalnya kalo ada beda pendapat gitu?

N3 : Kalo ga kesepakatan bareng ya si coboy yang ngambil keputusan dan kita emang harus ngikutin dia.

P : Gitu ya mas, ini sepertinya udah terjawab semua pertanyaannya mas terima kasih banyak mas udah nyempetin dan mau direpotin sama saya ya mas

N3 : Ah ga repot kok santai aja mas, sama-sama seneng bisa bantu.

#### **Wawancara 4**

Narasumber : Kautsar Faruq, Anggota Evos Reborn Hari, Tanggal : Rabu, 22 Juni 2022

Waktu : 19.00 – 20.00 WIB

Tempat : *Google Meet*

P : Halo Mas Faruq.

N4 : Halo halo, mas siapa tadi namanya?

P : Aku Ronald mas.

N4 : Oh ya mas Ronald, gimana mas ada yang bisa saya jawab pertanyaannya? Haha.

P : Haha iya ini mas, sebelumnya kenalin diri dulu boleh mas sama sebagai apa di Evos Reborn?

N4 : Oh yaa kenalin aku Kautsar Faruq, anak-anak biasanya manggil Faruq. Roleku di Evos Reborn sebagai rusher.

P : Rusher juga berarti sama kaya mas Putra ya?

N4 : Iya mas kita berdua itu sama rolenya kalo untuk dalam gamenya. P : Oke oke mas, kalo masnya udah berapa lama di sini?

N4 : Join disini itu pas tahun lalu bulan 3 diannouncenya.

P : Bulan 3 tahun ini berarti setahun, ini udah bulan 6 berarti udah setahun lebih 3 bulan lah ya mas disini?

N4 : Yoiii bener banget.

P : Oke mas lanjut nih ke pertanyaannya untuk penelitian, selama ada disini menurut mas gimana sih Evos Reborn tu? Seperti komunikasinya pas lagi main tu apakah gimana gitu?

N4 : Aku nyaman sih ada disini, soalnya yaa komunikasinya juga berjalan seperti biasa yang gak formal-formal juga jadi kerasa kekeluargaannya gitu.

P : Kekeluargaannya kerasa karna ga formal itu ya mas? Itu contohnya gimana?

N4 : Yaa tidak ada yang formal sih soalnya kan bisa kita diskusikan untuk cara bermainnya dan semua terbuka gitu aja, nanti keputusan kita tentuin bersama atau mungkin Nizar yang ngambil keputusan kalo memang harus cepet.

P : Kalo untuk dalam gamenya gimana? Sama make apa sih ngobrolnya kalo dalam game tu mas?

N4 : Gak ada yang gimana-gimana sih ya, langsung ngomong gitu di voice ingamenya.

P : Itu komunikasinya seperti itu apa gapernah ada masalah ya mas?

N4 : Ya pasti ada lah, biasa itu kalo main terus ada beda pendapat dikit.

P : Contoh beda pendapatnya apa aja sih mas kalo di game ini?

N4 : Rotasinya dalam game atau prioritasnya sih untuk ngambil tempat yang mana biasanya yang mana emang harus diselesaikan atau diputuskan secara cepat soalnya ngaruh ke performa tim nanti kan.

P : Nah kalo gitu mas gimana menentukan ya dari kalian berempat ini yang main?

N4 : Disepakatin aja kalo ga si Nizar yang ngambil keputusan untuk harus gimana gitu dalam permainannya soalnya kan ada waktu tertentu harus ngambil keputusan yang cepet.

P : Oh iya Nizar kan sebagai leader disini, kalo untuk menurut mas apa Nizar gimana?

N4 : Nizar soalnya berpengalaman ya, pernah juara dunia juga kan dia. Jadi kita sebagai tim menghormati dia karna dia juga bisa membuat keputusan soalnya dalam game ini harus cepet ngambil keputusan yang mana bisa ngaruh ke hasil kita nanti.

P : Oke oke mas, mungkin cukup segitu pertanyaan dari aku ni mas. Terima kasih banyak udah mau nyempetin waktunya buat aku repotin ya.

N4 : Sama-sama mas, ga ngerepotin kok santai aja.



