

Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Pubg Mobile* Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di *Deoxys E-Sports*

Nando Darwin¹, Aditya Dimas Pratama¹

¹ Universitas Muhammadiyah Jember

DOI: <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i2.88>

*Correspondensi: Aditya Dimas Pratama

Email: adityadimas@unmuuhjember.ac.id



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Tim-tim E-Sports saat ini sudah berkembang pesat di kalangan para gamer. Mulai dari tim E-Sports yang masih baru/amatir sampai tim E-Sports yang sudah profesional. Salah satu tim E-Sports yang berfokus pada game PUBG Mobile adalah DEOXYS E-Sports. Tim ini dibentuk oleh para gamer PUBG Mobile dari Banyuwangi. Walaupun tergolong sebagai tim baru, tetapi tim DEOXYS E-Sports sudah memiliki reputasi permainan yang baik dari tim-tim lain yang pernah scrim bersama mereka. Sehingga, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal mereka di dalam tim untuk meningkatkan strategi dalam bermain. Pada penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat proses komunikasi interpersonal yang terjadi antar semua anggota tim DEOXYS E-Sports. Proses tersebut meliputi pengenalan dan pertemanan, media yang digunakan untuk saling berkomunikasi dengan semua anggota tim, komunikasi pada saat main bareng dan scrim, hingga munculnya konflik di dalam tim dan bagaimana cara mereka untuk menyikapi konflik yang muncul tersebut. Untuk membantu komunikasi pada saat berada di dalam game, mereka memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam game PUBG Mobile itu sendiri. Faktor pendukung para anggota dalam bermain antara lain, selalu bermain bersama untuk meningkatkan kekompakan dan komunikasi antar satu tim, memiliki teman main yang satu frekuensi, memanfaatkan fitur-fitur di dalam game PUBG Mobile, dan menciptakan istilah atau kode tertentu. Sedangkan, faktor penghambat yang dialami berasal dari luar, yaitu karena sinyal dan spesifikasi hp.

Kata Kunci : Komunikasi interpersonal; PUBG Mobile; Tim E-Sports; DEOXYS E-Sports

Abstrak: *E-Sports teams are currently growing rapidly among gamers. Starting from new/amateur E-Sports teams to professional E-Sports teams. One of the E-Sports teams that focuses on the PUBG Mobile game is DEOXYS E-Sports. This team was formed by PUBG Mobile gamers from Banyuwangi. Even though they are classified as a new team, the DEOXYS E-Sports team already has a good playing reputation from other teams that have scrim with them. So, researchers want to know how their interpersonal communication processes in the team to improve strategies in playing. In this study, using a qualitative descriptive method, using data collection techniques by observation and interviews. The theory used in this study is the interpersonal communication theory by Joseph A. Devito. The results of the study show that there is an interpersonal communication process that occurs between all members of the DEOXYS E-Sports team. The process includes introductions and friendships, the media used to communicate with each other with all team members, communication when playing together and scrim, to the emergence of conflicts within the team and how they deal with the conflicts that arise. To help communicate while in the game, they make use of the features in the PUBG Mobile game itself. Supporting factors for members in playing include always playing together to improve cohesiveness and communication between a team, having friends who play on the same frequency, making use of features in the PUBG Mobile game, and creating certain terms or codes. Meanwhile, the inhibiting factors experienced came from outside, namely because of the signal and cellphone specifications.*

Keywords: *Interpersonal communication; PUBG Mobile; E-Sports team; DEOXYS E-Sports*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sudah semakin pesat. Teknologi terus maju secara berkala seiring dengan perkembangan masyarakat. Salah satunya adalah dalam perkembangan teknologi komunikasi. Definisi komunikasi sendiri seperti yang dipaparkan oleh Stewart L. Tubss dan Silvia Moss “Komunikasi adalah suatu proses penciptaan makna antara dua orang atau lebih.” (Yusuf 2021). Sehingga, teknologi komunikasi terus ditingkatkan agar kebutuhan manusia akan informasi bisa terpenuhi dengan baik. Sekarang ini, sudah banyak diciptakan teknologi-teknologi untuk menunjang komunikasi manusia, yang bahkan dengan teknologi tersebut, memungkinkan manusia untuk bisa tanpa harus benar-benar bertemu bagi seseorang untuk dapat berkomunikasi dan terlibat satu sama lain, atau tanpa harus bertatap muka. Dalam hal ini, komunikasi *online* dirasa lebih cepat, lebih murah dan lebih mudah. Adler & Rodman, 2006:189-190 dalam (Watie 2016).

Sektor yang banyak menggunakan kecanggihan teknologi ini adalah dari industri *game*, terutama dalam *game online*. Biasanya, seseorang memainkan *game* untuk mengisi waktu luang, atau saat sedang tidak melakukan pekerjaan. Definisi waktu luang diutarakan oleh Smigel (1963), yang menyatakan bahwa konsep waktu luang adalah tidak adanya kebutuhan dan yang lain menyama artikan waktu luang sebagai waktu senggang (Juariyah 2018). *Game online* sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa *genre* (Ramadhani 2019) menyebutkan tiga *genre game online*, yaitu: MMOFPS, MMORPG dan MMORTS.

Salah satu *game online* yang populer dan banyak dimainkan oleh para *gamer* di seluruh dunia adalah *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* atau yang biasa disebut dengan PUBG Mobile. Dilansir dari *Esportsnesia* (Aulia Firmansyah 2020) PUBG Mobile adalah *game* yang diadaptasi dari PUBG versi PC yang dirilis secara global pada bulan Maret 2018. Sejalan dengan kepopuleran *game* PUBG Mobile, saat ini Tim-tim *E-Sports* sudah berkembang pesat di kalangan para *gamer* di Indonesia, mulai dari tim *E-Sports* yang masih baru/amatir sampai tim *E-Sports* yang sudah profesional dan sudah pernah bertanding di kompetisi internasional. DEOXYS *E-Sports* adalah salah satu tim yang berfokus pada *game* PUBG Mobile. Tim ini dibentuk pada awal tahun 2021 dan memiliki 5 orang anggota yang semuanya laki-laki. DEOXYS *E-Sports* dibentuk oleh para *gamer* PUBG Mobile dari Banyuwangi. Meski tergolong sebagai tim *E-Sports* baru, tetapi mereka sudah memiliki reputasi permainan yang baik dari tim-tim lain yang pernah latihan tanding (*scrim*) bersama tim DEOXYS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal mereka di dalam tim untuk meningkatkan strategi dalam bermain, termasuk di dalamnya proses komunikasi interpersonal yang terjadi antar sesama anggota tim. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito, yang mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai pertukaran pesan antara dua atau lebih individu, termasuk di dalamnya pesan verbal dan nonverbal dan bagaimana pesan tersebut dapat saling mempengaruhi.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Metode penelitian kualitatif sebagai satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, baik itu dalam bentuk pernyataan yang dibuat oleh individu secara tertulis dengan kata-kata atau dengan lisan dan dari perilaku individu yang sudah diamati.

Pada penelitian Komunikasi interpersonal pemain *game* PUBG Mobile dalam meningkatkan strategi permainan di *DEOXYE E-Sports* ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal para anggota *DEOXYE E-Sports*, bagaimana cara komunikasi verbal dan nonverbal mereka ketika di dalam *game*, serta apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat mereka dalam bermain *game* PUBG Mobile. Tujuan digunakannya metode deskriptif ialah untuk mendeskripsikan secara sistematis, apa adanya dan fakta sebenarnya karakteristik dari suatu populasi.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah di Banyuwangi, tepatnya di daerah Wadung. Kecamatan Glenmore, tempat di mana tim *DEOXYE E-Sports* dibentuk dan berada. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 4 bulan, dari bulan Februari 2023 sampai dengan bulan Juni 2023.

Obyek Penelitian

Obyek yang dimaksud adalah yang menjadi fokus atau target utama penelitian, dan dalam hal ini obyek penelitian adalah lima orang pemain dari tim *DEOXYE E-Sports* yang bertanding di *PUBG Mobile*.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, model analisis data yang digunakan adalah model interaktif oleh Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

1. Reduksi data

Artinya memilih hal-hal yang pokok, merangkum dan memfokuskan pada hal-hal yang penting serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan.

2. Penyajian data

Tahap berikutnya adalah tahap penyajian data. Penyajian data adalah tahap lanjutan dari reduksi data yang berisi kumpulan informasi yang sudah terstruktur dan dengan adanya penyajian data, akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus peneliti lakukan selanjutnya.

3. Penarikan kesimpulan

Karena dalam kesimpulan berisi pernyataan yang diambil secara lebih ringkas dari keseluruhan hasil pembahasan. Maka dari itu, dalam penarikan kesimpulan harus berdasarkan pada semua data yang sudah peneliti peroleh dan kumpulkan selama melakukan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1. Proses komunikasi interpersonal

Sebagai makhluk sosial yang memiliki naluri untuk saling berinteraksi dengan orang lain. Kebutuhan manusia untuk saling berbagi ide, perasaan, emosi, informasi, dan

ketergantungan terhadap orang lain membutuhkan proses komunikasi. Dalam proses ini, komunikasi interpersonal dapat membantu kita untuk mengenal diri sendiri dan orang lain dengan lebih baik, serta belajar lebih banyak tentang dunia luar. Dilansir dari (Lestari 2023) terdapat beberapa proses atau tahapan dalam terjadinya sebuah hubungan interpersonal yang mana hal tersebut juga terjadi pada para anggota tim *DEOXYS E-Sports*, antara lain:

a. Perkenalan dan pertemanan

Daffa, Rahmat, Bryant, dan Aqshal adalah para anggota dari tim *DEOXYS E-Sports*. Ketika saya menanyakan tentang bagaimana awal perkenalan dan pertemanan mereka, ternyata sebelum membentuk tim *DEOXYS* ini, mereka sudah saling kenal. Menurut Daffa, sebagai kapten tim *DEOXYS E-Sports* mereka sudah sering mabar (main bareng). Karena memiliki hobi yang sama bermain *game* PUBG Mobile itulah yang membuat pertemanan mereka menjadi lebih dekat dan menjadi lebih sering bermain *game* bersama.

Hal berbeda diutarakan oleh Bryant, yang mana ia mengatakan jika awalnya ia diajak oleh Daffa untuk bermain bersama tim *DEOXYS* karena pada saat itu, mereka kekurangan pemain untuk mabar. Bryant menambahkan jika ia pertama kali bertemu dengan anggota yang lain dan langsung diajak untuk bermain PUBG bersama. Dan dari situ, pertemanannya dengan anggota *DEOXYS* yang lain berjalan sampai sekarang.

b. Media komunikasi yang digunakan

Komunikasi dengan menggunakan media internet secara teknis dan fisik menjadi fenomena baru dalam proses komunikasi yang dilakukan manusia pada akhir abad ke-20 dan telah menjadi bagian dari masyarakat, pendidikan, industri, maupun pemerintahan. Pixy Ferris dalam (Effendi 1970) secara umum mendefinisikan komunikasi bermedia di internet sebagai “interaksi interpersonal yang dihubungkan oleh komputer, yang komunikasinya melalui fasilitas di dalam internet.”

Karena intensitas para anggota tim *DEOXYS* bertemu menjadi lebih sering, mereka memutuskan untuk membuat grup WA (*WhatsApp*). *WhatsApp* dipilih untuk menjadi media yang dipakai dalam berkomunikasi antar satu tim karena dari penuturan Aqshal, *WhatsApp* adalah aplikasi yang mudah digunakan, tidak ribet dan tentunya dimiliki oleh semua anggota *DEOXYS E-Sports*. Ia menambahkan, dengan *WhatsApp*, mereka lebih cepat jika ingin mengajak anggota yang lain untuk mabar atau hanya sekedar nongkrong.

Tidak hanya menjadi media untuk saling mengajak mabar, Daffa menambahkan, jika aplikasi *WhatsApp* juga mereka gunakan untuk saling berbagi informasi tentang jadwal *scrim* dengan tim-tim yang lain. Hal itu sangat membantu mereka untuk saling mengingatkan satu sama lain agar mempersiapkan diri sebelum *scrim* dimulai.

c. Main bareng dan *scrim*

“Mabar” adalah istilah yang sering digunakan oleh para *gamers* untuk bermain *game* bersama-sama. Dilansir dari (Sport 2022) istilah mabar ini pertama kali muncul sekitar tahun 2019 yang digunakan untuk mengajak teman atau orang lain bermain *game* bersama-sama. Begitu juga seperti yang dilakukan oleh anggota tim *DEOXYS*.

Main bareng adalah hal yang sering mereka lakukan saat bermain *game* PUBG Mobile, sehingga ketika mereka sedang mabar atau saat ada *scrim*, semua anggota tim *DEOXYS* sebisa mungkin harus berkumpul. Menurut Rahmat, hal tersebut dilakukan supaya

komunikasi antar anggota satu tim menjadi lebih mudah, lebih kompak dan *chemistry* yang terjalin antar semua anggota bisa lebih dekat lagi.

Hal yang sama diutarakan oleh Daffa, yang mengungkapkan walaupun pada dasarnya PUBG adalah *game online*, tetapi menurutnya rasa permainannya akan terasa berbeda ketika mabar dengan semua anggota yang berkumpul dan tidak berkumpul. Sehingga, ia sebagai kapten tim selalu meminta kepada anggota yang lain jika mabar atau *scrim* untuk selalu berkumpul.

d. Konflik antar anggota

Tidak dapat dipungkiri, bahwasannya dalam satu tim pasti akan selalu ada konflik atau masalah yang muncul. Didukung oleh pernyataan dari salah satu pemain profesional PUBG Mobile, yaitu Genfos yang mengungkapkan bahwa, konflik pasti sering terjadi dalam tim manapun dan itu artinya tim tersebut memiliki *chemistry* yang kuat antar para pemainnya (Denys 2022).

Begitu juga seperti yang terjadi di dalam tim *DEOXYS E-Sports* dalam menyikapi setiap konflik yang terjadi di dalam tim, Daffa mengungkapkan jika ada anggota yang melakukan *blunder*, atau ada yang melakukan kesalahan, mereka cukup mengatakan dengan baik-baik, lalu setelah *match* selesai, semua anggota tim akan melakukan evaluasi bersama-sama, supaya ke depannya tidak terjadi kesalahan yang sama.

Sedangkan menurut Rahmat, ia mengatakan jika PUBG hanyalah permainan, jadi tidak perlu dibawa serius, karena mereka hanya main-main untuk mengisi waktu luang, sehingga tidak perlu terjadi pertengkaran hanya karena masalah sepele seperti bermain *game*.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bryant dan Aqshal, yang mana menurut mereka, *game* tidak perlu dibawa serius tetapi cukup dibawa santai dan asik saja. Siapa pun yang salah harus mengakui kesalahannya dan sebisa mungkin agar lain kali tidak melakukan kesalahan tersebut lagi. Aqshal menambahkan, jika mereka memang sudah terbiasa saling mengejek satu sama lain, seperti mengatakan *noob* atau beban kepada anggota yang lain. Tetapi hal itu dimaksudkan untuk saling bercanda dan itu dapat dipahami oleh semua anggota tim sebagai bahan bercandaan dengan tujuan untuk mencairkan suasana supaya tidak terlalu serius ketika sedang bermain PUBG Mobile.

2. Komunikasi verbal dan nonverbal

Supaya komunikasi interpersonal ketika permainan berlangsung (*online*) dapat berjalan dengan lancar, para anggota *DEOXYS E-Sports* memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam *game* PUBG Mobile sebagai saluran untuk membantu mereka dalam berkomunikasi dengan rekan satu tim. Fitur tersebut tidak hanya membantu komunikasi verbal mereka, tetapi juga dapat membantu komunikasi nonverbal ketika berada di dalam *game*.

Dijelaskan dalam (TRI INDAH KUSUMAWATI 2016) Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik berupa lisan atau berupa tulisan dan komunikasi ini menjadi metode interaksi yang paling umum dan paling banyak digunakan oleh manusia untuk saling berinteraksi. Sedangkan, komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang bentuk pesannya tanpa kata-kata. Karena bentuk pesannya tanpa kata-kata, maka bentuk komunikasi nonverbal sendiri bisa berupa bahasa isyarat, ekspresi wajah, sentuhan, gerakan tubuh, maupun simbol-simbol tertentu.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh (Stefanus dan Sari 2020) dengan judul “Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam *Game Online League of Legends*” Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk komunikasi verbal dan nonverbal di antara pemain dalam *game online League of Legends*. Penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama mengkaji tentang komunikasi dalam *game online*, namun perbedaannya terletak pada teori yang digunakan, yang mana dalam penelitian tersebut menggunakan teori komunikasi verbal dan nonverbal. Dan obyek yang diteliti pun tidak sama, yaitu tim dari *game online League of Legends*. Sedangkan, dalam penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dan obyek yang diteliti adalah tim dari *game online PUBG Mobile*.

Dalam penelitian ini, untuk membantu komunikasi verbal dan nonverbal para anggota tim *DEOXYE E-Sports* saat bermain *PUBG Mobile*, mereka memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam *game PUBG Mobile* tersebut, antara lain:

a. Voice chat

Fitur ini membutuhkan perlengkapan tambahan seperti *headphone* atau *earphone* untuk mendengar lebih baik selama bermain *game* dan memfasilitasi komunikasi dengan rekan satu tim untuk mengurangi kebisingan/*noise* selama proses komunikasi di dalam *game*. Fitur *voice chat* ini membantu komunikasi verbal para anggota dan dioperasikan dengan menggunakan suara. Dengan fitur ini, para pemainnya dapat langsung berbicara dan akan langsung terhubung dengan rekan satu tim yang lain di saat yang sama.

b. Quick chat

Sama seperti namanya, *quick chat* berarti obrolan cepat, yang berisi pesan-pesan singkat yang bisa digunakan para pemain untuk mengirim informasi ke teman satu tim dengan cepat. Fitur ini digunakan oleh para anggota *DEOXYE E-Sports* untuk membantu mereka dalam melakukan komunikasi verbal ketika di dalam permainan. Karena hanya berisi pesan-pesan singkat, isi dari pesannya pun juga tidak terlalu panjang

Gambar 1. Pilihan *quick chat*



Sumber: dokumentasi pribadi

c. *Tactical Map Marker*

Fitur ini berisi simbol-simbol tertentu dan setiap simbolnya memiliki arti tersendiri. Fitur ini dapat membantu para pemainnya untuk berkomunikasi nonverbal dengan rekan satu tim.

Gambar 2. Simbol *tactical map marker*



Sumber : <https://www.youtube.com/@PUBG>

d. *Map marker*

Berbeda dengan fitur sebelumnya, fitur *map marker* ini hanya berfungsi sebagai penanda pada peta, tetapi tetap dapat membantu komunikasi nonverbal para pemain, yang fungsinya adalah untuk memberi tanda pada *map* atau peta dan tanda di *map* tersebut bisa dilihat oleh semua anggota dalam satu tim. Para pemain hanya tinggal memberikan tanda di peta tempat yang akan dijadikan sebagai tempat turun, lalu semua anggota tim akan turun di tempat yang sudah ditandai tadi. Menggambar atau membuat garis di peta, itu juga merupakan bentuk komunikasi non-verbal (Habiburrahman 2019).

Gambar 3. Fitur *map marker*



Sumber: dokumentasi pribadi

3. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Dari hasil wawancara dengan para anggota tim *DEOXYE E-Sports*, yaitu Daffa, Rahmat, Bryant, dan Aqshal. Mereka memaparkan faktor apa saja yang dapat mendukung serta menghambat mereka dalam bermain *PUBG Mobile*. faktor-faktor tersebut adalah:

a. Faktor pendukung

Hasil pemaparan wawancara dengan para anggota *DEOXYE E-Sports*, Rahmat menuturkan jika salah satu faktor pendukung tersebut adalah dengan latihan terus, supaya semakin kompak dalam satu tim dan agar komunikasi dalam satu tim saling nyambung satu sama lain.

Hal serupa juga diutarakan oleh Bryant, menurutnya memiliki teman yang satu frekuensi juga berpengaruh pada peningkatan permainan dalam tim, karena menurutnya dengan teman-teman yang sudah satu frekuensi, akan jadi lebih nyambung ketika sedang berkomunikasi di dalam *game*.

Sedangkan menurut Aqshal, faktor pendukung ketika bermain bisa juga karena mereka memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam *game* *PUBG Mobile* itu sendiri. Menurutnya, dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut, memudahkan komunikasi mereka dalam *game* dan menjadi lebih leluasa untuk mengatur strategi permainan.

Lalu ditambahkan oleh Daffa, jika ternyata para anggota *DEOXYE* memiliki istilah atau kode tertentu yang mereka ciptakan untuk memudahkan komunikasi dengan teman-teman satu tim saat di dalam *game*. Menurutnya, itu juga menjadi satu faktor pendukung bagi mereka, karena dengan istilah-istilah tersebut, dapat lebih memudahkan dalam penyebutan satu aksi di dalam *game*. Dan ia menambahkan, jika istilah atau kode tersebut juga dapat dipahami artinya oleh semua anggota tim

Terlepas dari hal itu, melansir dari (Amalia 2022) popularitas *E-Sports* tidak bisa lepas dari popularitas *game*. Industri *E-Sports* bisa muncul dan berkembang karena *game* kini dimainkan oleh begitu banyak orang. Dan salah satu hal yang membuat *game* menjadi sangat populer sekarang adalah berkat kemajuan teknologi. Seiring dengan semakin majunya teknologi, masyarakat pun semakin tergantung pada teknologi, baik *smartphone* atau gadget lainnya. Karena teknologi yang semakin canggih juga menjadi salah satu faktor pendorong pertumbuhan *E-Sports*.

b. Faktor penghambat

Sedangkan untuk faktor penghambat dalam bermain, Bryant mengatakan yang selama ini sering dirasakan dan sering dialami juga oleh para pemain lainnya adalah karena sinyal yang lemot atau *ngelag*.

Hal itu juga dirasakan oleh anggota tim yang lain seperti Rahmat, menurutnya sinyal yang lemot dan tidak stabil sangat mengganggu ketika bermain, dan itu membuat permainan mereka menjadi tidak maksimal.

Selain karena sinyal, ditambahkan juga oleh Aqshal dan juga Daffa, faktor penghambat lainnya adalah karena spesifikasi hp yang kurang memadai. Karena untuk bisa memainkan *game* *PUBG Mobile*, diperlukan perangkat yang spesifikasinya cukup tinggi, sehingga jika perangkat atau hp yang digunakan tidak memadai, maka hal itu juga akan membuat hp bekerja lebih berat, sehingga hp akan mengalami patah-patah saat sedang bermain dan mengakibatkan permainan menjadi tidak lancar.

Karena juga tidak dapat dipungkiri, jika pasti akan ada sesuatu di luar kendali kita sebagai pemain yang dapat membatasi kemampuan yang kita miliki. Baik itu karena koneksi internet yang buruk atau masalah pada perangkat yang lambat. Hal itu didukung oleh pernyataan dalam (Hadyan 2020).

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Terdapat proses komunikasi interpersonal yang terjadi antar semua anggota tim *DEOXYS E-Sports*. Proses tersebut meliputi perkenalan dan pertemanan, media yang digunakan untuk saling berkomunikasi dengan semua anggota tim, komunikasi pada saat main bareng dan *scrim*, hingga munculnya konflik di dalam tim dan bagaimana cara mereka untuk menyikapi konflik yang muncul tersebut.

Untuk membantu komunikasi verbal dan nonverbal pada saat berada di dalam *game*, para pemain *DEOXYS E-Sports* memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam *game* PUBG Mobile itu sendiri. Fitur-fitur tersebut adalah, fitur *voice chat* dan *quick chat* untuk membantu komunikasi verbal, serta *tactical map marker / universal mark* dan *map marker* untuk membantu komunikasi nonverbal.

Faktor pendukung para anggota *DEOXYS E-Sports* dalam bermain *game online* PUBG Mobile antara lain, yaitu selalu bermain bersama untuk meningkatkan kekompakan dan komunikasi antar satu tim, memiliki teman main yang satu frekuensi, memanfaatkan fitur-fitur di dalam *game* PUBG Mobile, dan menciptakan istilah atau kode tertentu yang dapat dipahami oleh semua anggota tim ketika di dalam *game*. Sedangkan faktor penghambat yang dialami para anggota *DEOXYS E-Sports* dalam bermain PUBG Mobile berasal dari luar, yaitu karena sinyal yang tidak stabil dan spesifikasi hp yang kurang memadai.

Daftar Pustaka

- Amalia, Ellavie Ichlasa. 2022. "Analisa Industri Esports Di 2021: Faktor Penghambat, Pendukung, Dan Dampak Pandemi." *HYBRID.CO.ID*. Retrieved (<https://hybrid.co.id/post/analisa-industri-esports-di-2021>).
- Aulia Firmansyah, Yudi. 2020. "Apa Itu PUBG Mobile." *Esportsnesia*. Retrieved July 27, 2023 (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>).
- Denys, Bennartha. 2022. "Genfos Bagikan Cara ION Esports Atasi Konflik Dalam Tim PUBG Mobile." *REVIVALTV*. Retrieved (<https://revivaltv.id/news/PUBG/genfos-ion-esports-pubg-mobile>).
- Effendi, Mukhtar. 1970. "Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 3(2):130–42. doi: 10.24090/komunika.v3i2.143.
- Habiburrahman, Rafdi Muhammad. 2019. "Esports Dan Ilmu Komunikasi: Mengenal Komunikasi Verbal & Non-Verbal Esports - Part 1." *REVIVALTV*. Retrieved (<https://revivaltv.id/news/others/mengenal-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-esports>).
- Hadyan, Rezha. 2020. "Lag Saat Bermain Game Online, Ini Penyebab Dan Cara Mengatasinya." *BISNIS TEKNO*. Retrieved

(<https://teknologi.bisnis.com/read/20200707/564/1262463/lag-saat-bermain-game-online-ini-penyebab-dan-cara-mengatasinya>).

- Juariyah, Juariyah. 2018. "Pengalaman Bermain Video Games Sebagai Kegiatan Leisure Class Middle Lower Remaja Kampung Tanoker." *Mediakom* 1(2):155–75. doi: 10.32528/mdk.v1i2.1575.
- Lestari, Mayang. 2023. "Komunikasi Antarpribadi, Perkembangan Hubungan, Dan Kekuasaan." *TambahPinter.Com*. Retrieved July 31, 2023 (<https://tambahpinter.com/komunikasi-antarpribadi-perkembangan-hubungan-dan-kekuasaan/>).
- Ramadhani, Ardi. 2019. "Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)." *EJournal Ilmu Komunikasi* 1(1):136–58.
- Sport, Info. 2022. "Apa Arti Mabar? Istilah Yang Sering Disebut Gamers." *Kumparan.Com*. Retrieved (<https://kumparan.com/info-sport/apa-arti-mabar-istilah-yang-sering-disebut-gamers-1xbcCnnunaS/full>).
- Stefanus, Ivander, and Wulan Purnama Sari. 2020. "Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Dalam Game Online League of Legends." *Koneksi* 4(2):331. doi: 10.24912/kn.v4i2.8156.
- TRI INDAH KUSUMAWATI. 2016. "Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Tri Indah Kusumawati." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 6(2):84.
- Watie, Errika Dwi Setya. 2016. "Komunikasi Dan Media Sosial (Communications and Social Media)." *Jurnal The Messenger* 3(2):69. doi: 10.26623/themessenger.v3i2.270.
- Yusuf, Muhammad Fahrudin. 2021. *Pengantar Ilmu Komunikasi Untuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) Dan Umum*.