

**KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI CYLO E-SPORTS DALAM
KOORDINASI TIM SAAT BERMAIN *HONOR OF KINGS***



**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNANKALIJAGA
YOGYAKARTA
Disusun Oleh :
Mochamad Ridzky Pratama
20107030065

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Mochamad Ridzky Pratama

Nomor Induk : 20107030065

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini adalah asli karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 18 Februari 2025



Mochamad Ridzky Pratama

20107030065

NOTA DINAS



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Mochamad Ridzky Pratama
NIM : 20107030065
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI CYLO E-SPORTS DALAM KOORDINASI TIM SAAT BERMAIN HONOR OF KINGS

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 14 Maret 2025
Pembimbing

Drs. Bono Setyo, M.Si.
NIP. 19690317 2008001 1 013

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-356/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2025

Tugas Akhir dengan judul : Komunikasi Antar Pribadi *Cylo E-Sports* Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain *Honor of Kings*

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MOCHAMAD RIDZKY PRATAMA
Nomor Induk Mahasiswa : 20107030065
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Maret 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Bono Setyo, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 67d3c17645618

Pengaji I

Lukman Nusa, M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 67d3a661d0072

Pengaji II

Rahmah Attaymini, S.I.Kom., M.A.
SIGNED

Valid ID: 67d3cb673426a

Yogyakarta, 04 Maret 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.

SIGNED

Valid ID: 67d3dfda9e47a

MOTTO



“BETTER LATE THAN NEVER”

(LEBIH BAIK TERLAMBAT DARIPADA TIDAK SAMA SEKALI)

**-“KITA TIDAK TAHU APA YANG AKAN DIHADAPI KEDEPANNYA,
NIKMATI PROSESNYA DAN HARGAI SETIAP MOMEN YANG ADA”-**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillahirabbil‘alamin, puji dan syukur senantiasa terpanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “**Komunikasi Antar Pribadi Cylo E-Sports dalam Koordinasi Tim saat Bermain Honor of Kings**”. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda alam Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Pada pelaksanaan tugas akhir ini, peneliti telah menyelesaikan skripsi sebagaimana mestinya. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terealisasi tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan tulus hati pada

kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos.I. M.Si. selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta .
3. Dr. Bono Setyo, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan ikhlas dan tulus membimbing dan senantiasa memberikan motivasi kepada peneliti dalam melaksanakan tugas akhir skripsi.

4. Lukman Nusa, M.I.Kom. selaku Dosen Penguji 1 yang senantiasa memberikan motivasi dan nasihat selama pelaksanaan tugas akhir skripsi hingga selesai melaksanakan ujian akhir skripsi.
5. Rahmah Attaymini, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Penguji 2 yang senantiasa memberikan motivasi dan nasihat selama pelaksanaan tugas akhir skripsi hingga selesai melaksanakan ujian akhir skripsi
6. Segenap dosen, pegawai, dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
7. Alm. H. Subiarno selaku kakek dari penulis yang telah memberikan peran serta kasih sayang layaknya seorang ayah kandung bagi penulis
8. Ibu Riana Damayantie selaku Ibu dan Annisa Putri Handayani selaku adik dari penulis yang menjadi motivasi utama penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi.
9. Keluarga besar Sastro Soemidjono yang telah memberikan support, doa serta dukungan baik secara lisan maupun materi tanpa henti.
10. Seluruh anggota dan pihak management *Cylo E-Sports* yang telah memberikan kontribusi berarti dalam membantu peneliti menyelesaikan skripsi.
11. Vicky, Adit, Khalis, Fathur, Jordan, Tama, Ary, Fahcrul, Kito, Julpik, Gilang dan Trian selaku teman dekat penulis.
12. Teman-teman penulis saat mengerjakan skripsi. Ali, Tia, Ubay, Fathur, Age, Adillah, Erlina, Irfat, Dhafin, Risang, Alam, Salma, Celesta, Nova, Yunan,

Gilang, Tyo, Rezy, dan Takumi. Yang telah berjuang bersama penulis dan berbagi ilmu selama proses penggerjaan skripsi. Sukses selalu!

13. Rekan-rekan kerja tim marketing dan seluruh pegawai Bubur Hayam Kotabaru yang sudah memberikan ilmu dan pengalaman yang tidak bisa penulis dapatkan di bangku perkuliahan.
14. Seluruh teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah melewati masa perkuliahan bersama penulis. Peneliti berterima kasih kepada seluruh pihak yang turut membantu memanjatkan doa, memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.

Yogyakarta, 06 Februari 2025

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Telaah Pustaka	11
F. Landasan Teori.....	17
G. Kerangka Pemikiran.....	24
H. Metode Penelitian	25
BAB II GAMBARAN UMUM	31
A. Honor of Kings	31
B. Cylo E-Sports.....	40
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Analisis Keterbukaan <i>Cylo E-Sport</i> Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain <i>Honor of Kings</i>	49
a. Keterbukaan dalam komunikasi efektif	49
b. Keterbukaan dalam pengaturan peran dan tugas	56
c. Keterbukaan dalam keselarasan tujuan	58
d. Keterbukaan dalam pengambilan keputusan bersama	62

B. Analisis Empati <i>Cylo E-Sport</i> Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain <i>Honor of Kings</i>	66
a. Empati dalam komunikasi efektif	66
b. Empati dalam pengaturan peran dan tugas	67
c. Empati dalam keselarasan tujuan	69
d. Empati dalam pengambilan keputusan bersama	70
C. Analisis Sikap Mendukung <i>Cylo E-Sports</i> Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain <i>Honor of Kings</i>	72
a. Sikap mendukung dalam komunikasi efektif	72
b. Sikap mendukung dalam pengaturan peran dan tugas	75
c. Sikap mendukung dalam keselarasan tujuan	77
d. Sikap mendukung dalam pengambilan keputusan bersama	78
D. Analisis Sikap Positif <i>Cylo E-Sports</i> Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain <i>Honor of Kings</i>	79
a. Sikap positif dalam komunikasi efektif	79
b. Sikap positif dalam pengaturan peran dan tugas	80
c. Sikap positif dalam keselarasan tujuan	81
d. Sikap positif dalam pengambilan keputusan bersama	82
E. Analisis Kesetaraan <i>Cylo E-Sports</i> Dalam Koordinasi Tim Saat Bermain <i>Honor of Kings</i>	84
a. Kesetaraan dalam komunikasi efektif	84
b. Kesetaraan dalam pengaturan peran dan tugas	86
c. Kesetaraan dalam keselarasan tujuan	87
d. Kesetaraan dalam pengambilan keputusan bersama	88
BAB IV PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97
Lampiran 1. Interview Guide	97
Lampiran 2. Dokumentasi	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Telaah Pustaka	16
Tabel 2. Kerangka Pemikiran	24
Tabel 3. Data Anggota Cylo Mewing	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Turnamen E-Sports.....	1
Gambar 2. Game Honor of Kings di Playstore	3
Gambar 3. Kondisi Turnamen Honor of Kings.....	4
Gambar 4. Cylo E-Sports	5
Gambar 5. Turnamen Honor of Kings Super Dazzle Gejayan.....	6
Gambar 6. Gameplay Honor of Kings	7
Gambar 7. Logo Honor of Kings	31
Gambar 8. Halaman utama game Honor of Kings	32
Gambar 9. Fitur chat dalam Honor of Kings.....	33
Gambar 10. Fitur voicechat dalam Honor of Kings	34
Gambar 11. Fitur simbol dalam Honor of Kings	35
Gambar 12. Hero Wukong Honor of Kings	36
Gambar 13. Hero Lady Zhen	37
Gambar 14. Hero Alessio Honor of Kings	38
Gambar 15. Hero Lam Honor of Kings	39
Gambar 16. Hero Liu Shan Honor of Kings	40
Gambar 17. Profil Instagram Cylo E-Sports	40
Gambar 18. Cylo Mewing.....	43
Gambar 19. Logo Cylo E-Sports.....	44
Gambar 20. Struktur Organisasi PT. Senopati Mataram Raya.....	46
Gambar 21. Aplikasi Discord	50
Gambar 22. Fitur simbol dalam Honor of Kings	51
Gambar 23. Sinyal yang bermasalah ketika bermain Honor of Kings.....	55
Gambar 24. Draft pick dalam Honor of Kings.....	56
Gambar 25. Cylo Mewing ketika sedang latihan	59
Gambar 26. Spell musuh yang sudah digunakan	63
Gambar 27. Overlord dalam Honor of Kings.....	64
Gambar 28. Role Marksman dalam Honor of Kings	69
Gambar 29. Fitur stiker dalam Honor of Kings sebagai bentuk apresiasi	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Interview Guide	97
Lampiran 2. Dokumentasi.....	103



ABSTRACT

Nowadays, online games are loved by almost everyone. In fact, online gaming for some people has become a primary need. The MOBA game genre is one of the most widely competed game genres in E-Sport tournaments. One of the MOBA E-Sports games that is currently on the rise is Honor of Kings. Recently, Cylo E-Sports, an E-sport team from Yogyakarta, participated and won a tournament “Honor of Kings Super Dazzle Gejayan” which is the first Honor of Kings tournament in Yogyakarta. In gaming, communication plays an important role in achieving good cooperation. So, the purpose of this study is to find out and analyze in depth about interpersonal communication between Cylo E-Sports players in team coordination when playing Honor of Kings. This research uses qualitative research methods with a Grounded Theory approach. The subjects of this research are members of Cylo E-Sports. The results showed that each member of Cylo E-Sports is open in communication, provides empathy to each other, provides supportive attitudes and positive attitudes in communication and carries the concept of equality in communication. Overall, interpersonal communication in the Cylo E-Sports team plays a crucial role in coordination when playing Honor of Kings. Good interpersonal communication proved to be a key factor in their success in achieving victory. Team members who are able to communicate effectively tend to be more solid, adapt more quickly to changing situations and work together harmoniously.

Keywords : *Interpersonal Communication, E-Sports, Team Coordination, Cylo E-Sports, Honor of Kings.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena *E-Sports* saat ini sedang *booming-boomingnya*. *E-Sports* merupakan olahraga digital dimana para pemainnya menggunakan *video game* berbasis *online* sebagai bidang olahraga yang kompetitif. Menurut Samuel Henry (Henry, 2010), *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas. Menurut Adam dan Rollings (2006), *game online* bukan hanya sekedar permainan, melainkan sebuah program untuk menghubungkan pemain bersama dalam sebuah permainan (Adam Ernest, 2006).

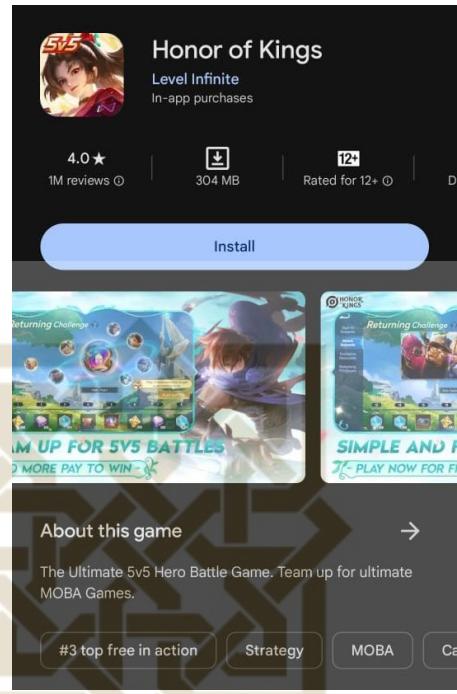
Gambar 1. Turnamen *E-Sports*



Sumber : youtube.com/@hokglobalesports (2024)

Saat ini *game online* sangat digandrungi oleh hampir semua kalangan. Bahkan, *game online* bagi sebagian orang sudah menjadi kebutuhan primer (Satria et al., 2021). Terdapat beberapa pembagian jenis-jenis genre *game online* seperti *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), *MMOFPS* (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*) dan *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Sagara & Mujab Masykur, 2018). Dilansir dari *reexus.id*, genre *game MOBA* merupakan salah satu genre *game* yang paling banyak dipertandingkan di turnamen *E-Sport* (*Rexus Indonesia, 2025*), *MOBA* merupakan sebuah permainan bertema pertarungan antara 2 tim yang terdiri dari 5 anggota tim yang bertujuan untuk menghancurkan basis musuh. Salah satu permainan *E-Sports MOBA* yang sedang naik daun saat ini adalah *Honor of Kings*. Berdasarkan data dari *Google Playstore*, permainan ini menempati posisi ke-3 dalam kategori *Top Free in Action* dengan jumlah unduhan lebih dari 10 juta kali. Tak hanya itu, dilansir dari *antaranews.com*, *Honor of Kings* meraih peringkat teratas dalam kategori *game* terpopuler baik di *App Store* maupun *Google Play Store* di banyak negara usai peluncurannya secara global pada 20 Juni lalu (Shanti, 2024). Dari adanya data tersebut, menunjukkan bahwasanya *game Honor of Kings* menjadi *game* yang favorit, bahkan di berbagai negara sejak awal perilisannya untuk server global pada tanggal 20 Juni 2024.

Gambar 2. Game Honor of Kings di Playstore



Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Honor of Kings merupakan sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana permainan ini dirilis oleh *Level Infinite* sebagai *Publisher* dan diduga akan menjadi saingan dari *Mobile Legends : Bang Bang* (Fajrin, 2024). Permainan ini mengharuskan pemain untuk bekerja sama atau berkoordinasi dengan timnya dan menggunakan strategi yang kompleks untuk mengalahkan lawan. Dalam bermain, para pemain atau *player* dapat berkomunikasi dengan sesama anggota timnya menggunakan fitur *chat* dan *voice chat* yang ada dalam *game*. Para player biasa menggunakan *hardware* berupa *earphone* atau *headset* sebagai penunjang komunikasi mereka dalam *game* dan ketika mengikuti turnamen.

Gambar 3. Kondisi Turnamen *Honor of Kings*

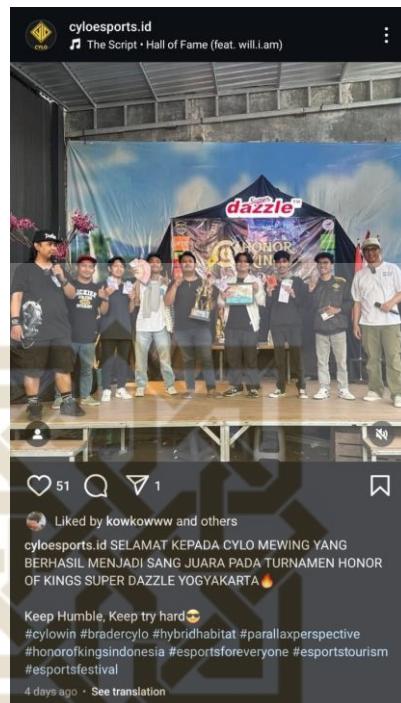


Sumber : youtube.com/@hokglobalesports (2024)

Namun, pada kenyataannya komunikasi yang dilakukan oleh setiap anggota tim terkadang terkendala oleh adanya gangguan saat melakukan komunikasi. Baik dari *device* yang digunakan hingga persepsi komunikasi yang berbeda dari setiap anggota tim. Meskipun seseorang bermain bersama temannya hingga satu tim, setiap pikiran antara satu orang dengan yang lain tentu berbeda-beda (Sapta Ramadhan & Nurdiansyah, 2024).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Gambar 4. *Cylo E-Sports*



Sumber : Screenshot pada akun Instagram @cyloesports.id (2024)

Tim *Cylo E-Sports* merupakan salah satu Tim *E-sport* asal Yogyakarta yang memiliki berbagai macam prestasi. Dikutip dari hitekno.com, Tim *E-Sports* ini berhasil meraih banyak prestasi di tingkat lokal maupun nasional. Beberapa diantaranya yakni, Juara 1 Projam *Mobile Legends Tournament* 2019, Juara 1 Porta *E-Sports PUBG Mobile Championship* 2020 dan masih banyak lagi prestasi lainnya (Rachmanta, 2021).

Belum lama ini, *Cylo E-Sports* mengikuti dan memenangkan sebuah turnamen, yakni “*Honor of Kings Super Dazzle* Gejayan” yang diadakan pada tanggal 28 dan 29 September 2024 di *Super Dazzle* Gejayan. Turnamen ini merupakan turnamen *Honor of Kings* pertama yang ada di Yogyakarta yang diadakan oleh *Super Dazzle* dan *Dazzle* dengan total hadiah puluhan juta rupiah.

Gambar 5. Turnamen *Honor of Kings Super Dazzle* Gejayan



Sumber : Screenshot pada akun Instagram @promodazzle (2024)

Sebagai salah satu tim profesional yang berlaga di arena *E-Sports* dari Yogyakarta, *Cylo E-Sports* tidak luput dari tantangan ini. Meskipun mereka memiliki pemain-pemain berbakat dengan keterampilan teknis yang tinggi, keberhasilan mereka di kompetisi tidak hanya ditentukan oleh

kemampuan individu, tetapi juga oleh seberapa baik mereka dapat berkoordinasi sebagai satu kesatuan tim.

Dalam bermain *game*, komunikasi merupakan peranan penting dalam tercapainya kerja sama yang baik. Hal ini bukan tanpa sebab, komunikasi merupakan kebutuhan manusia karena sejatinya manusia merupakan makhluk sosial yang mana tidak bisa hidup sendiri. Komunikasi merupakan elemen yang tak terpisahkan dalam kehidupan sosial manusia (Afandi & Nur Wijayanti, S.Ikom., M.Ikom, 2024), bahkan di *game* sekalipun. Komunikasi yang dilakukan melalui *game online Honor of Kings* bisa dilakukan melalui fitur *chat* dan *voice chat*.

Gambar 6. *Gameplay Honor of Kings*



Sumber : youtube.com/@hokglobalesports (2024)

Untuk meningkatkan performa tim saat bermain *game*, diperlukan adanya komunikasi antar pribadi setiap anggota tim dalam koordinasi tim. Sebagaimana disebutkan dalam Q.S Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi :

الْحَرَامُ الْبَيْتُ أَمِينٌ وَلَا الْفَلَادِ وَلَا الْهَدْيٌ وَلَا الْحَرَامُ الشَّهْرُ وَلَا اللَّهُ شَعَلِرٌ ثُلُوٌ لَا أَمْنُوا الدِّيْنُ يَأْتِيْهَا
عَنْ صَدُوْكُمْ أَنْ قَوْمٌ شَنَاعٌ يَجْرِيْمَكُمْ وَلَا فَاصْطَادُوا حَلَّمُ وَإِذَا وَرِضْوَانًا رَبِّهِمْ مَنْ فَضْلًا يَبْتَغُونَ
إِنَّ اللَّهَ وَأَنْتُمْ وَالْعُدُوْنَ أَلَيْمٌ عَلَى تَعَاوُنِهِمْ وَلَا وَالْقَوْمُ الْبَرُّ عَلَى وَتَعَاوُنِهِمْ تَعَذُّدُوا أَنَّ الْحَرَامَ الْمَسْجِدَ
○ العِقَابُ شَدِيدُ اللَّهِ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu melanggar syiar-syiar kesucian Allah, dan jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qalaid (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitul Haram; mereka mencari karunia dan keridhaan Tuhannya. Tetapi apabila kamu telah menyelesaikan ihram, maka bolehlah kamu berburu. Jangan sampai kebenciamu) kepada suatu kaum karena mereka menghalang-halangi dari Masjidil Haram, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.” (Q.S Al-Maidah : 2) (Cantika, 2021)

Dalam ayat tersebut menjelaskan tentang perintah untuk mengerjakan tolong menolong dalam hal kebajikan dan takwa. Dalam konteks tolong menolong yang sesuai dengan Q.S Al-Maidah ayat 2 tersebut merujuk kepada kerja sama dan berkoordinasi dalam bermain game. Penggunaan komunikasi verbal memang penting di dalam permainan. Namun, meskipun seseorang bermain bersama temannya hingga satu tim, setiap pikiran antara satu orang dengan yang lain tentu berbeda-beda, oleh sebab itu dibutuhkan adanya komunikasi yang baik dalam koordinasi tim.

Pembahasan mengenai bagaimana pemain *Cylo E-Sports* menggunakan dan menginterpretasikan komunikasi antar pribadi dalam *Honor of Kings* ini diharapkan dapat mengungkap berbagai faktor yang mempengaruhi komunikasi dan koordinasi tim. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi-strategi baru yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan koordinasi tim, baik melalui pelatihan yang lebih baik dalam komunikasi yang digunakan maupun pengembangan sistem komunikasi yang lebih adaptif terhadap situasi pertandingan.

Lebih jauh, dengan pemahaman yang lebih baik tentang komunikasi antar pribadi dalam koordinasi tim, *Cylo E-Sports* dan tim *E-Sports* lainnya dapat memperbaiki pendekatan mereka terhadap pelatihan dan strategi, sehingga tidak hanya meningkatkan performa mereka di turnamen, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan lebih lanjut dari praktik dalam komunikasi tim di dunia *E-Sports*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul “KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI CYLO E-SPORTS DALAM KOORDINASI TIM SAAT BERMAIN *HONOR OF KINGS*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana komunikasi antar pribadi *player Cylo E-Sports* dalam koordinasi tim saat bermain *game Honor of Kings*?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam mengenai komunikasi antar pribadi antar *player Cylo E-Sports* dalam koordinasi tim saat bermain *Honor of Kings*.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan keilmuan dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya komunikasi pada media *game*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai komunikasi antar pribadi dalam bermain *game Honor of Kings*.

E. Telaah Pustaka

Peneliti melakukan telaah pustaka terhadap penelitian terdahulu dengan topik yang relevan untuk menjadi gambaran serta acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa penelitian yang menjadi rujukan dari peneliti :

1. Jurnal penelitian (*INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 3 No. 6 Tahun 2023) yang dibuat oleh Nurjayanti dan Harmin Hatta dengan judul “Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur *Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi literatur menggunakan sumber literatur seperti jurnal, buku, skripsi dan tesi. Tak hanya itu, penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap fitur *quick chat* dari *Mobile Legends : Bang Bang*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa fitur *quick chat* atau biasa disebut fitur OK sering digunakan oleh para pemain *Mobile Legends*. Sejalan dengan hal tersebut, fitur OK ini memberi kemudahan bagi antarpemain dalam memberikan tanggapan secara cepat. Penggunaan fitur OK juga membangun hubungan yang positif antaranggota tim di tengah maraknya kekerasan verbal yang dilakukan para pemain game ini. Persamaan penelitian ini dengan yang akan penulis teliti ialah adanya persamaan metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

Adapun perbedaan penelitian ini ialah terletak pada subjek penelitian dan objek penelitiannya (Nurjayanti & Hatta, 2023).

2. Jurnal penelitian (Kiwari Vol. 3 No. 1 Tahun 2024 Hal 181-187) oleh Widiana Sonia dan Nigar Pandrianto dengan judul “Implementasi Teori Interaksi Sosial *Player* Saat Memainkan *Game Mobile Legends*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori komunikasi interpersonal dan teori interaksi simbolik. Hasil dari penelitian ini ialah para pemain *Mobile Legends* juga menggunakan fitur yang tersedia dalam *Mobile Legends* untuk berkomunikasi antar player selama bermain *game* dan menerapkan komunikasi interpersonal serta teori interaksi simbolik. Interaksi simbolik dapat terjadi ketika bahasa atau perilaku atau citra atau simbol nonverbal memiliki makna yang sama, tetapi ketika makna yang dihasilkan berbeda, hal ini tidak menutup kemungkinan terjadinya interaksi simbolik. Dengan bermain *Mobile Legends* dalam waktu yang lama, selain menambah teman baru di dunia maya atau memperluas jejaring sosial, pemain tetap menjaga hubungan baik dengan pemain lama, pemain juga merasa kemampuan kepemimpinan mereka berkembang dan berguna untuk mengambil keputusan di dunia nyata, atau lingkungan kerja.. Persamaan dalam penelitian ini ialah metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun, perbedannya ialah terletak pada subjek dan objek penelitiannya (Sonia & Pandrianto, 2024).

3. Jurnal penelitian (*Syntax Literate* : Jurnal Ilmiah Indonesia Vol. 7 No.5 Tahun 2022) oleh Fakhtu Amriul Wicaksana dan Moch. Fuad Nasfian dengan judul “Komunikasi, Koordinasi, dan Kejrasama dalam *Game Kompetitif Mobile Legend*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Komunikasi oleh Laswell. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi para pemain Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas Evos Fams lebih banyak menggunakan komunikasi verbal yang dilakukan di lingkungan virtual. Selain itu, juga terdapat komunikasi non-verbal dengan menggunakan fitur ping, attack atau retreat sebagai suatu simbol dalam bermain Mobile Legends yang sudah dipahami oleh para pemain. Persamaan dalam penelitian ini dengan milik peneliti ialah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya ialah, subjek dan objek penelitiannya (Amirul Wicaksana & Fuad Nasfian, 2022).

4. Jurnal penelitian (Trilogi : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta Vol. 3 No. 2 Tahun 2024) oleh Nando Darwin dan Aditya Dimas Pratama dengan judul “Komunikasi Interpersonal Pemain GamePubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di *Deoxys E-Sports*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan, 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 pada saat berada di dalam *game*, merekamemanfaatkan 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. Persamaan penelitian ini dengan milik peneliti ialah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori komunikasi antar pribadi oleh Joseph A. Devito. Adapun perbedaan penelitian ini ialah subjek penelitiannya (Darwin & Dimas Pratama, 2024).

5. Skripsi oleh Aldo Wibowo Salim mahasiswa program studi sosiologi Universitas Lampung dalam digilib.unila.ac.id dengan judul “Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain *Game Online Mobile Legends:Bang Bang*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukan bahwa pemain memaknai umpanan sebagai hal yang positif seperti memicu adanya suatu motivasi untuk membuktikan

bahwa pemain yang menerima umpan masih bisa melakukan hal yang lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat membalikkan keadaan dan sebagai hal yang negatif karena umpan dipandang sebagai ujaran kebencian atau hinaan yang diberikan secara personal terhadap seorang pemain. Persamaan penelitian ini ialah metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya ialah subjek dan objek penelitiannya (Salim, 2023).



Tabel 1. Telaah Pustaka

Nama Peneliti	Nurjayanti dan Harmin Hatta	Widiana Sonia dan Nigar Pandrianto	Fakhtu Amriul Wicaksana dan Moch. Fuad Nasvian	Nando Darwin dan Aditya Dimas Pratama	Aldo Wibowo Salim
Judul Penelitian	Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang	Implementasi Teori Interaksi Sosial Player Saat Memainkan Game Mobile Legends	Komunikasi, Koordinasi, dan Kejrasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend	Komunikasi Interpersonal Pemain GamePubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports	Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang
Sumber	INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Hal 3153-3163	Kiwari Vol. 3 No. 1 Tahun 2024 Hal 181-187	Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia Vol. 7 No.5 Tahun 2022	Trilogi : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta Vol. 3 No. 2 Tahun 2024	Kinema, Vol. 1, No. 2 Tahun 2022
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Persamaan	Metode penelitian kualitatif	Metode penelitian kualitatif	Metode penelitian kualitatif	Metode penelitian kualitatif dan Teori yang digunakan	Metode penelitian kualitatif
Perbedaan	Subjek dan objek penelitian	Subjek dan objek penelitiannya	Subjek dan objek penelitiannya	Subjek penelitiannya	Subjek dan objek penelitiannya

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Antar Pribadi

Deddy Mulyana (2000:73) mendefinisikan komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal sebagai sebuah bentuk komunikasi secara tatap muka atau langsung antara dua orang atau lebih yang mana memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain atau lawan bicaranya baik dalam bentuk verbal maupun non verbal (Fitri, 2017). Adapun definisi komunikasi antar pribadi menurut Devito (1989) ialah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik (Zain, 2019). Dari kedua definisi komunikasi antar pribadi diatas, dapat disimpulkan bahwasannya komunikasi antar pribadi merupakan sebuah bentuk komunikasi yang dilakukan secara langsung atau secara *face to face* yang mana dalam prosesnya, komunikator dapat menyampaikan pesan secara langsung serta, komunikannya dapat merespon pesan secara langsung.

Dalam komunikasi antar pribadi atau interpersonal, tentunya terdapat beberapa karakteristik. Seperti salah satu pendapat ahli yaitu Judy C. Pearson, ia menyebutkan terdapat enam karakteristik komunikasi antar pribadi, yaitu :

- a. Komunikasi antar pribadi berawal dari diri sendiri (*self*).

Artinya, salah satu bentuk dalam menyampaikan pesan atau informasi membutuhkan adanya kesadaran setiap individu.

- b. Komunikasi antar pribadi bersifat transaksional.

Sifat transaksional dalam komunikasi antar pribadi mengacu kepada tindakan dari pihak yang terlibat akan proses komunikasi.

- c. Komunikasi antar pribadi mencakup pada aspek isi pesan dan hubungan antar individu.

Disini, komunikasi yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kandungan atau kualitas isi pesan, tetapi juga melalui hubungan antar individu.

- d. Komunikasi antar pribadi mensyaratkan saat pihak-pihak berkomunikasi untuk melibatkan kedekatan fisik.

Pihak-pihak yang berkomunikasi yang bertukar pesan secara *face to face* dapat berjalan lebih efektif.

- e. Komunikasi antar pribadi menyebabkan hubungan saling ketergantungan antar satu sama lain.

Dalam hal ini, komunikasi antar pribadi melibatkan ranah emosi sehingga terdapat saling ketergantungan emosional antara kedua belah pihak.

f. Komunikasi antar pribadi tidak dapat diubah atau diulang.

Saat proses pertukaran pesan saat komunikasi antar pribadi berlangsung, maka informasi yang telah disampaikan tidak dapat diubah atau diulang (Ngalimun, 2018).

DeVito (1997) menjelaskan bahwasanya terdapat aspek penting dalam proses komunikasi antar pribadi (Kalimau & Rina, 2023). Aspek penting tersebut meliputi :

a. Keterbukaan (*Openness*)

Pada komunikasi antar pribadi, keterbukaan menjadi kunci agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar. Keterbukaan disini berarti ialah ketersediaan untuk membuka diri guna memberikan dan menerima informasi, ketersediaan untuk merespon informasi dan sikap menerima perasaan dan pemikiran orang lain.

b. Empati (*Empathy*)

Empati merupakan sebuah kemampuan seseorang dimana ia dapat merasakan emosi atau perasaan yang dirasakan oleh orang lain. Seseorang yang memiliki rasa empati yang tinggi akan peka terhadap perasaan orang lain. Empati dapat berupa mendengarkan pembicaraan lawan bicara dengan baik dan dapat menerima berbagai sudut pandang yang ada (*open minded*).

c. Sikap mendukung (*Supportiveness*)

Sikap mendukung diberikan guna seorang individu dapat bebas mengutarakan apa yang ada di pikirannya tanpa merasa malu akan apa yang orang lain pikirkan. Salah satu contoh sikap mendukung ini ialah dengan adanya *gesture* tubuh. Seperti anggukan kepala, memberikan jempol dan bertepuk tangan.

d. Sikap positif (*positiveness*)

Dalam implementasinya, komunikasi akan berjalan lebih efektif apabila didalam pesannya mengandung pesan-pesan yang positif daripada pesan-pesan negatif. Dengan adanya sikap positif, seseorang akan dapat berperilaku yang terkesan menghargai kepentingan dan perbedaan orang lain.

e. Kesetaraan (*Equality*)

Dalam komunikasi antar pribadi, komunikasi harus dilakukan secara dua arah agar setiap orang merasa diperlakukan secara adil. Diperlukan adanya pengakuan dari kedua belah pihak (komunikator-komunikan) bahwa mereka berharga dan bernilai karena memiliki kepentingan bersama.

2. Koordinasi Tim

Menurut Salas, Sims dan Burke (2005), koordinasi tim merupakan aktivitas yang memastikan bahwa semua anggota tim memiliki pemahaman bersama tentang tujuan, strategi, dan tindakan yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan, yang didukung oleh komunikasi dan kerja sama yang efektif (Salas et al., 2005).

Menurut Stoner, Freeman dan Gilbert (2010), koordinasi merupakan sebuah proses pengaturan dan pengintegrasian aktivitas-aktivitas dari berbagai individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Stoner et al., 2010). Guzzo dan Dickson (1996) mengemukakan bahwa koordinasi dalam tim sangat penting untuk memastikan bahwa anggota tim dapat bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (R. Guzzo & M. Dickson, 1996)

Menurut Guzzo dan Dickson, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi efektifitas koordinasi tim, antara lain :

a. Komunikasi Efektif

Disini, komunikasi efektif dibutuhkan agar koordinasi tim bisa berjalan dengan baik. Unsur-unsur dari komunikasi efektif pada umumnya sama dengan unsur-unsur komunikasi yakni S-M-C-R-E (*Source, Message, Channel, Receiver, Effect*). Komunikasi efektif dapat dilihat dari tercapainya tujuan dari komunikator atau pengirim pesan.

Dalam bermain *game*, komunikator akan mengirimkan sebuah pesan atau simbol kepada rekan satu timnya. Rekan satu tim lainnya disini akan merespon sebuah pesan tersebut dengan suatu tindakan. Apabila tindakan yang dilakukan oleh rekan satu tim lainnya selaku komunikator sejalan dengan komunikator, maka komunikasi tersebut dapat dikatakan efektif.

b. Pengaturan Peran dan Tugas

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendirian. Manusia saling membutuhkan satu sama lain untuk berbagi tugas sesuai dengan perannya. Hal ini juga berlaku dalam *game* kompetitif. Seorang *player* membutuhkan bantuan temannya dalam pembagian peran dan tugas. Adapun pembagian tugas dari pemain *Honor of Kings* dilihat dari *role* yang dimainkan setiap *player*.

c. Keselarasan Tujuan

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, bahwa tujuan permainan *Honor of Kings* ialah untuk menghancurkan *base* atau basis musuh. Seluruh anggota tim memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan yang ingin dicapai dalam permainan *Honor of Kings*.

d. Pengambilan Keputusan Bersama

Pengambilan Keputusan bersama dilakukan oleh setiap anggota tim baik komunikator yang memberi pesan maupun komunikan yang menerima pesan. Namun, tidak menutup kemungkinan keputusan yang dilakukan tidak sejalan karena adanya perbedaan persepsi dari pesan yang disampaikan dan diterima.

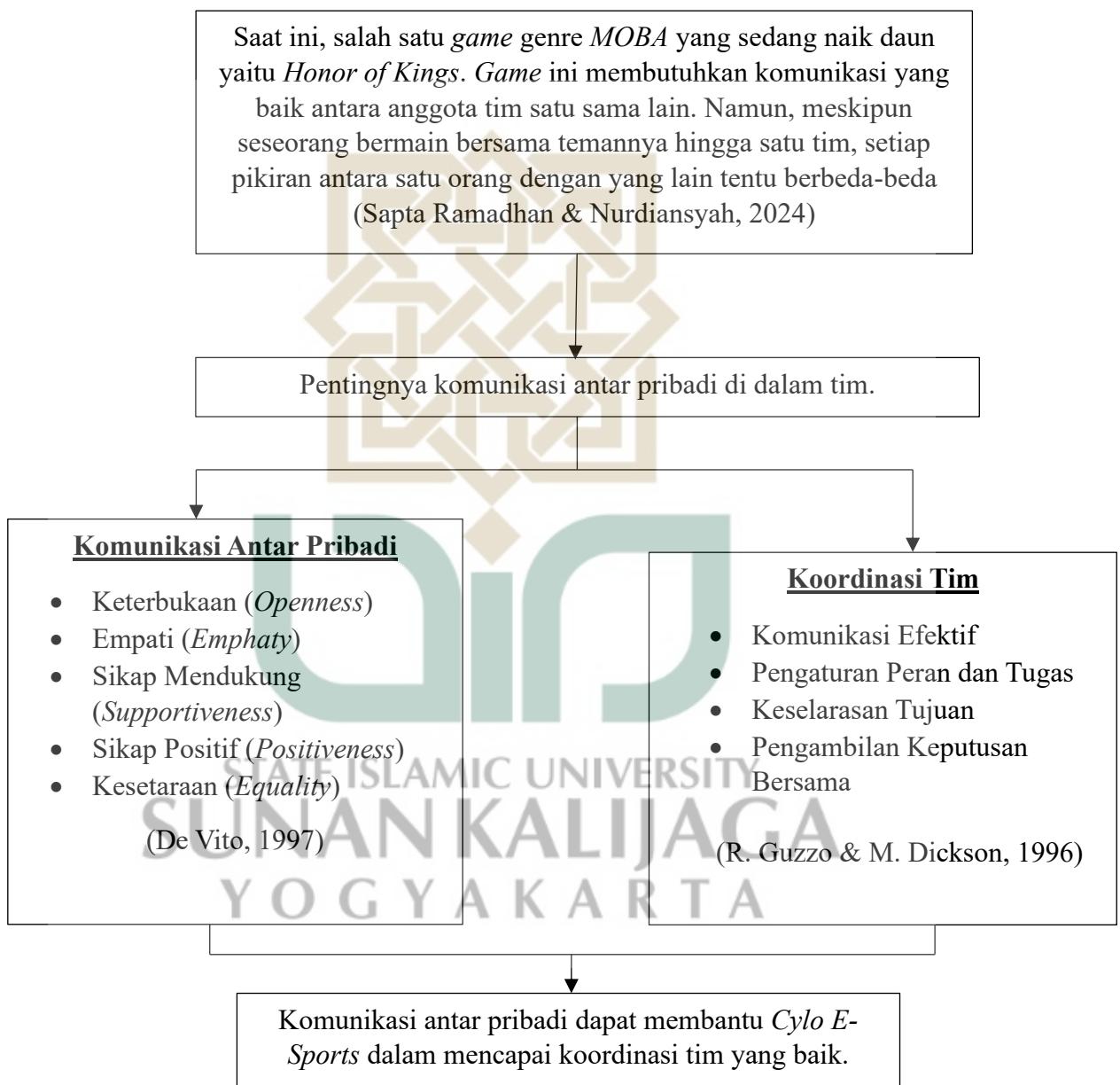
3. *E-Sports*

Fenomena *E-Sports* akhir-akhir ini sedang naik daun. Menurut Faidillah Kurniawan (2020), *E-Sports* merupakan olahraga digital yang melibatkan aktivitas fisik manusia dan keterampilannya secara digital dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis maupun olahraga lainnya (Faidillah Kurniawan, 2020). Anshari mendefinisikan *E-Sports* sebagai bidang olahraga yang memiliki permainan video sebagai fokus kompetitif utamanya (Anshari et al., 2022).

Terdapat perbedaan yang jelas antara bermain *game online* secara santai (*Casual Games*) dan *E-Sports*. Mereka yang bermain *game online* hanya untuk kesenangan disebut sebagai pemain kasual, sementara pemain kasual yang mengikuti turnamen, memiliki strategi tingkat tinggi, gengsi, reputasi dan mengelola kegiatannya dengan tahapan tertentu disebut sebagai atlet *E-Sports*.

G. Kerangka Pemikiran

Tabel 2. Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Peneliti (2024)

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Arifin (Arifin, 2012), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang secara umum digunakan untuk meneliti tentang kehidupan masyarakat, tingkah laku dan aktivitas sosial. Sedangkan, menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana peneliti ialah instrumen kunci dari penelitian ini. Moleong (Moleong, 2017) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur dalam penelitian yang dapat menghasilkan data dalam bentuk deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan *Grounded Theory*. Menurut Creswell (Creswell, 2014) *Grounded Theory* merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan teori yang "tertanam" dalam data yang dikumpulkan dan dianalisis selama penelitian. *Grounded Theory* digunakan untuk membangun teori atau konsep baru yang dapat menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Pendekatan ini berfokus pada proses induktif, di mana peneliti mengumpulkan data terlebih dahulu dan kemudian mengidentifikasi pola atau kategori dalam data untuk mengembangkan teori (Cresswell, 2014).

2. Subjek dan Objek Penelitian

a) Subjek Penelitian

Subjek penelitian dapat didefinisikan sebagai objek, peristiwa, atau individu yang menjadi lokasi data dimana variabel penelitian terkait berada dan juga menjadi fokus permasalahan penelitian (Nashrullah et al., 2023). Penentuan subjek penelitian ini adalah untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi yang detail dan valid. Perolehan data yang didapatkan dari subjek penelitian ini akan disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Adapun subjek penelitian ini ialah anggota *Cylo E-Sports*.

b) Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu objektif (Sugiyono, 2021). Objek penelitian ini ialah komunikasi antar pribadi anggota *Cylo E-Sports* ketika bermain *Honor of Kings*.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah proses dan cara yang dipergunakan penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Setiap penelitian baik itu penelitian kualitatif ataupun penelitian kuantitatif tentunya menggunakan teknik dalam mengumpulkan data

yang dibutuhkan. Tujuan dari hal ini ialah untuk membantu penulis memperoleh data-data yang otentik Adapun jenis pengumpulan data yang digunakan ialah :

a. Dokumentasi

Teknik pengambilan data melalui dokumentasi ialah metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan dokumen-dokumen tertulis atau visual yang relevan untuk penelitian. Menurut Creswell (Creswell, 2014), dokumentasi merupakan pengumpulan data yang melibatkan dokumen-dokumen seperti catatan publik, dokumen pribadi dan materi visual untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian.

b. Wawancara

Esterberg (Esterberg, 2002) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makan dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2021). Wawancara dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan kepada terwawancara (*interviewee*) yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2017). Wawancara ini ditujukan kepada anggota *Cylo E-Sports* dan satu orang dari pihak manajemen *Cylo E-Sports*.

4. Metode Analisis Data

Menurut Bogdan (Hardani, 2020) metode analisis data merupakan sebuah proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami serta temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga datanya sudah jenuh.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Sugiyono, 2021).

Berikut beberapa Langkah yang harus dilakukan dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1984), yakni :

a. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021), reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya hingga pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama

penelitian kualitatif berlangsung dan merupakan bagian dari bentuk analisis data(Moleong, 2017).

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan suatu rangkaian informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data bertujuan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan serta memberikan tindakan (Miles, 2007). Sutopo (2006) menyatakan bahwa sajian data berupa narasi kalimat, gambar/skema, jaringan kerja dan table sebagai narasinya(Esthi, 2019).

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan setelah adanya hasil dari wawancara, observasi dan dokumentasi berupa data-data awal yang belum siap digunakan dalam analisis, setelah ada data tersebut direduksi dan disajikan (Moleong, 2017). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021), Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian terjun di lapangan.

5. Metode Keabsahan Data

Metode keabsahan data atau uji validitas data merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian kualitatif. Hal ini guna penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan tidak diragukan hasil dari penelitian tersebut. Menurut Patton (Moleong, 1990), validitas data merupakan faktor yang penting dalam penelitian kualitatif dimana cara yang digunakan untuk menguji validitas data tersebut ialah dengan teknik triangulasi data.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada penggunaan triangulasi sumber ahli dimana peneliti akan menggunakan seseorang yang ahli dalam bidangnya. Dalam konteks penelitian ini ialah seseorang yang ahli dalam bidang kajian *game* atau media *game digital*. Triangulasi sumber ahli dapat mempertajam daya dapat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh selama perisetan melalui beberapa sumber atau informan (Andarusni & Mariyani, 2020).

Untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber ahli dengan melibatkan Jusuf Ariz Wahyuono, S.I.P., M.A. Beliau merupakan seorang dosen dari DIKOM UGM dan pakar dalam bidang ilmu komunikasi dengan kajian game digital. Dengan adanya perspektif akademis dari seorang ahli, penelitian ini diharapkan memiliki dasar analisis yang lebih kuat dan komprehensif.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Komunikasi Antar Pribadi dalam Koordinasi Tim Saat Bermain *Honor Of Kings*”, komunikasi antar pribadi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas koordinasi tim ketika bermain *game online* khususnya *Honor of Kings*. Anggota *Cylo E-Sports* saling terbuka satu sama lain dengan cara membagi tugas dan peran secara adil, menetapkan tujuan yang sama, serta transparan dalam mengambil keputusan. Koordinasi yang dilakukan juga berdasarkan rasa empati, setiap anggota tim tidak saling menyalahkan ketika ada hal yang salah tetapi melakukan evaluasi.

Selain itu, sikap mendukung satu sama lain akan menciptakan koordinasi tim yang efektif dan meningkatkan performa anggota tim. Dalam permainan, juga dibutuhkan sikap positif supaya pemain dapat berpikir lebih tenang ketika terjadi momen *urgent* sehingga keputusan bersama bisa diambil secara tepat. Kesetaraan juga diperlukan dalam komunikasi tim supaya setiap anggota tim dapat lebih nyaman menyampaikan ide dan hambatannya ketika bermain.

Secara keseluruhan, komunikasi antar pribadi dalam tim *Cylo E-Sports* berperan krusial dalam koordinasi saat bermain *Honor of Kings*. Komunikasi antar pribadi yang baik terbukti menjadi faktor kunci keberhasilan mereka dalam meraih kemenangan. Anggota tim yang mampu berkomunikasi secara efektif cenderung lebih solid, lebih cepat beradaptasi dengan perubahan situasi dan mampu bekerja sama secara harmonis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peneliti selanjutnya dan *player game MOBA* baik itu *player* biasa maupun *player E-Sports* :

1. Dikarenakan penelitian ini tidak sempurna, Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model komunikasi yang lebih spesifik dalam koordinasi tim *E-Sports*.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membandingkan pola komunikasi dalam koordinasi tim pada *game Honor of Kings* dengan *game* lain seperti *Mobile Legends*, *League of Legend*, *DOTA 2* dan beberapa *game MOBA* lain.
3. Diharapkan kepada *player MOBA* untuk bisa meningkatkan keterbukaan dalam komunikasi di dalam penyampaian pendapat, saran, strategi serta penyampaian informasi. Sehingga, koordinasi tim dapat berjalan lancar serta tujuan meraih kemenangan mudah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ernest, R. A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Graha Ilmu.
- Afandi, F., & Nur Wijayanti, S.Ikom., M.Ikom, Q. (2024). Peran Komunikasi Efektif Bagi Mahasiswa Dalam Membangun Hubungan Yang Baik Dan Berkelanjutan. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 2(1), 228–241.
- Amirul Wicaksana, F., & Fuad Nasfian, M. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5). <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/7034/4379>
- Andarusni, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Anshari, F., Evangelina, J., & U.F.T Abbabil, S. (2022). Komodifikasi Pekerja Pada Atlet Esports Dalam Industri Olahraga Digital. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 277–298.
- Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma*. Rosda Karya.
- Aziz, H. (2024). *Penjelasan 5 Role di Honor of Kings, Wajib Tahu sebelum Push Rank*. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/penjelasan-5-role-honor-of-kings-c1c2?page=all>
- Cantika, Y. (2021). *Surat Al-Ma'idakah Ayat 2*. <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-2/>
- Clinten, B., & Kusuma Pertiwi, W. (2024). *Serupa Tapi Tak Sama, Ini Beda Game MOBA “Honor of Kings” dan “Mobile Legends.”* <https://tekno.kompas.com/read/2024/05/29/11000087/serupa-tapi-tak-sama-ini-beda-game-moba-honor-of-kings-dan-mobile-legends?page=all>
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Darwin, N., & Dimas Pratama, A. (2024). Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports. *Trilogi : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3(2), 141–150. <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i2.88>
- DeVito, J. A. (2015). *The Interpersonal Communication Book (14th Edition)*.
- Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative Methods In Social Research*.
- Esthi, F. G. (2019). *Analisis Gaya Hidup Imitasi Remaja dalam Komunitas*

- Maranatha Youtheen di Ungaran.* 28–34.
- Faidillah Kurniawan. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Fajrin, Z. (2024). *Honor of Kings, Game MOBA Saingan MLBB Telah Rilis.* <https://gizmologi.id/game/honor-of-kings-game-moba-saingan-mlbb-rilis/>
- Fitri, D. K. (2017). *Komunikasi Antarpribadi dalam Mempertahankan Kepuasan Pelanggan (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Garda Depan PT Aseli Dagadu Djokdja)*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hardani, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Grup.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Irfal. (2021). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Terhadap Kinerja Resepsionis di Qunci Villas Hotel, Lombok – NTB. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 16(1).
- Kalimau, I. B. E. F. P., & Rina, N. (2023). Komunikasi Interpersonal Ayah Pekerja dan Anak Perempuan Dalam Meningkatkan Keterbukaan Diri Anak. *Linimasa : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Kurniawan, S. (2024). *10 REKOMENDASI HERO JUNGLER HONOR OF KING S UNTUK PEMULA*. <https://www.froyonion.com/news/tips/10-rekomendasi-hero-jungler-honor-of-kings-untuk-pemula>
- Marzuki, K. (2023). *Hukum Bacaan Tajwid Surat Asy Syura Ayat 38, Lengkap Cara Baca dan Penjelasan*. <https://babel.inews.id/berita/hukum-bacaan-tajwid-surat-asy-syura-ayat-38-lengkap-cara-baca-dan-penjelasan>
- Miles, M. B. dan A. M. H. (2007). *Qualitative Data Analysis*. UI Press.
- Moleong, L. J. (1990). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, D. E. F., Nurdyansyah, D., & Untari, D. R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. UMSIDA Press.
- Ngalimun. (2018). *Komunikasi Internal*. Pustaka Pelajar.
- Nurjayanti, & Hatta, H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3153–3163.
- R. Guzzo & M. Dickson. (1996). Teams in organizations: Recent research on performance and effectiveness. *Annual Review of Psychology*.

- Rachmanta, R. D. (2021). *Mengenal Cylo Esports, Tim Asal Jogja dengan Segudang Prestasi*.
<https://www.hitekno.com/games/2021/06/21/141848/mengenal-cylo-esports-tim-asal-jogja-dengan-segudang-prestasi>
- Rexus Indonesia. (2025). *6 Genre Game Paling Banyak Dipertandingkan Turnamen Esports*. <https://reexus.id/blogs/berita/6-genre-game-paling-banyak-dipertandingkan-turnamen-esports?srsltid=AfmBOorQjPn1lRsUEqdS43usZIVehdIcbLUnX0Bjm4fDBapHiKja7V0d>
- Rizki Febriani, A. (2024). *Al Baqarah Ayat 42: Larangan Mencampur Kebenaran dan Kebatilan*. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7228855/al-baqarah-ayat-42-larangan-mencampur-kebenaran-dan-kebatilan>
- Rudito, M. (2024). *5 Game MOBA Android Terpopuler 2024, MLBB Masih Jaya!* <https://www.idntimes.com/tech/games/mito-rudito/game-moba-android-terpopuler-2024-c1c2?page=all>
- Sagara, S., & Mujab Masykur, A. (2018). GAMBARAN ONLINE GAMER. *Jurnal Empati*, 7(2), 418–424.
- Salas, E., Sims, E. D., & Burke, C. S. (2005). Is there a “Big Five” in Teamwork? *Small Group Research*, 36(5), 555–599.
- Salim, A. W. (2023). *Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain Game Online Mobile Legends : Bang-Bang*.
- Sapta Ramadhan, N., & Nurdiansyah, D. (2024). Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di Game Online Valorant (Studi pada Komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila). *Jurnal Publish*, 3(2), 130–243. <https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/publish/article/download/7349/3291/>
- Satria, D. P., Herdefa, N., Maulidia, & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Setya, D. (2022). *Surat Al-Baqarah 285-286 Punya Banyak Keistimewaan, Ini Bacaan dan Artinya*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6157245/surat-al-baqarah-285-286-punya-banyak-keistimewaan-ini-bacaan-dan-artinya>
- Shanti, H. D. (2024). *Honor of Kings raih peringkat atas gim populer usai peluncuran global*. <https://www.antaranews.com/berita/4174653/honor-of-kings-raih-peringkat-atas-gim-populer-usai-peluncuran-global>
- Sonia, W., & Pandrianto, N. (2024). Implementasi Teori Interaksi Simbolik Player Saat Memainkan Game Mobile Legends. *Kiwari*, 3(1), 181–187. <https://doi.org/10.24912/ki.v3i1.29424>

- Stoner, Freeman, & Gilbert. (2010). *Manajemen Jilid 1*. Indeks Gramedia.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zain, K. (2019). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Ojek Online di Kota Malang*.

