

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian

###### 4.1.1.1 Profil Squad Aizen Asano

Menurut salah satu anggotanya, *squad* Aizen Asano baru saja berdiri dua tahun lalu, atau tepatnya sekitar bulan Maret 2020, menjadikannya sebagai *squad* mobile legends yang tergolong baru di dunia kompetisi mobile legends tingkat nasional maupun lokal.

Menurut Mas Aditya Pamungkas, manager dari Aizen Asano Squad, dulu tim Semarang Legend bubar karena perselisihan internal antar anggotanya sendiri, mulai dari masalah kecil hingga masalah besar. Hal ini menyebabkan pembentukan Squad Aizen Asano.

Sejak terbentuk dua tahun lalu hingga saat ini, tim besutan Aizen Asano ini telah mengikuti sejumlah kompetisi, baik online maupun offline. Mas Aditya, salah satu anggota tim kawakan, mengklaim meski grup ini belum pernah meraih juara, namun sudah berhadapan dengan tim-tim yang sudah beberapa kali berkuat di kompetisi *game* mobile legends untuk mencapai babak semifinal. Karena squad Aizen Asano masih muda dan masih bisa mengembangkan potensinya, hal ini dirasa cukup wajar.

Squad Aizen Asano memiliki beberapa tempat nongkrong yang sering digunakan oleh para anggota berkumpul untuk berbagai aktivitas seperti latihan

membangun tim, sesi strategi, evaluasi, dan sebagainya. Tempat nongkrong Aizen Asano terletak di Jl. Abdulrahman Saleh No.193 di Semarang.

Keenam anggota tim mobile legends asal Semarang ini semuanya memiliki ambisi yang sama, yaitu membawa dan mengukuhkan Indonesia sebagai pemimpin global di bidang kompetisi mobile legends. Mereka semua memiliki harapan yang sangat tinggi untuk diri mereka sendiri.

Sebenarnya tidak ada syarat yang ketat untuk bergabung dengan squad Aizen Asano, seperti harus mencapai rank tinggi seperti bintang tertentu Mythic atau memiliki rata-rata tingkat kemenangan (win rate) dengan persentase tertentu selama ribuan pertandingan. Salah satu hero andalannya juga tidak perlu masuk jajaran Top Global Hero di panel Leaderboard. Sebaliknya, tim Aizen Asano merekrut anggotanya dari antara teman terdekat pemimpinnya. Jadi bisa dibilang, selain individu yang sudah familiar, squad Aizen Asano belum terbuka untuk menerima anggota baru.

Sebuah program untuk latihan mabar (main bareng) untuk tim ini, yang berguna untuk meningkatkan strategi *gameplay squad* dalam sebuah pertandingan atau pertandingan dalam sebuah kompetisi atau turnamen. Jadwal latihan mereka terbilang fleksibel karena anggota memiliki kegiatan dan pekerjaan masing-masing yang dimulai dari pukul 20.00 – 22.00.

#### **4.1.1.2 Struktur Organisasi Squad Aizen Asano**

Seiring dengan berkembangnya waktu, ada sejumlah faktor yang mempengaruhi squad Aizen Asano dalam mengambil tindakan seperti mengatur komposisi kelompok, jumlah waktu yang tersedia, dan strategi agar dapat

menyelesaikan permasalahan dalam anggota.(Brent dan Lea, 2013 dalam Cholifan dan Umi Khoirun Nisak, 2020<sup>35</sup>

Nama-nama anggota kelompok Aizen Asano serta peran atau role hero anggota dari squad Aizen Asano ialah: Kautzar Maulidivo sebagai Offlaner (bermain dan bertahan dalam satu jalur tetap) dengan role atau peran hero Fighter-Assassin, Reza Yoga sebagai Midlaner (bermain dominan pada jalur tengah) dengan role atau peran hero Mage-Assassin, Aditya Pamungkas sebagai Inisiator (berperan sebagai komando inisiasi tim) biasanya menggunakan role atau peran hero TankFighter, Syah Furqon sebagai Pure-Tanker (berperan untuk melindungi hero-hero tim dalam pertandingan) tentunya role atau hero yang digunakan adalah hero Tank, Keane William atau biasa dipanggil Keane sebagai Pure-Mage (bermain dengan dominan hero yang bertipe Magic), dan terakhir ada Aldo Dwi sebagai Marksman Specialist (bermain dengan tipe hero serangan jarak menengah) adalah seseorang yang dapat menggunakan semua hero dengan tipe Marksman.

Susunan struktur lengkap dari squad Aizen Asano divisi mobile legends ini adalah :

**Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Squad Aizen Asano**

<b>Jabatan</b>	<b>Nama/ Nickname</b>	<b>Role/Peran</b>
Kapten	Aditya Pamungkas/ Hayoo	inisiator
Anggota	Kautzar Maulidivo / Idiv	offlaner
Anggota	Reza Yoga / Azazeil	midlaner

<sup>35</sup> Cholifah dan Umi Khoirun Nisak, “Komunikasi Rekam Medis dan Manajemen Informasi Kesehatan“, (Buku Ajar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo), 2020, hal. 44

Anggota	Syah Furqon / Quntul	Pure-tanker
Anggota	Keane William / Disaster	Carry
Anggota	Aldo Dwi/ Aceu	Marksman specialist

Informan yang menjadi subjek penelitian ini seluruhnya adalah pemain inti bagian dari squad Aizen Asano Divisi Mobile Legends.

a. Nama lengkap : Aditya Pamungkas

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Inisiator

b. Nama lengkap : Kautzar Maulidivo

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Offlaner

c. Nama lengkap : Reza Yoga

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Midlaner

d. Nama lengkap : Syah Furqon

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Pure tanker

e. Nama lengkap : Keane William

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Pure Carry

f. Nama lengkap : Aldo Dwi

Jenis kelamin : Laki-laki

Role : Marksman specialist

## 4.2 Pembahasan

Setelah tahap pra-lapangan selesai, peneliti menggali informasi secara langsung dari narasumber. Tahap pra lapangan sendiri berupa permintaan izin kepada informan dan mengonfirmasi serta menyusun semua persyaratan untuk proses observasi dan wawancara. Setelah tahap itu, peneliti melakukan langkah-langkah antara lain mewawancarai informan secara mendalam untuk mengumpulkan data atau informasi dari lapangan. Langkah selanjutnya adalah observasi langsung ke lokasi *Basecamp* Aizen Asano untuk mengetahui secara langsung bagaimana komunikasi tim Aizen Asano saat bermain *Mobile Legends*. Tim Aizen Asano di divisi *Mobile Legends* menjadi sumber data dokumen penelitian, termasuk tanggapan terhadap wawancara yang dilakukan baik secara langsung maupun melalui obrolan WhatsApp serta tangkapan layar dari profil dalam *game* masing-masing pemain utama yang dikirimkan ke peneliti.

Dalam penelitian tentang pola komunikasi *game Squad* Aizen Asano *Mobile Legends* di Semarang ini, data peneliti digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan catatan tertulis. Penulis mendapatkan beberapa temuan mengenai *Mobile Legends*: Bang-Bang dan juga menemukan terdapat dua fase penggunaan pola komunikasi skuad Aizen Asano selama pertandingan *Mobile Legends* di Semarang. Masing-masing periode tersebut memiliki pola komunikasi yang berbeda, yang akan dijelaskan pada sub bab berikutnya.

#### 4.2.1 Komunikasi Fase Draft Pick Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends

Sebelum pemain memasuki arena permainan, selama fase Draft-Pick, yang secara kasar diterjemahkan sebagai "pengaturan penjemputan", mereka menyusun strategi, memilih hero yang ingin mereka gunakan, dan membuat rencana cara menggunakannya.

Pada tahap permainan Mobile Legends di Semarang ini, anggota tim Aizen Asano memiliki kecenderungan untuk tawar-menawar dan berbicara di antara mereka sendiri tentang proses pengambilan keputusan dalam hal ini pemilihan hero untuk setiap pemain.

Wawancara berikut ini dilakukan terhadap semua anggota inti squad Aizen Asano pada *game* Mobile Legends. Misalnya, Mas Reza Yoga, sebagai seorang midliner adalah informan pertama yang diajak bicara oleh para peneliti.

“Kami berdiskusi dan memperdebatkan hero mana yang akan kami gunakan ketika tiba waktunya untuk memilih mereka pada fase DraftPick sebelum memulai permainan yang sebenarnya karena hero ini menentukan strategi yang akan digunakan dalam permainan nanti. Oleh karena itu, memang benar bahwa kita harus berhati-hati dalam pengambilan keputusan kita.”<sup>36</sup>

Mas Reza Yoga juga menambahkan.

“Karena pekerjaan saya sebagai Midlaner sangat penting untuk pergerakan (Roaming) tim kami, saya terus mengungkapkan pendapat saya tentang hero mana yang menurut saya dapat digunakan untuk memenangkan permainan. Permainan squad kami mungkin tidak akan berjalan sesuai rencana sebelumnya jika gerakan saya dibatasi. Oleh karena itu, perlu dibahas dengan baik.”

Penegasan Mas Reza Yoga ini sejalan dengan apa yang disampaikan Mas

Kautzar Maulidivo kepada peneliti.

---

<sup>36</sup> Wawancara dengan Saudara Reza Yoga Nugroho pada 25 November 2022 pukul 15:53 WIB

“Kami membahas masalah utama selama Draft-Pick terlebih dahulu, seperti menentukan hero mana yang lebih baik untuk diambil sebelum selanjutnya kami mulai membahas strategi. Meskipun setiap anggota kami memiliki perspektif yang berbeda, dari sana kami dapat mencapai pengaturan yang ideal untuk tim. Oleh karena itu, jika saya memilih hero untuk diri saya sendiri, saya juga merekomendasikan kepada tim hero apa saja yang harus mereka pilih untuk saya. Karena biasanya Offlaner hanya menjaga satu lane saja, fungsi saya sebagai player dengan role Offlaner agak riskan.”<sup>37</sup>

Bersamaan dengan Mas Reza Yoga dan Mas Kautzar Maulidivo, Mas Aditya Pamungkas, ketua tim dengan nama *in-game* Hayoo, juga menyatakan bahwa skuad Aizen Asano cenderung bernegosiasi dan berdebat selama fase Draft-Pick.

“Mengenai Draft-Pick, awalnya saya mengusulkan untuk memilih salah satu hero, tetapi kita juga perlu mendiskusikan kelebihan dan kekurangan masing-masing hero. Sebagai kapten tim, saya harus mengambil keputusan yang baik dan memperhatikan masukan orang lain, termasuk memilih hero untuk diri saya sendiri.”<sup>38</sup>

Mengingat masing-masing anggota tim bisa saja memiliki pendapat yang berbeda satu sama lain, maka skuad Aizen Asano divisi Mobile Legends Semarang menggunakan pola komunikasi model bebas saat dalam mode draft-pick, menurut temuan wawancara dengan ketiga informan. Ada kemungkinan hal-hal berkembang secara tidak terduga sebagai akibat dari perbedaan pendapat ini. Squad dapat berhasil atau gagal dalam situasi ini tergantung pada rencana yang disarankan dalam Draft Pick.

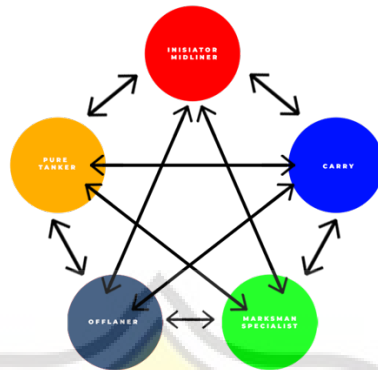
Itulah yang menyebabkan diskusi menjadi krusial bagi setiap regu atau klub yang akan bertanding dalam mode Draft-Pick. Dalam mode ini, perencanaan ke depan sangat penting saat menyusun strategi ofensif, tergantung pada bagaimana masing-masing tim atau regu menggunakan metode komunikasi.

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan Saudara Kautzar Maulidivo pada 25 November 2022 pukul 15:58 WIB

<sup>38</sup> Wawancara dengan Saudara Aditya Pamungkas pada 25 November 2022 pukul 15:01 WIB





**Gambar 4. 1 Model Komunikasi Bebas**

Sumber: Harahap, 2022

#### **4.2.2 Komunikasi Fase In-Game Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends**

Fase *In-Game*, atau waktu permainan dimainkan, dapat dipahami secara sederhana. Pemain dari dua regu atau grup terpisah bersaing satu sama lain dalam kemampuan dan taktik selama fase ini. Pendekatan yang dipilih untuk implementasi fase Draft-Pick diputuskan selama fase ini dan di sinilah dapat dilihat apakah strategi yang diajukan selama fase Draft-Pick sebelumnya dapat diterapkan dengan sukses. Hal ini tentunya juga tergantung pada cara (pola) di mana setiap anggota regu mengkomunikasikan strategi mereka.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan squad Aizen Asano Semarang sebagai sumber data penelitian. Komando komunikasi biasanya terfokus pada 1 atau 2 orang, lebih spesifik lagi difokuskan pada ketua Mas Aditya Pamungkas sebagai Inisiator dan Mas Reza Yoga sebagai Midlaner, ketika setiap anggota squad



Aizen Asano berada di fase *In Game* untuk mengeksekusi strategi di fase Draft-Pick sebelumnya.

Mas Aditya Pamungkas dan Mas Reza Yoga merupakan orang yang memberi perintah atau menginisiasi setiap rekan setimnya untuk melakukan aksi penyergapan (*ganking*) dan perang (*war*), karena peran kedua pemain ini sebagai inisiator dan *midlaner* masing-masing sangat krusial bagi squad Aizen Asano.

Alhasil, jika Mas Reza Yoga dan Mas Aditya Pamungkas pindah ke suatu jalur, rekan kerja mereka di jalur tersebut akan mengamati dan menunggu untuk melihat instruksi atau arahan apa yang akan diberikan oleh keduanya. Misalnya, Mas Syah Furqon, seorang pemain yang berperan sebagai *Pure-Tanker*, berbagi pemikirannya tentang hal tersebut.

“Saya sebagai Tank ketika saya bermain dengan squad (*mabar*). Karena saya lebih ke Tank yang mengcover (*menjaga*) tim dari lawan agar hero Core tim kita aman dari target *Ganking* lawan, saya biasanya cenderung mengambil komando saat melakukan *ganking* atau memulai *war*. Saya kadang mengandalkan hero Core juga. Jika hero Core yakin dia dapat memulai *Ganking* dan memberikan perintah untuk menyerang terlebih dahulu, saya tidak akan berpikir dua kali untuk menyerang lawan yang tidak siap dan langsung memulai *war*.”

Selain Mas Syah Furqon, tim tersebut juga menyertakan Mas Aldo Dwi yang juga dikenal dengan sapaan Aceu yang berposisi sebagai *Marksman Specialist*, membagikan pemikirannya dalam wawancara dengan peneliti:

“Seperti *Assasin* atau *Mage*, *Marksman* merupakan hero Core yang mewakili jantung permainan. *Marksman* terkadang memiliki kemampuan untuk bertindak sendiri, tetapi mereka juga dapat mematuhi aturan permainan (*perintah*). Saat anggota melakukan *gank* pada seseorang, itu juga tergantung pada perintah tim; misalnya, jika 4 pemain melakukan *gank* lawan, anggota tidak memerlukan bantuan. Ya, saya bisa *push tower* sebagai *Marksman*.”<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Wawancara Via Whatsapp dengan saudara Aldo Dwi pada 30 November 2022

Mas Aldo Dwi juga menambahkan.

“Ketika tim meminta bantuan untuk melakukan gank, saya akan berpartisipasi dalam gank karena dia terkadang mematuhi arahan. Namun jika gank berhasil tanpa bantuan saya, saya dapat mengambil target lain seperti push tower atau menyerang Lord.”

Menurut data yang dikumpulkan dari wawancara kedua informan, mereka berdua sepakat bahwa satu atau dua individu dikenal sebagai "otak" atau pengatur rencana squad saat bertanding di fase *In-Game*.



**Gambar 4. 2 Pola Komunikasi Model Rantai**

Sumber: Harahap, 2022

Selain berbicara dengan dua informan tadi, Mas Syah Furqon dan Mas Aldo Dwi, peneliti juga berbicara dengan orang ketiga yang merupakan core member dari divisi Aizen Asano Mobile Legends di Semarang, meski sesekali bertugas sebagai cadangan. Keane William, juga dikenal dengan nama panggung Keane, adalah identitas asli dari orang yang berperan sebagai Carry. Dia bertindak sebagai informan untuk mengotentikasi data yang diberikan oleh dua informan sebelumnya.

Mas Keane menyampaikan.

“Saya (role) menyesuaikan saja, tapi saya lebih tertarik dengan hero-hero yang cocok dengan cetakan Assassin atau Mage dan sesekali bermain di Midlane. Ya, begitulah. Idenya adalah kita dapat mengisi kekosongan satu sama lain dan, dengan kata lain, memenuhi tuntutan orang lain. Kita harus hati-hati mempertimbangkan keadaan dan peta saat mempertimbangkan cara melakukan ganking pada musuh. Dan kita harus sangat sabar untuk mencari celah dan

melihat kesalahan dari lawan (blunder). Kami pasti akan menyusup atau menyerang jika mereka (musuh) melakukan kesalahan. Kesulitannya adalah kesempatan tidak datang dua kali, jadi kalau mau kerjasama, kita harus komunikasi dulu, dan harus sabar mencari celah. Biasanya, saya membuat keputusan tentang kapan harus masuk (menyerang) dengan memindai area untuk mencari celah kecil yang jelas yang mungkin dieksploitasi. Ketika saya yakin waktunya tepat, saya secara khusus berkomunikasi dengan Aditya Pamungkas, sang inisiator, untuk memulai ganking atau memulai war.”

Mas Keane biasanya bermain menggantikan posisi Mas Reza Yoga di posisi Midlaner, sehingga komunikasi untuk perintah atau perintah yang sedang berjalan harus dimulai dari orang yang memegang kedua posisi tersebut. Misalnya, saat Mas Reza Yoga mengisi posisi Midlaner di awal, Mas Reza Yoga saat itu memimpin rantai komando, dan Mas Keane bertugas saat Mas Reza Yoga mengambil alih posisi Midlaner.

Informasi pola komunikasi selama fase *In-Game* dikumpulkan dari komentar ketiga informan Divisi Aizen Asano Mobile Legends di Semarang. Peneliti dapat menentukan pola komunikasi yang digunakan adalah linier atau satu arah.

#### **4.2.3 Analisis Teori Pola Komunikasi dalam Kelompok Squad Aizen Asano Game Mobile Legends**

Berdasarkan temuan peneliti, Squad Aizen Asano yang merupakan objek penelitian penulis menggunakan dua pola komunikasi yang berbeda, yaitu:

##### **1. Pola Komunikasi Model Bebas**

Pola komunikasi model bebas adalah suatu proses komunikasi yang diawali dengan pesan atau informasi dari komunikator kemudian diteruskan kepada komunikator lain yang memiliki kekuatan yang sama untuk mempengaruhi anggota lainnya dan tanpa melihat siapa yang menjadi tokoh

sentral, hingga akhirnya terbentuk proses komunikasi yang awalnya dimulai dari topik atau tema diskusi yang kecil menjadi pembahasan yang lebih besar.

Penulis mendapatkan temuan bahwa Squad Aizen Asano Divisi Mobile Legends memiliki pola komunikasi model bebas. Peneliti dapat dengan jelas memperhatikan hal ini ketika anggota Squad Aizen Asano mendiskusikan strategi yang akan digunakan selama fase *In-Game* selama fase Draft Pick.

Squad Aizen Asano terdiri dari anggota yang memiliki hak yang sama. Semua orang memiliki suara yang sama saat memberikan saran atau komentar tentang hero mana yang akan dipilih selama fase Draft-Pick dengan pertimbangan hero apa yang bisa dia (anggota Squad Aizen Asano) gunakan dan dapat untuk mengalahkan musuh atau anggota squad lainnya.

Pada pola komunikasi model bebas, dimungkinkan untuk membuat strategi dari ide atau sudut pandang masing-masing anggota, termasuk rencana pergerakan masing-masing anggota (*roaming*) dan metode pemilihan hero. Di sinilah hasil penerapan strategi ini akan berjalan dengan baik sesuai dengan pengaturan strategi awal yang dapat memenangkan pertandingan atau sebaliknya penerapan strategi tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga justru menunjukkan hasil yang mengecewakan bagi tim Aizen Asano.

Peneliti kemudian menggunakan informasi yang penulis dapat untuk mempelajari pola komunikasi model bebas yang digunakan Squad Aizen Asano. Penulis berargumen bahwa setiap anggota merupakan komunikator yang mengkomunikasikan pesan kepada komunikator (anggota) lainnya

berupa opini. Opini tersebut berupa pengemukakan strategi yang yang hasil akhirnya tidak dapat diketahui hingga setelah pertandingan usai.

## 2. Pola Komunikasi Linear

Kita dapat mengamati proses penyebaran pesan untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pola komunikasi linier beroperasi. Pesan seringkali hanya berjalan satu arah, dari komunikator (pembicara) ke komunikan. Dengan kata lain, komunikan akan memiliki respon yang sejalan dengan stimulus (pesan) yang diterimanya. Dengan kata lain, jika stimulus (pesan) tidak terkirim, maka tidak akan ada respon.

Peneliti memahami bahwa pola komunikasi linier adalah proses komunikasi yang pesannya hanya berasal dari satu atau dua komunikator dan diteruskan kepada komunikan untuk meneruskan atau melaksanakan pesan dari komunikator.

Ada satu pola komunikasi tambahan yang berhasil peneliti identifikasi dalam kajian kelompok Aizen Asano Squad sesuai dengan definisi yang peneliti berikan, yaitu pola komunikasi linier.

Pada saat berdiskusi dan bercakap-cakap dengan anggota Squad Aizen Asano, peneliti menemukan pola komunikasi ini. Ketika mereka secara khusus berada dalam fase yang dikenal sebagai fase *In Game*, atau istilah yang lebih awam yaitu fase di mana pertandingan berlangsung, kedua regu terlibat dalam pertempuran dengan tujuan utama menghancurkan markas tim lain dengan mempraktikkan rencana yang sebelumnya dikembangkan selama fase Draft Pick.

Selama fase ini, hanya satu atau dua orang yang bertugas mengarahkan pergerakan (Roaming) dari satu jalur (lane) ke jalur lain melalui komunikasi rantai.

Mas Reza Yoga dan Mas Aditya Pamungkas, selaku midlaner dan inisiator, bertanggung jawab atas Squad Aizen Asano selama fase *in-game*. Dengan cara yang sama seperti pada fase Draft-Pick sebelumnya, kedua individu ini menentukan arah strategi Squad Aizen Asano. Misalnya, Mas Reza Yoga dan Mas Aditya Pamungkas akan memerintahkan rekannya yang berada di top lane untuk membantu menyergap dan membunuh hero lawan. Mas Reza Yoga dan Mas Aditya Pamungkas akan menginstruksikan rekan setimnya untuk mundur dan mengatur kembali gerakan yang akan dilakukan selanjutnya jika timnya terlibat dalam pertempuran dengan lawan dan tampaknya akan kalah.

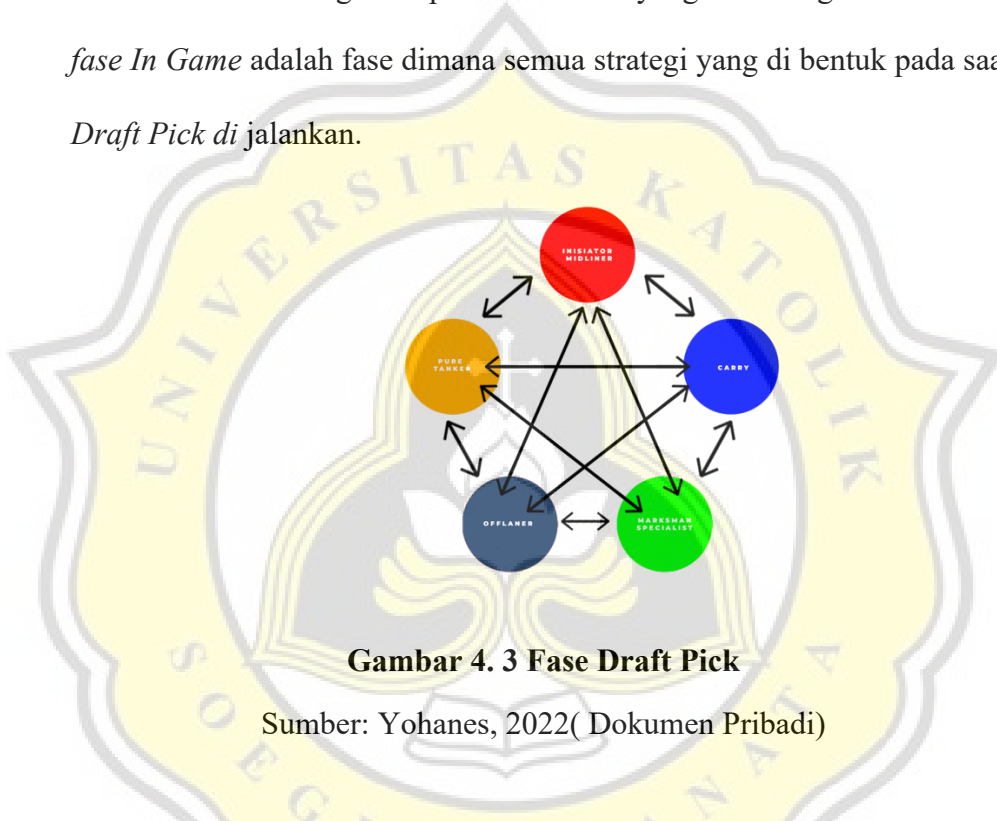
Dari kejadian ini terlihat bahwa pesan pertama diberikan oleh Mas Reza Yoga dan Mas Aditya Pamungkas sebagai komunikator, yang kemudian diterima dan dibalas oleh anggota kelompok lain sebagai komunikan. Oleh karena itu, peneliti berkesimpulan bahwa Squad Aizen Asano Divisi Mobile Legends di Semarang juga memiliki gaya komunikasi kelompok berupa pola komunikasi linier.

#### **4.2.4 Perbedaan Pola Komunikasi dari Fase Draft pick dan In game**

Di lihat dari pola komunikasi yang terdapat pada fase *Draft Pick* dan *In Game* ada yang menjadi satu pokok menjadi pembeda yaitu orang yang berada pada posisi tengah atau dalam penelitian ini adalah *midliner* dan *inisiator*

berperan sebagai pemimpin daripada yang lain, ini terjadi pada saat In Game berlangsung, sedangkan pada saat fase *Draft Pick* semua anggota memiliki hak yang sama tanpa ada tokoh yang berperan sebagai pemimpin.

Hal ini terjadi karena pada fase Draft Pick adalah waktu dimana merencanakan strategi dan pemilihan hero yang akan di gunakan dan dalam fase *In Game* adalah fase dimana semua strategi yang di bentuk pada saat fase *Draft Pick* di jalankan.



**Gambar 4. 3 Fase Draft Pick**

Sumber: Yohanes, 2022( Dokumen Pribadi)



**Gambar 4. 4 Fase In Game**

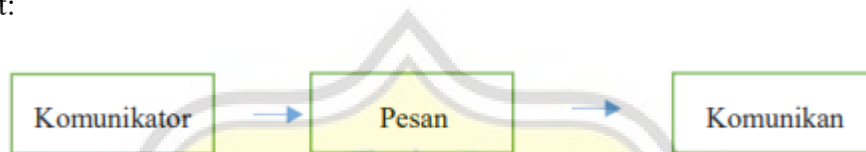
Sumber: Yohanes, 2022( Dokumen Pribadi)



## 4.3 Implikasi Penelitian

### 4.3.1 Implikasi Teoritis

Menurut Harahap, proses komunikasi memiliki 3 (tiga) unsur utama, yaitu komunikator, pesan, dan komunikan<sup>40</sup>. Proses tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4. 5 Unsur-unsur Komunikasi**

Sumber: Harahap, 2022

Unsur-unsur komunikasi terdiri dari:

1. Komunikator yakni orang yang pertama kali menyampaikan pesan.
2. Pesan baik berupa kata-kata, lambang-lambang, isyarat, tanda-tanda atau gambar yang disampaikan.
3. Komunikan adalah orang penerima pesan.

Squad Aizen Asano terdiri dari anggota yang memiliki hak yang sama. Semua orang memiliki suara yang sama saat memberikan saran atau komentar tentang hero mana yang akan dipilih selama fase Draft Pick dengan pertimbangan hero apa yang bisa dia (anggota Squad Aizen Asano) gunakan dan dapat untuk mengalahkan musuh atau anggota squad lainnya. Jenis pola komunikasi dalam fase Draft Pick ini yaitu pola komunikasi model bebas di mana tiap anggota squad Aizen Asano dapat menjadi komunikator maupun komunikan. Sedangkan yang menjadi pesan ialah strategi atau rencana yang mereka perbincangkan dalam fase Draft Pick.

---

<sup>40</sup> Irfan Effendy Harahap, *Op. Cit.*, Hal. 11.

Ketika mereka secara khusus berada dalam fase yang dikenal sebagai fase *In Game*, atau istilah yang lebih awam yaitu fase di mana pertandingan berlangsung, kedua regu terlibat dalam pertempuran dengan tujuan utama menghancurkan markas tim lain dengan mempraktikkan rencana yang sebelumnya dikembangkan selama fase Draft Pick. Selama fase ini, hanya satu atau dua orang yang bertugas mengarahkan pergerakan (Roaming) dari satu jalur (lane) ke jalur lain melalui pola komunikasi rantai. Komunikator dalam fase *In Game* yaitu Aditya sebagai inisiator dan Reza sebagai midliner. Komunikan dalam fase *In Game* yaitu Kautzar Maulidivo, Syah Furqon, Keane William, Aldo Dwi. Sedangkan yang menjadi pesan ialah strategi atau rencana yang mereka perbincangkan dalam fase Draft Pick.

Implikasi teoritis dari temuan ini yaitu bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pola hubungan lebih dari dua orang dalam dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami sebagaimana yang disebutkan oleh Harahap<sup>41</sup>. Pertiwi memiliki pendapat yang hampir sama bahwa pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mencakup unsur-unsur beserta keberlangsungan, guna untuk mempermudah proses komunikasi<sup>42</sup>. Sedangkan menurut Ratri, pola komunikasi adalah serangkaian aktivitas yang berhubungan dengan komunikasi dan perilaku dari berbagai kalangan yang memiliki latar belakang sosial yang berbeda untuk menyampaikan pesan dan menciptakan sebuah harapan baru dalam publiknya<sup>43</sup>.

---

<sup>41</sup> Irfan Effendy Harahap. *Op. Cit* Hal. 1.

<sup>42</sup> Elsa Anita Anugerah Pertiwi, *Op. Cit* Hal. 2.

<sup>43</sup> Annisa Ika Ratri, dan Hayatullah Kurniadi, *Op. Cit.* Hal. 5.

### 4.3.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini memperlihatkan bahwa pola komunikasi model bebas terbentuk pada saat setiap anggota memiliki kedudukan yang sama sehingga dapat mengemukakan pendapat secara bebas. Sedangkan pola komunikasi linear terbentuk setiap anggota memiliki kedudukan yang sama tetapi ada anggota yang memiliki peran penting yang mana akan mempengaruhi posisi anggota lainnya. Anggota tersebut lah yang bergerak seperti “pemimpin” dan lebih banyak memberikan arahan daripada anggota lainnya.

Implikasi praktis pola komunikasi model bebas dapat terjadi pada diskusi kelompok tanpa pemimpin, di mana setiap anggota kelompok memiliki kedudukan yang sama dan boleh mengemukakan pendapatnya untuk didengar anggota kelompok lain. Para siswa yang masih bersekolah maupun mahasiswa yang belajar di perguruan tinggi diharapkan untuk saling memahami dan bertoleransi dalam memberikan kesempatan pada temannya untuk mengemukakan pendapat pada saat ada tugas kelompok.

Implikasi praktis pola komunikasi linear dapat terlihat pada saat kerja bakti di kampung halaman masyarakat. Dalam kegiatan kerja bakti, ada seorang atau beberapa yang bukan pemimpin kerja bakti tapi memiliki kemampuan mengorganisasi warga lainnya dengan baik dan dipercaya oleh warga lainnya untuk memberikan arahan kepada warga lainnya. Meskipun warga lainnya juga memiliki kesempatan untuk memberikan arahan, tapi sosok tersebut memiliki peran penting yang mana arahnya akan lebih banyak dipercaya dan diikuti oleh para warga. Oleh sebab itu, dalam kegiatan kerja bakti, memang sudah sewajarnya ada

seseorang atau lebih yang mengkoordinir warga agar kegiatan kerja bakti dapat berjalan dengan baik dan lancar. Para warga pun sudah sepatutnya mempercayai dan mendukung sosok tersebut demi kelancaran kerja bakti.

