

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara

1. Nama : Septian Muhammad Taquin
Hari & Tanggal : Kamis, 7 Maret 2019
Pukul : 22.00 WIB

(INTERAKSI TATAP MUKA)

Peneliti : *Apakah Mas Asep selalu mengikuti perkumpulan rutin yang telah disepakati bersama?*

Septian : *Iya, tapi akhir-akhir ini jarang, karena lagi nyoba melamar kerja, karena biasanya weekend yang bisa aja.*

Peneliti : *Apa yang Mas Asep rasakan ketika berkumpul atau bermain bersama anggota squad KCG?*

Septian : *Senang bisa ngobrol bareng bagi-bagi ilmu, dan tidak melulu tentang mobile legend kan, dari teman-teman ini saya juga bisa dapat link info lain kayak pekerjaan, sama yang lain-lain.*

Peneliti : *kalau ada anggota yang tidak datang dalam pertemuan rutin gimana?*

Septian : *Sebenarnya ga tiap malem di pos, tapi kalau sudah janji dan ada yang ga dateng ya kecewa apalagi alasannya cuma males gerak (mager).*

Peneliti : *Apa makna komunitas ini bagi Mas Asep sebagai seorang player MLBB?*

Septian : *Selain di rumah ya ini keluarga kedua saya, senang main game bareng, sharing-sharing, apalagi game kayak ML yang selalu berkembang, ya harusnya butuh tim tetap buat main sih, biar udah sama-sama paham.*

Peneliti : *Bagaimana pandangan Mas Asep tentang kegiatan highlight yang biasa squad KCG lakukan?*

Septian : *Penting, bisa buat bagi-bagi ilmu, update terus hero dalam game, nerf atau buff hero, meta, dan lain-lain.*

Peneliti : *Kalau efek kegiatan highlight ini untuk pengaruh squad KCG ini?*

Septian : *Sedikit banyak membantu, ya bisa tau kesalahan teman dan diri sendiri itu bagaimana.*

Peneliti : *Pernahkah komunitas ini mengalami konflik di dalam forum dailytalk maupun highlight?*

Septian : *Jarang, sekalinya ada dulu pernah sampai pada malas main terus pulang gitu.*

Peneliti : *Gimana Mas Asep menyikapi konflik yang muncul didalam forum diskusi , dailytalk, maupun highlight?*

Septian : *Kalau konflik kayak tadi itu, hilang dengan sendirinya, ya kedepannya juga baikan lagi, kalo ngambek ga bakal lama anak-anak sini.*

(INTERAKSI ANTAR LAYAR)

Peneliti : ***Menurut anda bagaimana peran fitur komunikasi yang disediakan dalam game untuk Mas Asep? membantu interaksi tidak ketika bermain?***

Septian : *Penting, kita yang main bareng terus begini terus aja masih pake fitur-fitur kan yang di hp, apalagi mereka-mereka atau hari yang kebetulan kami main masing-masing di rumah. Sangat membantu karena ya lengkap saja, ada chatting, quick response, terus juga belum lama ini ada voice chat, dan emoticon.*

Peneliti : ***diantara fitur komunikasi yang disediakan di dalam game, mana fitur yang paling sering anda gunakan untuk berinteraksi?***

Septian : *Yang paling penting kalau buat saya ya, quick response itu kalau lagi bareng-bareng gini, kalau lagi main masing-masing ya chatting sih. Kalau ngomong capek mas, ini kan bisa sekali tekan.*

Peneliti : ***Apakah ada perbedaan pas Mas Asep menjadi seorang solo player dibandingkan sekarang yang sudah memiliki squad tetap?***

Septian : *Sangat beda, kalau main dalam komunitas KCG gini semua jadi santai mau kalah ya sedih , menang ya sudah. Kalau solo banyak di pisuhi tok. Kalau disini bisa main hero favorit.*

Peneliti : ***Bagaimana Mas Asep menyikapi konflik yang muncul didalam game yang sedang berlangsung ketika bermain bersama squad KCG?***

Septian : *Kalau saya, anak-anak atau saya sudah mulai kacau gitu mainnya karena ada yang ga niat, ya saya gampang , surrender aja, habis itu diomongi.*

2. Nama : Rizky Dwi Amarta
Hari & Tanggal : Jumat, 8 Maret 2019
Pukul : 21.00 WIB

(INTERAKSI TATAP MUKA)

Peneliti : ***Apakah Mas Rizky selalu mengikuti perkumpulan rutin yang telah disepakati bersama?***

Rizky : *Hampir setiap hari kalau malam saya ada disini, karena dekat. Jadi bisa dibilang iya, paling kalau tidak lagi ada acara lain / masih di kampus.*

Peneliti : ***Apa yang Mas Rizky rasakan ketika berkumpul atau bermain bersama anggota squad KCG, apakah ada anggota tim yang jarang ikut dalam kumpulin rutin***

Rizky : *Banyak senengnya, sedikit sedihnya, ya kalau ada sih ada tapi kan semuanya punya kesibukannya masing-masing, jadi yang saling pengertian aja.*

Peneliti : ***Apa makna komunitas ini bagi Mas Rizky sebagai seorang player MLBB?***

Rizky : Ya sudah kayak keluarga sendiri, susah senang sama-sama. Memang bisa dihitung jari yang rutin kumpul, Tapi ga apa-apa semua punya urusan masing-masing mas.

Peneliti : *Bagaimana pandangan Mas Rizky tentang kegiatan highlight yang biasa squad KCG lakukan?*

Rizky : Ya meskipun terkesan bercanda terus tapi pas highlight ya kami tau maksud yang mau disampaikan teman-teman yang lagi ngomong.

Peneliti : *Bagaimana peran kegiatan highlight ini untuk pengaruh squad KCG?*

Rizky : Selain buat sharing-sharing ya highlight buat tau juga aja gitu perkembangan game, dan mana tau teman-teman ini tertarik coba meta yang baru.

Peneliti : *Pernahkah komunitas ini mengalami konflik di dalam forum dailytalk maupun highlight?*

Rizky : Jarang sih mas, paling saling ngampat tapi ga dimasukin kedalam hati, ya tau sama tau lah karena udah terbiasa.

Peneliti : *Bagaimana Mas Rizky menyikapi konflik yang muncul didalam forum diskusi , dailytalk, maupun highlight?*

Rizky : Ya paling kalau udah mulai serius gitu diem aja sih, nanti juga selesai sendiri, dari dulu kami adem ayem aja kayaknya mas.

(INTERAKSI ANTAR LAYAR)

Peneliti : ***Menurut Mas Rizky bagaimana peran fitur komunikasi yang disediakan dalam game untuk mas? membantu interaksi anda ketika bermain?***

Rizky : *Sangat penting dan membantu, karena kan tau sendiri yang dekat gini aja kadang masih kepake apalagi yang jauh. Dan sadar sih kalau saya sendiri jadi autis gitu kalau lagi main dan ngumpul. Jadi ya suka aja pake quick response sih, karena kalau chatkan lucu bisa ngomong aja*

Peneliti : ***Apakah ada perbedaan ketika Mas Rizky menjadi seorang solo-player dibandingkan sekarang yang sudah memiliki squad tetap?***

Rizky : *Ada pastinya, kalau solo emosi doang isinya, soalnya timnya beda-beda terus tiap match, jadi menang kalah juga pasti emosi. Kalau squad kan udah main bareng lama jadi tau kemampuan masing-masing gitu, menang kalah biasa, jadi buat evaluasi aja.*

Peneliti : ***Bagaimana Mas Rizky menyikapi konflik yang muncul didalam game yang sedang berlangsung ketika bermain bersama squad KCG?***

Rizky : *Kalau lagi matching dan ketemu lawan yang susah, biasa pada salah- salah tuh. Saya tau teman-teman saya, sedikit banyak mereka pasti nyimpen sesuatu tapi biar ga ribut yaudah mereka pendam saja, masa gara-gara mobile legend berantem. Kalau*

saya sendiri pas ada begitu ya paling diem atau ga cairin suasana sih, buat jadi bercanda / gimana biar guyub terus.

3. Nama : Ryan Khoiruloh Barara
Hari & Tanggal : Minggu, 10 Maret 2019
Pukul : 21.00 WIB

(INTERAKSI TATAP MUKA)

Peneliti : *Apakah Mas Ryan selalu mengikuti perkumpulan rutin yang telah disepakati bersama?*

Ryan : *Kalau bisa ya saya pasti datang, tapi ya paling rada tengah malem kaya gini habis pulang kerja gitu mas.*

Peneliti : *Apa yang Mas Ryan rasakan ketika berkumpul atau bermain bersama anggota squad KCG, apakah ada anggota tim yang jarang ikut dalam kumpulin rutin?*

Ryan : *Kalau seneng ya pasti seneng, bisa bagi ilmu game ML dan juga tempat hilangkan penat sehabis kerja ya temen-temen KCG ini, meskipun sekarang udah pindah di pos begini. Ya pasti ada mas kalau yang jarang dateng, ntah pacaran, kuliah, dan ada yang pada kerja, nyari kerja, ya mklum aja kalau saya.*

Peneliti : *Apa makna komunitas ini bagi Mas Ryan sebagai seorang player MLBB?*

Ryan : *Kayaknya wajib sih punya perkumpulan seperti ini ketimbang mabuk-mabuk ga jelas, mending kumpul bareng main ML, ya*

emang ga sehebat evos gitu tapi kami selalu main bareng tau satu sama lain, ya kalah menang sama-sama.

Peneliti : ***Bagaimana perasaan anda tentang kehadiran teman-teman anda dalam squad KCG?***

Ryan : *Jujur ketimbang pas sepi saya lebih seneng pas rame mas, ya ndak mesti bahas game kan, intinya kumpul aja.*

Peneliti : ***Bagaimana pandangan Mas Ryan tentang kegiatan highlight yang biasa squad KCG lakukan?***

Ryan : *Penting, biar kami bisa tau perkembangan game dan harapannya bisa dapat meta game yang kami harapkan sih.*

Peneliti : ***Bagaimana peran kegiatan highlight ini untuk pengaruh squad KCG?***

Ryan : *Kayaknya habis match atau sebelum match, highlight pasti kami lakukan buat evaluasi aja gitu kurangnya siapa dimana.*

Peneliti : ***Pernahkah komunitas ini mengalami konflik di dalam forum dailytalk maupun highlight?***

Ryan : *Mungkin bukan konflik ya mas, namanya ML ya pasti emosi apa lagi pas war mati gitu, ya mungkin bercanda berlebihan tapi bukan konflik.*

Peneliti : ***Bagaimana Mas Ryan menyikapi konflik yang muncul didalam forum diskusi , dailytalk, maupun highlight?***

Ryan : *Ya saya tambahin bercandanya, tapi emang kalau bercandanya udah kelewatan ya antara diem aja atau saya bercandaan biar santai lagi.*

(INTERAKSI ANTAR LAYAR)

Peneliti : ***Menurut Mas Ryan bagaimana peran fitur komunikasi yang disediakan dalam game untuk anda? membantu interaksi anda ketika bermain?***

Ryan : *Penting banget apa lagi sekarang udah ada voice chat kan kalau mainnya gabisa bareng gini ya pake voicechat itu. Soalnya realtime gitu kan kayak discord, tapi ya kalau deket gini ya tinggal ngomong aja, ya masih pake quick response sih sesekali.*

Peneliti : ***Diantara fitur komunikasi yang disediakan di dalam game, mana fitur yang paling sering Mas Ryan gunakan untuk berinteraksi?***

Ryan : *quick response, karena jelas aja dan bisa kita pilih gitu ga usah capek-capek teriak "awas pencurian turret", sekali pencet selesai.*

Peneliti : ***Apakah ada perbedaan ketika anda menjadi seorang solo-player dibandingkan sekarang yang sudah memiliki squad tetap?***

Ryan : *Pasti ada, kalau solo banyak kalahnya. Kalau main bareng-bareng gini ya ga selalu menang, ya tapi meskipun kalah*

seenggaknya kalahnya bareng teman-teman ini jadi ga seemosi pas main solo.

Peneliti : *Bagaimana Mas Rizky menyikapi konflik yang muncul didalam game yang sedang berlangsung ketika bermain bersama squad KCG?*

Ryan : *Nah kalau pas main beda lagi nih, ya paling saya diem gitu, karena kami kalau di game pisuhan, habis itu pas highlight ya juga bercanda lagi.*

4. Nama : Luqman Hakim Arif
Hari & Tanggal : Sabtu, 9 Maret 2019
Pukul : 22.00 WIB

(INTERAKSI TATAP MUKA)

Peneliti : *Apakah Mas Luqman selalu mengikuti perkumpulan rutin yang telah disepakati bersama?*

Luqman : *Hampir tidak pernah absen, selama udah direncanakan perminggunya tiap malam minggu gini atau pas kamis kemarin.*

Peneliti : *Apa yang Mas Luqman rasakan ketika berkumpul atau bermain bersama anggota squad KCG, apakah ada anggota tim yang jarang ikut dalam kumpulin rutin?*

Luqman : *Kalau senang pasti, ya dulu dari kucingan itu gara-gara Unika terus, sampe disini juga masih ngumpul. Kalau jarang ngumpul ada, ya wajar sih dikami ada yang dari sampangan sana ada yang udah kerja, sibuk kuliah, dll.*

Peneliti : ***Apa makna komunitas ini bagi Mas Luqman sebagai seorang player MLBB.***

Luqman : *Tempat buat sharing-sharing hero, ada tim tetap, bagi tips dan trik, tau meta game*

Peneliti : ***Bagaimana perasaan Mas Luqman tentang kehadiran teman-teman anda dalam squad KCG?***

Luqman : *Kalau buat yang udah jarang ngumpul ya maklum saja, semua orang berhak milih prioritasnya dan disini juga terima siapapun aja kok, ga mengikat.*

Peneliti : ***Bagaimana pandangan Mas Luqman tentang kegiatan highlight yang biasa squad KCG lakukan?***

Luqman : *Baik ,buat saya pribadi karena saya awalnya mungkin paling noob, sekarang bisa ngimbangin teman-teman, dari yang diajarin timing war, dll*

Peneliti : ***Pernahkah komunitas ini mengalami konflik di dalam forum dailytalk maupun highlight?***

Luqman : *Seingat saya ga pernah sih, ya mungkin mentok bercandaan keterlaluhan kayak hape teman di lempar begitu.*

Peneliti : ***Bagaimana Mas Luqman menyikapi konflik yang muncul didalam forum diskusi , dailytalk, maupun highlight?***

Luqman : *Ya kalau ada yang begitu bercandanya ya diomongin atau ga dibecandain balik, atau ga ya dibecandain balik.*

(INTERAKSI ANTAR LAYAR)

Peneliti : ***Menurut Mas Luqman bagaimana peran fitur komunikasi yang disediakan dalam game untuk anda? membantu interaksi anda ketika bermain?***

Luqman : *Penting sekali sih, tapi ya kalau main begini kurang sih ya, maksudnya ya tinggal ngomong aja, soalnya deket kan. Tapi kalau main beda tempat ya penting dan bantu player kayak kami ini.*

Peneliti : ***diantara fitur komunikasi yang disediakan di dalam game, mana fitur yang paling sering Mas Luqman gunakan untuk berinteraksi?***

Luqman : *Saya kalau lagi ditempat kerja / rumah ya semuanya penting, apalagi sekarang ada voicechat. Kalau teman-teman ga mau on voice chat ya chatting / quick response itu. Kalau main bareng gini tinggal ngomong sih kalau saya.*

Peneliti : ***Apakah ada perbedaan ketika Mas Luqman menjadi seorang solo-player dibandingkan sekarang yang sudah memiliki squad tetap?***

Luqman : *Ada, kalau solo batin tok isinya, misuh-misuh , ya gemes sama tim yang noob gitu. Kalau main bareng gini kan kalah menang biasa yang penting guyub.*

Peneliti : ***Bagaimana anda menyikapi konflik yang muncul didalam game yang sedang berlangsung ketika bermain bersama squad KCG?***

Luqman : *Kita jarang sampe yang parah sih mas, ya paling juga bercanda, ya panas-panas sedikit kan wajar namanya juga main game. Tapi kalau saya, ya saya diemin, kecuali udah bener-bener panas dan syukur sampai sekarang belum pernah sih.*

5. Nama : Yudistira Wahyu Wijaya
Hari & Tanggal : Senin, 11 Maret 2019
Pukul : 22.00 WIB

(INTERAKSI TATAP MUKA)

Peneliti : ***Apakah Mas Yudi selalu mengikuti perkumpulan rutin yang telah disepakati bersama?***

Yudistira : *Kalau sudah janji kayak sekarang ini biasanya iya, rumah saya dekat dan belum dapat pekerjaan, kecuali kalau hujan.*

Peneliti : ***Apa yang Mas Yudi rasakan ketika berkumpul atau bermain bersama anggota squad KCG, apakah ada anggota tim yang jarang ikut dalam kumpulin rutin?***

Yudistira : *Kayaknya hampir setiap kali ngumpul bareng teman, ketawa dan senang terus. Kalau ada orang yang jarang ngumpul pasti ada biasanya yang dilarang sama pacarnya, sama yang masih aktif kuliah tuh, apalagi yang ngurus sisa tugas akhirnya.*

Peneliti : *Apa makna komunitas ini bagi Mas Yudi sebagai seorang player MLBB.*

Yudistira : *Kalau pagi sampai sore saya dirumah sisanya bisa dibilang ya sama anak-anak ini di pos begini main mobile legend. Udah kayak pondok bareng-bareng kami, dan keluarga beda bapak dan ibu saya dan teman-teman.*

Peneliti : *Bagaimana perasaan Mas Yudi tentang kehadiran teman-teman anda dalam squad KCG?*

Yudistira : *Kalau yang jarang datang saya maklum sih, toh masih ada orang-orang kayak yang sekarang ini. Apa lagi yang rumahnya dekat.*

Penelitian : *Bagaimana pandangan Mas Yudi tentang kegiatan highlight yang biasa squad KCG lakukan?*

Yudistira : *Highlight kami walaupun ga seserius tim-tim besar gitu, tapi kai tau kalau ada yang kudu di perbaiki jadi beneran kami terapkan aja,*

Peneliti : *Bagaimana peran kegiatan highlight ini untuk pengaruh squad KCG?*

Yudistira : *Penting, loh kalau ga penting sebelum / sesudah match ga perlu kami lakukan dong, intinya toh juga highlight di saya buat meta sama timing.*

Peneliti : ***Pernahkah komunitas ini mengalami konflik di dalam forum dailytalk maupun highlight?***

Yudistira : *Bisa dibilang hampir tidak pernah dan bukan konflik, biasane tu paling guyon berlebihan, ini bukan kayak komunitas luar itu yang nyarinya profit kok, kami main ML biar makin guyub, satu kesukaan.*

Peneliti : ***Bagaimana Mas Yudi menyikapi konflik yang muncul didalam forum diskusi , dailytalk, maupun highlight?***

Yudistira : *Kalau ada yang guyon tapi resek gitu, ya saya guyoni balik, ntar kan dia sadar kalau salah.*

(INTERAKSI ANTAR LAYAR)

Peneliti : ***Menurut Mas Yudi bagaimana peran fitur komunikasi yang disediakan dalam game untuk anda? membantu interaksi anda ketika bermain?***

Yudistira : *Penting sih buat saya apa lagi kalau kita ga main bareng di satu tempat, voice chat udah kayak telepon gitu. Kalau buat deket-deket gini ya tinggal ngomong sih mas. Masa iya di chat atau hidupin voice chat.*

Peneliti : ***diantara fitur komunikasi yang disediakan di dalam game, mana fitur yang paling sering Mas Yudi gunakan untuk berinteraksi?***

Yudistira : *Kalau tanpa mereka ya hampir semua fitur di ML saya gunakan. Kayaknya kalau dekat begini Cuma quick response yang saya gunain.*

Peneliti : *Apakah ada perbedaan ketika Mas Yudi menjadi seorang solo-player dibandingkan sekarang yang sudah memiliki squad tetap?*

Yudistira : *Jelas ada, kalau udah main di squad emosi bisa di kontrol. Kalau solo hawane ngampat terus , kalah menang sama aja. Kalau di squad kan enak udah tau role play masing-masing teman.*

Peneliti : *Bagaimana Mas Yudi menyikapi konflik yang muncul didalam game yang sedang berlangsung ketika bermain bersama squad KCG?*

Yudistira : *Saya talk less do more sih paling, ya saya datengin, kalau bisa saya bantu mati gpp, kan emang saya role play tank, ya tugasnya mastiin mereka-mereka ga mati, ketimbang berisik gitu teriak-teriak tengah malem ga enak sama tetangga.*

Tabel Hasil Observasi

Peneliti melakukan observasi selama 7 (tujuh) hari terhitung dari tanggal 7 Maret 2019 sampai 13 Maret 2019. Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi, penggunaan fitur komunikasi, bahasa atau istilah khas yang digunakan di dalam squad KCG, sikap dan ekspresi, dan lain-lain. Observasi dilakukan kepada masing-masing informan dengan 1 (satu) atau 2 (dua) informan yang menjadi fokus peneliti sebagai target observasi berbeda setiap harinya. Namun tidak menutup kemungkinan peneliti juga mendapatkan hal baru tentang informan yang tidak menjadi fokus observasi pada hari yang dimaksudkan atau bersifat fleksibel. Berikut data observasi berbentuk tabel yang peneliti dapatkan selama 7 (tujuh) hari penelitian di lapangan :

1. Septian Muhammad Taquin (Apoy)

No.	POINT PENGAMATAN	KET.	HASIL PENGAMATAN
1.	Tempat		Pos Kamling, Jl Sapen (Ungaran)
2.	Interaksi		
a.	Tatap Muka (bahasa tertentu)		Tidak ada panggilan khusus untuk teman-temannya
b.	Antar Layar (penggunaan fitur komunikasi, bahasa tertentu)		-“cuk” sering digunakan untuk memanggil teman tim - sering menggunakan quick response - terkadang menggunakan fitur chatting untuk memberi ejekan kepada tim lawan - keluar bahasa seperti “nice mamen” dan “mampus kau” ketika membunuh musuh,

			<i>memenangkan pertandingan.</i>
3.	<i>Aktivitas dan alat penunjangnya</i>		
a.	<i>Tatap muka</i>		<i>(highlight, dailytalk) Merokok, cemilan, charger hp, terminal listrik, sapu tangan kecil (lap keringat di tangan)</i>
c.	<i>Antar layar</i>		<i>(In Game) Headseat, rokok, asbak</i>
5.	<i>Sikap dan ekspresi</i>		
a.	<i>Tatap Muka (ketika menjadi pendengar, menyampaikan pendapat, muncul konflik)</i>		<i>-pendengar yang baik -enak diajak diskusi - sumber pemulai candaan - jarang mengumpat - tidak bisa diam, selalu berpindah posisi duduk</i>
b.	<i>Antar Layar (kalah / menang dalam game, butuh bantuan teman setim, menyampaikan informasi untuk tim , mati dalam match)</i>		<i>-merokok dan sering lupa dihisap - menghentakkan kaki ke lantai ketika mati - panik ketika diserang hero lawan atau sedang butuh bantuan teman setim. - 100% mata tertuju pada layar ketika bermain. - lebih tenang dari yang lain - fitur quick response dan emoticon sering digunakan diikuti dengan berbicara untuk teman setimnya -memilih fitur komunikasi ketimbang berbicara langsung</i>

2. Rizky Dwi Amarta

No.	POINT PENGAMATAN	KET.	HASIL PENGAMATAN
1.	Tempat		Pos Kamling , Jl Sapen (Ungaran)
2.	Interaksi		
a.	Tatap Muka (bahasa tertentu)		- Tekling (membunuh musuh) - Apoy (panggilan untuk asep)
b.	Antar Layar (penggunaan fitur komunikasi, bahasa tertentu)		-“bosku” (panggilan untuk musuh) - “cakep”(jika berhasil menang / membunuh hero lain) - sering menggunakan quick response - chat all untuk mengejek musuh.
3.	Aktivitas dan alat penunjangnya		
a.	Tatap muka		(hightlight, dailytalk) Rokok, terminal listrik, air mineral
c.	Antar layar		(In Game) rokok, asbak, charger, headseat
5.	Sikap dan ekspresi		
a.	Tatap Muka (ketika menjadi pendengar, menyampaikan pendapat, muncul konflik)		-bersuara besar - mendengarkan dengan baik - tidak sungkan menyela jika mendengar info yang salah tentang game MLBB dari temannya - ketika observasi dilakukan timbul sedikit konflik meskipun tidak serius, Rizky merupakan penengah yang baik. Didominasi dengan suara yang kuat ia memecahkan suasana dengan gurauannya.

b.	<p><i>Antar Layar (kalah / menang dalam game, butuh bantuan teman setim, menyampaikan informasi untuk tim , mati dalam match)</i></p>		<p><i>-kaki dihentak ke lantai -ketika mati, tangan kiri seakan meremas sesuatu dan dengan ekspresi wajah yang serius melihat ke layar (tidak terima dengan kematiannya) - ketika epic comeback ekspresi yang ditunjukkan sangat bahagia sekali - penyampaian informasi dilakukan dengan berbicara langsung namun 100% pandangannya tetap mengarah ke layar hpnya - intensitas penggunaan fitur komunikasi jarang, terkadang hanya menggunakan quick response tidak lebih dari 5 (lima) dalam 1(satu) match. -menghidupkan rokok dan tidak dihisap - keseluruhan ekspresi wajah yang lebih serius dan ekspresif. -quick respoen “oke” untuk teman yang meminta maaf karena mati, namun dilanjutkan berbicara seolah mengkritik/menuduh (septian), dilanjutkan emotican jempol dalam game</i></p>
----	---	--	--

3. Ryan Khoiruloh Barara

No.	POINT PENGAMATAN	KET.	HASIL PENGAMATAN
1.	<i>Tempat</i>		<i>Pos Kamling , Jl Sapen (Ungaran)</i>
2.	<i>Interaksi</i>		
a.	<i>Tatap Muka (bahasa tertentu)</i>		<p><i>-panggilan ke Asep (Apoy) -cenderung lebih pendiam</i></p>
b.	<i>Antar Layar (penggunaan fitur</i>		<p><i>- sering mengulangi perkataan yang disebutkan hero dalam</i></p>

	<i>komunikasi, bahasa tertentu)</i>		<i>game</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>quick response sering digunakan</i> - <i>pandangan ke layar sering teralihkan oleh hal seperti ingin mengganggu temannya.</i> - <i>"bukan kaleng-kaleng" disebutkan ketika tidak jadi mati didalam game.</i>
3.	<i>Aktivitas dan alat penunjangnya</i>		
a.	<i>Tatap muka</i>		<i>(highlight, dailytalk)</i> <i>Vape, liquid vape, air mineral, charger</i>
c.	<i>Antar layar</i>		<i>(In Game)</i> <i>terminal listrik, vape, charger</i>
5.	<i>Sikap dan ekspresi</i>		
a.	<i>Tatap Muka (ketika menjadi pendengar, menyampaikan pendapat, muncul konflik)</i>		<ul style="list-style-type: none"> -<i>asik dengan hp sendiri ketika highlight</i> - <i>jarang berbicara dan memberi pendapat</i> - <i>ketika ada yang berbicara tentang topik (hero favorit) yang ia senangi langsung melihat dan mendengar fokus.</i> -<i>tangan kanan yang tidak bisa diam</i>

b.	<p><i>Antar Layar (kalah / menang dalam game, butuh bantuan teman setim, menyampaikan informasi untuk tim , mati dalam match)</i></p>		<p><i>-kalah dan menang ekspresinya tetap sama (sedikit senyum, melihat layar hp) - ketika mati keluar gimik ingin membanting hp (membuat yg lain tertawa) - info seperti keberadaan hero lawan disampaikan melalui quick response dan dilanjutkan dengan berbicara - 70% pandangan kelayar, 30% melihat teman lain yang diajak berbicara - sering meninggalkan game karena membalas pesan seseorang - karena berbeda provider dan sering mengalami lag¹³³ (misuh sendiri dengan suara kecil)</i></p>
----	---	--	--

4. Luqman Hakim Arif

No.	POINT PENGAMATAN	KET.	HASIL PENGAMATAN
1.	<i>Tempat</i>		<i>Pos Kamling , Jl Sapen (Ungaran)</i>
2.	<i>Interaksi</i>		
a.	<i>Tatap Muka (bahasa tertentu)</i>		<i>Tidak ada panggilan maupun bahasa khusus untuk teman-temannya</i>
b.	<i>Antar Layar (penggunaan fitur komunikasi, bahasa tertentu)</i>		<p><i>-sesekali menggunakan quick response (jika ada rokok di mulut) - lebih memilih berbicara langsung - memanggil teman setimnya dengan sebutan hero yang sedang digunakan</i></p>
3.	<i>Aktivitas dan alat penunjangnya</i>		
a.	<i>Tatap muka</i>		<i>(hightlight, dailytalk)</i>

			Rokok, asbak, air mineral
c.	Antar layar		(In Game) Rokok, asbak, charger
5.	Sikap dan ekspresi		
a.	Tatap Muka (ketika menjadi pendengar, menyampaikan pendapat, muncul konflik)		-senang mendengar dan memberi pendapat tentang gameplay ¹³⁴ - bercanda fisik (menepuk lengan, kaki, dan lain-lain) - tidak segan mengampat - setiap berbicara diiringi dengan gerakan tangan
b.	Antar Layar (kalah / menang dalam game, butuh bantuan teman setim, menyampaikan informasi untuk tim , mati dalam match)		-lebih aktif berbicara dgn wajah yang sangat serius - lebih senang jongkok ketika game dimulai dan perlahan kembali duduk - fitur komunikasi jarang digunakan, tapi sesekali menggunakan quick response - ketika timnya menang senang menurunkan mental lawan dengan cara mengejek mereka sampai akhirnya saling membalas ejekan - ekspresi wajah kecewa / marah ketika mati ,tapi selalu memberi pembelaan ketika teman yang didekatnya mati karena dia. -sering berbicara minta bantuan, tidak didengar akhirnya pake quick response

5. Yudistira Wahyu Wijaya

No.	POINT PENGAMATAN	KET.	HASIL PENGAMATAN

1.	Tempat		Pos Kamling , Jl Sapen (Ungaran)
2.	Interaksi		
a.	Tatap Muka (bahasa tertentu)		Tidak ada panggilan khusus untuk teman-temannya -nada bicara pelan
b.	Antar Layar (penggunaan fitur komunikasi, bahasa tertentu)		-jarang menggunakan quick response, sekalinya iya akan ditekan berulang hingga temannya merespon - terkadang memanggil teman setim dengan sebutan nama maupun hero yang sedang digunakan (tidak tentu) - keluar ejekan untuk musuh yang mati dengan berbicara “bukan kaleng-kaleng”
3.	Aktivitas dan alat penunjangnya		
a.	Tatap muka		(highlight, dailytalk) Rokok, asbak
c.	Antar layar		(In Game) Rokok, asbak, charger hp, terkadang memilih menggunakan headseat
5.	Sikap dan ekspresi		
a.	Tatap Muka (ketika menjadi pendengar, menyampaikan pendapat, muncul konflik)		-senang bercanda dengan teman sebelahnya ketika highlight, namun mengerti apa yang disampaikan orang yang berbicara. - jarang berbicara panjang, yang ada hanya menyambung atau menyetujui perkataan temannya - tidak segan menyalahkan teman yang mainnya kurang baik dan terlihat seperti tidak ingin mendengar pembelaan orang yang ia salahkan.

<p>b.</p>	<p><i>Antar Layar (kalah / menang dalam game, butuh bantuan teman setim, menyampaikan informasi untuk tim , mati dalam match)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -meneriakkan “auuoo” ketika hampir mati - 100% pandangan ke layar Hp ketika bermain - keberadaan musuh diinfokan dengan quick response dan diikuti dengan berbicara langsung - jika mati dan kalah , game selanjutnya akan memilih untuk pindah tempat duduk - hp di hempas ke lantai (tidak kuat) ketika kalah yang tidak bisa ia percaya - menghidupkan rokok tapi tidak di hisap - jika dalam keadaan menang, bercanda dengan teman setimnya dengan cara chat all kepada musuh untuk memberitahu lokasi teman setimnya berada. (agar temannya didatangi dan diserang)
-----------	---	--



Doc vs Internet + Library

96.17% Originality	3.83% Similarity	259 Sources
--------------------	------------------	-------------

Web sources: 85 sources found

1. http://eprints.undip.ac.id/40650/3/BAB_III.pdf	0.71%
2. https://adiprakosa.blogspot.com/2008/07/komunikasi-kelompok.html	0.23%
3. https://tugaskimochi.blogspot.com/2016/06/makalah-hubungan-interpersonal-wanita-karier-dengan-..	0.22%
4. https://kuliahkomunikasi.blogspot.com/2009/01/komunikasi-kelompok.html	0.2%
5. https://simonsmile.blogspot.com/2012/10/skripsi-ku.html	0.2%
6. http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/30480/Chapter%20III-V.pdf;sequence=3	0.2%
7. https://komhum.blogspot.com/2016/03/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html	0.18%
8. https://dwirestiyani13.blogspot.com/2014/08/makalah-tentang-komunikasi.html	0.16%
9. https://www.slideshare.net/Kentos2069/teori-komunikasi-kelompok-50354941	0.13%
10. https://linguistikyuli.blogspot.com/2016/03/teknik-analisis-data-metode-penelitian.html	0.12%
11. https://id.123dok.com/document/qogg49jz-partisipasi-masyarakat-dalam-pengembangan-obyek-w...	0.12%
12. https://id.123dok.com/document/y60o4e5y-upaya-kepolisian-dalam-menanggulangi-perjudian-di-w...	0.1%
13. https://irvanhermawanto.blogspot.com/2017/11/dasar-dasar-konsep-diri.html	0.1%
14. https://mafiadoc.com/download-pdf-asian-efl-journal_5c19a554097c476b1a8b46ce.html	0.1%
15. https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/27529/18597.pdf?sequence=1	0.1%
16. http://lib.unnes.ac.id/26553/1/1301411033.pdf	0.09%
17. https://widuri.raharja.info/index.php/SI1233473350	0.09%
18. https://eprints.uns.ac.id/36292/1/G0111003_pendahuluan.pdf	0.08%
19. https://www.slideshare.net/linda_rosalina/statistik-dasar-59713557	0.07%
20. https://metagunawan.blogspot.com/2015/09/teknik-analisis-data.html	0.07%
21. https://racanastkipta1304.blogspot.com/2013/11/tugas-makalah-teknikpengumpulan-data.html	0.07%
22. https://teguhsasmitosdp1.files.wordpress.com/2010/06/31-kode-05-b5-pengolahan-dan-analisis-da..	0.06%
23. https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif	0.06%
24. https://contohmakalah4.blogspot.com/2011/02/skripsi-analisis-terhadap-ketentuan.html	0.06%
25. https://ninikeducated.files.wordpress.com/2011/07/proposal.pdf	0.05%
26. https://skripsimahasiswa.blogspot.com/2010/11/teknik-analisis-data.html	0.05%
27. https://ekosujadi-bintan.blogspot.com/2011/04/persepsi-mahasiswa-ilmu-komunikasi.html	0.05%
28. http://repository.upi.edu/17745/1/S_SOS_1100821_Chapter3.pdf	0.05%
29. https://docplayer.info/75929-Pengaruh-pola-asuh-orang-tua-terhadap-kecerdasan-emosi-siswa-kel..	0.05%
30. http://eprints.undip.ac.id/63282/1/Abstrak_dan_Bab_I_skripsi.pdf	0.05%
31. https://arjunkeban.blogspot.com/2014/01/proposal-dan-hasil-penelitian-pola.html	0.05%
32. https://judultesisskripsigratis.blogspot.com/2010/02	0.05%
33. https://ciimuanies.blogspot.com/2015/04/kemampuan-siswa-kelas-vii-smp-negeri-1.html	0.05%
34. https://statistiksriharyanti.blogspot.com/2014/11/populasi-sampel-dan-pengujian.html	0.05%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement