HASIL WAWANCARA 5 INFORMAN

**informan 1 (andhika efendi)**

A. Pertanyaan Umum

* 1. Bisa ceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi di antara anggota Karang Taruna saat bermain Mobile Legends?

Ya komunikasi pas main ML itu biasanya rame, tapi lebih sering pake chat voice di game atau kadang ya di Discord/WhatsApp call biar lebih jelas. Biasanya yang paling vokal itu role tank atau roamer, soalnya dia yang buka map, kasih info musuh, sama ngajakin war. Yang lain juga ngomong, tapi lebih sering nanggepin aja.

* 2. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anggota Karang Taruna melalui game ini?

Hampir tiap hari sih, apalagi kalau lagi push rank. Kalau ada event atau mabar santai, ya bisa lebih sering lagi. Kadang malah nongkrong dulu di warkop, baru lanjut mabar.

* 3. Apakah komunikasi dalam permainan berbeda dengan komunikasi saat bertemu langsung? Bisa dijelaskan bagaimana perbedaannya?

Iya beda. Kalau di game itu lebih to the point, langsung kasih info atau instruksi. Kadang juga lebih kasar bahasanya, ya karena emosi pas main. Tapi kalau ketemu langsung, ngobrolnya lebih santai, lebih banyak bercanda dan cerita lain juga, nggak cuma soal game.

B. Pola Komunikasi Linier (Komunikasi Satu Arah)

* 4. Dalam interaksi di dalam game, apakah Anda lebih sering menerima instruksi dari satu orang tanpa banyak diskusi?

Iya, sering banget. Biasanya yang paling jago atau yang rank-nya lebih tinggi yang kasih arahan, terus yang lain tinggal ikut aja. Kalau ada yang nggak setuju pun kadang nggak sempat debat, jadi ya nurut aja.

* 5. Apakah pernah ada situasi di mana salah satu anggota memberikan arahan tanpa ada umpan balik? Bisa diceritakan contohnya?

Pernah. Misalnya, kalau udah late game terus shotcaller (pengatur strategi) bilang, "End aja, jangan war!" ya kita harus nurut, nggak boleh ngeyel. Kalau ada yang maksa war malah bisa kalah.

* 6. Seberapa efektif komunikasi satu arah ini dalam membantu tim mencapai kemenangan dalam permainan?

Efektif kalau yang ngasih instruksi ngerti strategi dan kondisi game. Tapi kalau dia ngawur, bisa kacau juga. Jadi tergantung siapa yang jadi leader-nya.

C. Pola Komunikasi Interaksional (Komunikasi Dua Arah, Bergantian)

* 7. Dalam tim Anda, apakah komunikasi lebih sering berlangsung secara bergantian, di mana ada respon dan tanggapan dari setiap anggota? Bisa dijelaskan bagaimana prosesnya?

Iya, kalau lagi early game atau masih santai, biasanya kita saling kasih info. Kayak, "Musuh di mid ilang," terus ada yang jawab, "Oke, hati-hati di atas ya." Jadi saling komunikasi buat jaga-jaga.

* 8. Apakah ada mekanisme tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menanggapi pesan anggota lain selama permainan?

Biasanya pakai voice chat, tapi kalau nggak bisa, ya pakai chat singkat di game atau ping di map. Kalau di Discord, kadang ada yang tugasnya cuma buat kasih info map doang, jadi lebih rapi komunikasinya.

* 9. Seberapa besar pengaruh pola komunikasi dua arah ini dalam membangun strategi saat bermain ?

Penting banget sih. Soalnya kalau komunikasi cuma satu orang doang yang ngomong, nanti yang lain bisa bingung. Tapi kalau bisa saling kasih info dan respon, strategi bisa lebih matang.

D. Pola Komunikasi Transaksional (Komunikasi Simultan, Dua Arah Aktif

* 10. Apakah dalam bermain Mobile Legends, anggota tim sering berkomunikasi secara spontan dan bersamaan tanpa menunggu giliran berbicara

Iya, apalagi pas lagi teamfight. Semua ngomong barengan, kasih info masing-masing. Kadang malah jadi berisik banget, tapi ya udah biasa.

* 11. Bagaimana cara tim mengelola komunikasi yang berlangsung secara simultan agar tidak terjadi kekacauan dalam strategi permainan?

Biasanya ada yang lebih dominan suaranya, kayak tank atau jungler yang kasih komando. Yang lain ngomong, tapi tetap dengerin leader. Kalau semua ngomong terus nggak ada yang dengerin, ya jadi chaos.

* 12. Apakah komunikasi yang terjadi dalam permainan ini juga mencerminkan cara berkomunikasi dalam kegiatan Karang Taruna di luar game?

Lumayan mirip sih. Misalnya pas rapat Karang Taruna, yang ngomong ya yang lebih senior atau yang punya tanggung jawab lebih besar. Tapi yang lain juga bisa kasih pendapat kalau ada kesempatan.

E. Dampak Pola Komunikasi dalam Interaksi Sosial

* 13. Bagaimana pola komunikasi dalam game Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan sesama anggota Karang Taruna?

Jadi lebih akrab sih. Yang tadinya nggak deket, gara-gara sering mabar jadi sering ngobrol juga di luar game. Bahkan kalau ada acara Karang Taruna, kita lebih gampang kerja sama karena udah biasa komunikasi pas main.

* 14. Apakah setelah bermain bersama, komunikasi di luar game menjadi lebih akrab dan mudah? Bisa diceritakan pengalaman yang menunjukkan hal tersebut?

Iya, misalnya dulu ada anak baru yang pendiem, tapi setelah sering mabar, dia jadi lebih banyak ngobrol pas kumpul Karang Taruna. Jadi lebih gampang nyambung lah.

* 15. Menurut Anda, pola komunikasi mana yang paling dominan dalam permainan ini dan mengapa?

Paling dominan itu campuran antara komunikasi linier sama transaksional. Soalnya pas game jalan, biasanya ada satu yang dominan kasih arahan (linier), tapi pas lagi kondisi santai atau sebelum war, komunikasi bisa dua arah atau semua ngomong barengan (transaksional).

***Informan 2 (viky galih alfando)***

A. Pertanyaan Umum

* 1. Bisa ceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi di antara anggota Karang Taruna saat bermain Mobile Legends?

Ya komunikasi pas main ML itu biasanya rame, tapi lebih sering pake chat voice di game atau kadang ya di Discord/WhatsApp call biar lebih jelas. Biasanya yang paling vokal itu role tank atau roamer, soalnya dia yang buka map, kasih info musuh, sama ngajakin war. Yang lain juga ngomong, tapi lebih sering nanggepin aja.

* 2. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anggota Karang Taruna melalui game ini?

Hampir tiap hari sih, apalagi kalau lagi push rank. Kalau ada event atau mabar santai, ya bisa lebih sering lagi. Kadang malah nongkrong dulu di warkop, baru lanjut mabar.

* 3. Apakah komunikasi dalam permainan berbeda dengan komunikasi saat bertemu langsung? Bisa dijelaskan bagaimana perbedaannya?

Iya beda. Kalau di game itu lebih to the point, langsung kasih info atau instruksi. Kadang juga lebih kasar bahasanya, ya karena emosi pas main. Tapi kalau ketemu langsung, ngobrolnya lebih santai, lebih banyak bercanda dan cerita lain juga, nggak cuma soal game.

B. Pola Komunikasi Linier (Komunikasi Satu Arah)

* 4. Dalam interaksi di dalam game, apakah Anda lebih sering menerima instruksi dari satu orang tanpa banyak diskusi?

Iya, sering banget. Biasanya yang paling jago atau yang rank-nya lebih tinggi yang kasih arahan, terus yang lain tinggal ikut aja. Kalau ada yang nggak setuju pun kadang nggak sempat debat, jadi ya nurut aja.

* 5. Apakah pernah ada situasi di mana salah satu anggota memberikan arahan tanpa ada umpan balik? Bisa diceritakan contohnya?

Pernah. Misalnya, kalau udah late game terus shotcaller (pengatur strategi) bilang, "End aja, jangan war!" ya kita harus nurut, nggak boleh ngeyel. Kalau ada yang maksa war malah bisa kalah.

* 6. Seberapa efektif komunikasi satu arah ini dalam membantu tim mencapai kemenangan dalam permainan?

Efektif kalau yang ngasih instruksi ngerti strategi dan kondisi game. Tapi kalau dia ngawur, bisa kacau juga. Jadi tergantung siapa yang jadi leader-nya.

C. Pola Komunikasi Interaksional (Komunikasi Dua Arah, Bergantian)

* 7. Dalam tim Anda, apakah komunikasi lebih sering berlangsung secara bergantian, di mana ada respon dan tanggapan dari setiap anggota? Bisa dijelaskan bagaimana prosesnya?

Iya, kalau lagi early game atau masih santai, biasanya kita saling kasih info. Kayak, "Musuh di mid ilang," terus ada yang jawab, "Oke, hati-hati di atas ya." Jadi saling komunikasi buat jaga-jaga.

* 8. Apakah ada mekanisme tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menanggapi pesan anggota lain selama permainan?

Biasanya pakai voice chat, tapi kalau nggak bisa, ya pakai chat singkat di game atau ping di map. Kalau di Discord, kadang ada yang tugasnya cuma buat kasih info map doang, jadi lebih rapi komunikasinya.

* 9. Seberapa besar pengaruh pola komunikasi dua arah ini dalam membangun strategi saat bermain?

Penting banget sih. Soalnya kalau komunikasi cuma satu orang doang yang ngomong, nanti yang lain bisa bingung. Tapi kalau bisa saling kasih info dan respon, strategi bisa lebih matang.

D. Pola Komunikasi Transaksional (Komunikasi Simultan, Dua Arah Aktif)

* 10. Apakah dalam bermain Mobile Legends, anggota tim sering berkomunikasi secara spontan dan bersamaan tanpa menunggu giliran berbicara?

Iya, apalagi pas lagi teamfight. Semua ngomong barengan, kasih info masing-masing. Kadang malah jadi berisik banget, tapi ya udah biasa.

* 11. Bagaimana cara tim mengelola komunikasi yang berlangsung secara simultan agar tidak terjadi kekacauan dalam strategi permainan?

Biasanya ada yang lebih dominan suaranya, kayak tank atau jungler yang kasih komando. Yang lain ngomong, tapi tetap dengerin leader. Kalau semua ngomong terus nggak ada yang dengerin, ya jadi chaos.

* 12. Apakah komunikasi yang terjadi dalam permainan ini juga mencerminkan cara berkomunikasi dalam kegiatan Karang Taruna di luar game?

Lumayan mirip sih. Misalnya pas rapat Karang Taruna, yang ngomong ya yang lebih senior atau yang punya tanggung jawab lebih besar. Tapi yang lain juga bisa kasih pendapat kalau ada kesempatan.

E. Dampak Pola Komunikasi dalam Interaksi Sosial

* 13. Bagaimana pola komunikasi dalam game Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan sesama anggota Karang Taruna?

Jadi lebih akrab sih. Yang tadinya nggak deket, gara-gara sering mabar jadi sering ngobrol juga di luar game. Bahkan kalau ada acara Karang Taruna, kita lebih gampang kerja sama karena udah biasa komunikasi pas main.

* 14. Apakah setelah bermain bersama, komunikasi di luar game menjadi lebih akrab dan mudah? Bisa diceritakan pengalaman yang menunjukkan hal tersebut?

Iya, misalnya dulu ada anak baru yang pendiem, tapi setelah sering mabar, dia jadi lebih banyak ngobrol pas kumpul Karang Taruna. Jadi lebih gampang nyambung lah.

* 15. Menurut Anda, pola komunikasi mana yang paling dominan dalam permainan ini dan mengapa?

Paling dominan itu campuran antara komunikasi linier sama transaksional. Soalnya pas game jalan, biasanya ada satu yang dominan kasih arahan (linier), tapi pas lagi kondisi santai atau sebelum war, komunikasi bisa dua arah atau semua ngomong barengan (transaksional).

***informan 3 ( achmad firmansyah)***

A. Pertanyaan Umum

* 1. Bisa ceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi di antara anggota Karang Taruna saat bermain Mobile Legends?

Yo, komunikasi pas maen ML tuh rame banget, bro! Biasanya pake voice chat atau chat in-game buat kasih info musuh, strategi, atau sekadar ngegas temen yang blunder. Kadang juga sambil ngopi bareng di warkop, jadi lebih santai tapi tetep fokus.

* 2. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anggota Karang Taruna melalui game ini?

Hampir tiap hari sih, apalagi kalo ada push rank atau mabar santai. Malah kadang lebih sering ngobrol di game daripada ketemu langsung, soalnya kalo udah seru mainnya, waktu kerasa cepet banget.

* 3. Apakah komunikasi dalam permainan berbeda dengan komunikasi saat bertemu langsung? Bisa dijelaskan bagaimana perbedaannya?

Beda banget, sih. Kalo di game tuh cepet, to the point, dan kadang emosian dikit kalo ada yang noob. Tapi kalo ketemu langsung, lebih santai, bisa bercanda lebih bebas, nggak sekaku pas di game yang harus fokus buat menang.

B. Pola Komunikasi Linier (Komunikasi satu arah)

* 4. Dalam interaksi di dalam game, apakah Anda lebih sering menerima instruksi dari satu orang tanpa banyak diskusi?

Iya, kalo ada yang lebih jago atau shotcaller, biasanya dia yang ngatur strategi, kita tinggal ikutin aja. Terutama pas ranked, biar nggak ribet banyak debat.

* 5. Apakah pernah ada situasi di mana salah satu anggota memberikan arahan tanpa ada umpan balik? Bisa diceritakan contohnya?

Pernah, apalagi kalo ada yang udah pro banget, dia kasih instruksi terus kita tinggal jalanin. Contohnya pas war, dia suruh split push atau cover core, kita langsung eksekusi tanpa banyak omong.

* 6. Seberapa efektif komunikasi satu arah ini dalam membantu tim mencapai kemenangan dalam permainan?

Kalo yang ngasih arahan pinter baca situasi, efektif banget! Tapi kalo yang mimpin sotoy, bisa jadi malah kalah gara-gara strategi ngawur.

C. Pola Komunikasi Interaksional (Komunikasi dua arah, bergantian)

* 7. Dalam tim Anda, apakah komunikasi lebih sering berlangsung secara bergantian, di mana ada respon dan tanggapan dari setiap anggota? Bisa dijelaskan bagaimana prosesnya?

Iya, biasanya gitu. Ada yang kasih info musuh, ada yang kasih saran strategi, terus yang lain nanggepin. Misalnya ada yang bilang, "Musuh di rumput, hati-hati," terus yang lain jawab, "Oke, gw backup dari belakang."

* 8. Apakah ada mekanisme tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menanggapi pesan anggota lain selama permainan?

Biasanya pake voice chat biar cepet. Kalo nggak bisa voice, ya pake quick chat atau tanda di map. Yang penting pesannya nyampe dan tim bisa gerak cepat.

* 9. Seberapa besar pengaruh pola komunikasi dua arah ini dalam membangun strategi saat bermain?

Penting banget! Soalnya strategi harus fleksibel. Kadang musuh tiba-tiba nge-gank, jadi harus ada komunikasi dua arah buat adjust strategi dadakan.

D. Pola Komunikasi Transaksional (Komunikasi simultan, dua arah aktif)

* 10. Apakah dalam bermain Mobile Legends, anggota tim sering berkomunikasi secara spontan dan bersamaan tanpa menunggu giliran berbicara?

Iya, rame banget! Kadang semua ngomong barengan kasih info ini-itu, tapi ya harus bisa ngerti mana yang paling penting buat didengerin.

* 11. Bagaimana cara tim mengelola komunikasi yang berlangsung secara simultan agar tidak terjadi kekacauan dalam strategi permainan?

Biasanya yang paling jago atau yang pegang role penting kayak midlaner atau jungler yang paling didengerin. Terus yang lain kasih info seperlunya aja biar nggak terlalu berisik.

* 12. Apakah komunikasi yang terjadi dalam permainan ini juga mencerminkan cara berkomunikasi dalam kegiatan Karang Taruna di luar game?

Lumayan mirip, sih. Kalo ada kegiatan, yang biasa jadi shotcaller di game juga sering jadi koordinator atau yang ngatur acara. Jadi, komunikasi di game sedikit banyak kebawa ke dunia nyata.

E. Dampak Pola Komunikasi dalam Interaksi Sosial

* 13. Bagaimana pola komunikasi dalam game Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan sesama anggota Karang Taruna?

Jadi makin akrab, bro! Yang awalnya cuma kenal nama doang jadi sering ngobrol, ketawa-ketawa bareng, terus akhirnya nongkrong bareng di luar game juga.

* 14. Apakah setelah bermain bersama, komunikasi di luar game menjadi lebih akrab dan mudah? Bisa diceritakan pengalaman yang menunjukkan hal tersebut?

Banget! Misalnya dulu ada yang jarang ngobrol pas ketemu, tapi karena sering mabar jadi lebih nyambung. Kalo ketemu di acara Karang Taruna jadi lebih gampang ngobrol karena udah sering komunikasi di game.

* 15. Menurut Anda, pola komunikasi mana yang paling dominan dalam permainan ini dan mengapa?

Pola komunikasi dua arah sih yang paling sering. Soalnya dalam game butuh diskusi dan feedback biar strategi bisa jalan dengan baik. Tapi kadang juga ada komunikasi satu arah pas butuh keputusan cepat dari leader tim.

**informan 4 (rafi wahyudi)**

A. Pertanyaan Umum

* 1. Bisa ceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi di antara anggota Karang Taruna saat bermain Mobile Legends?

Komunikasi waktu main ML itu seruu, rame bangett, kadang serius, kadang bercanda satu sama lain. Biasanya kita pakai voice chat pada game atau WA call agar bisa kasih informasi. Kita sering tukar pendapat soal strategi, posisi musuh, atau kapan harus war.

* 2. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anggota Karang Taruna melalui game ini?

sering banget apalagi kalau lagi ngumpul-ngumpul bareng menikmati waktu luang sambil bermain game bersama teman-teman yang lainnya

* 3. Apakah komunikasi dalam permainan berbeda dengan komunikasi saat bertemu langsung? Bisa dijelaskan bagaimana perbedaannya?

Beda dikit. Kalau di game harus cepat dan intens biar strategi tim bisa berjalan. Kalau ngobrol langsung lebih santai dan bercanda, bisa cerita panjang lebar tanpa takut diserang musuh.

B. Pola Komunikasi Linier (Komunikasi satu arah)

* 4. Dalam interaksi di dalam game, apakah Anda lebih sering menerima instruksi dari satu orang tanpa banyak diskusi?

Kadang iya, tapi lebih sering diskusi dulu. Misalnya ada yang nyuruh maju, pasti ada yang jawab, “Jangan dulu, item belum jadi” atau “Kita tunggu musuh blunder dulu.”

* 5. Apakah pernah ada situasi di mana salah satu anggota memberikan arahan tanpa ada umpan balik? Bisa diceritakan contohnya?

Sering, terutama kalau ada yang udah pro. Misalnya jungler bilang, “Lord sekarang!”, ya kita langsung ikut. Tapi biasanya tetap ada yang kasih masukan, “Tunggu kita clear lane dulu!” biar nggak terjadi miss komunikasi yang dapat merugikan tim

* 6. Seberapa efektif komunikasi satu arah ini dalam membantu tim mencapai kemenangan dalam permainan?

Kalau momennya pas,bisa efektif banget buat tim. Tapi kalau semua cuma nurut tanpa kasih tanggapan, bisa salah langkah. Makanya lebih enak kalau ada komunikasi dua arah karena agar bisa mengerti satu sama lain atau bisa disebut chemistry agar memperkuat tim

C. Pola Komunikasi Interaksional (Komunikasi dua arah, bergantian)

* 7. Dalam tim Anda, apakah komunikasi lebih sering berlangsung secara bergantian, di mana ada respon dan tanggapan dari setiap anggota? Bisa dijelaskan bagaimana prosesnya?

Iya, lebih sering gitu. Contohnya, kalau ada yang bilang “Mm musuh sudah fliker”, yang lain langsung respon, “Oke, nanti aku incer mmnya. ” Jadi semua bisa kasih informasi biar keputusan lebih matang.

* 8. Apakah ada mekanisme tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menanggapi pesan anggota lain selama permainan?

Pakai voice chat room pada game biar nggak ribet. atau kalau bisa lebih singkatnya pake tanda di map buat kasih tahu musuh atau minta bantuan. Yang penting info sampai ke semua anggota tim.

* 9. Seberapa besar pengaruh pola komunikasi dua arah ini dalam membangun strategi saat bermain?

Besar banget! Kalau semua bisa kasih tanggapan dan diskusi, malah bagus buat tim. Kalau ada yang salah posisi, bisa langsung diingatkan agar tidak menjadi blunder agar tidak merugikan buat tim

D. Pola Komunikasi Transaksional (Komunikasi simultan, dua arah aktif)

* 10. Apakah dalam bermain Mobile Legends, anggota tim sering berkomunikasi secara spontan dan bersamaan tanpa menunggu giliran berbicara?

iyaa sering, kadang ada yang kasih info musuh dimana, ada yang ngasi strategi, ada juga yang sering bercanda biar ga terlalu tegang. tapi juga harus bisa membedakan mana waktunya serius mana bercanda.

* 11. Bagaimana cara tim mengelola komunikasi yang berlangsung secara simultan agar tidak terjadi kekacauan dalam strategi permainan?

Biasanya kapten tim memberikan arahan kepada tim agar bisa melakukan komunikasi yang baik, agar tidak terjadi miss komunikasi yang terjadi pada tim

* 12. Apakah komunikasi yang terjadi dalam permainan ini juga mencerminkan cara berkomunikasi dalam kegiatan Karang Taruna di luar game?

hampir bisa dibilang mirip. karena kalau ada kegiatan Karang Taruna, biasanya yang sering aktif di game biasanya juga lebih aktif ngobrol jika ada rapat atau kerja bakti. karena sudah terbiasa melakukan komunikasi dua arah saat bermain game tersebut

E. Dampak Pola Komunikasi dalam Interaksi Sosial

* 13. Bagaimana pola komunikasi dalam game Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan sesama anggota Karang Taruna?

jadi lebih akrab, karena sering bermain game ini kita jadi sering ngumpul bersama dan ada bahan obrolan kalau lagi nongkrong. jadi tidak ada yang canggung satu sama lain

* 14. Apakah setelah bermain bersama, komunikasi di luar game menjadi lebih akrab dan mudah? Bisa diceritakan pengalaman yang menunjukkan hal tersebut?

bisa jadi! contohnya dulu ada teman yang pendiem dan jarang keluar rumah, jadi sering ngumpul bareng karena memiliki hobi yang sama yaitu bermain game mobile legend ini

* 15. Menurut Anda, pola komunikasi mana yang paling dominan dalam permainan ini dan mengapa?

menurut saya pribadi lebih efektif menggunakan pola komunikasi dua arah. karena kita lebih sering melakukan diskusi dulu sebelum melakukan agar strategi yang dilakukan berjalan dengan baik

**informan 5 (Sofyan Muhammad)**

A. Pertanyaan Umum

* 1. Bisa ceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi di antara anggota Karang Taruna saat bermain Mobile Legends?

Komunikasi di tim itu kayak obrolan warung kopi, rame dan saling ngasih tanggapan. Kita biasanya pake voice chat buat koordinasi, kasih info posisi musuh, atau sekadar kasih semangat. Komunikasi antara anggota karang taruna saat bermain mobile Legends sangat penting untuk mencapai suatu kemenangan, jadi nggak cuma satu orang yang ngomong terus, tapi semua saling respon biar strategi bisa jalan.

* 2. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anggota Karang Taruna melalui game ini?

Sering banget, apalagi kalo lagi push rank atau ikut turnamen kecil-kecilan antar kampung. Setiap main pasti ada diskusi, entah soal strategi, build item, atau cuma ngegas temen yang blunder.

* 3. Apakah komunikasi dalam permainan berbeda dengan komunikasi saat bertemu langsung? Bisa dijelaskan bagaimana perbedaannya?

Sebenernya mirip, tapi kalo di game lebih cepat dan ke poin karena harus gerak cepat. Kalo ngobrol langsung, lebih santai dan bisa banyak bercanda tanpa takut musuh nyerang tiba-tiba.

B. Pola Komunikasi Linier (Komunikasi satu arah)

* 4. Dalam interaksi di dalam game, apakah Anda lebih sering menerima instruksi dari satu orang tanpa banyak diskusi?

Nggak selalu, sih. Kadang ada yang coba ngatur, tapi pasti ada diskusi. Misalnya ada yang nyuruh war, yang lain bisa kasih tanggapan, "Jangan, kita tunggu item jadi dulu!" Jadi tetap ada feedback biar nggak asal maju.

* 5. Apakah pernah ada situasi di mana salah satu anggota memberikan arahan tanpa ada umpan balik? Bisa diceritakan contohnya?

Pernah, terutama kalo ada yang udah pengalaman banget. Misalnya jungler bilang, "Ambil Lord sekarang!" dan yang lain langsung ikut. Tapi biasanya tetep ada yang kasih tanggapan dulu sebelum jalan.

* 6. Seberapa efektif komunikasi satu arah ini dalam membantu tim mencapai kemenangan dalam permainan?

Kadang efektif kalo yang ngatur ngerti strategi, tapi lebih sering komunikasi dua arah yang bikin tim lebih solid. Soalnya kalau cuma satu orang yang ngomong tanpa ada diskusi, bisa-bisa salah langkah.

C. Pola Komunikasi Interaksional (Komunikasi dua arah, bergantian)

* 7. Dalam tim Anda, apakah komunikasi lebih sering berlangsung secara bergantian, di mana ada respon dan tanggapan dari setiap anggota? Bisa dijelaskan bagaimana prosesnya?

Iya, ini yang paling sering terjadi. Misalnya ada yang kasih info, "Musuh di atas!", terus yang lain bisa jawab, "Oke, gua rotasi ke sana" atau "Jaga bawah aja, biar mereka buang waktu di atas." Jadi selalu ada tanggapan biar keputusan lebih matang.

* 8. Apakah ada mekanisme tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menanggapi pesan anggota lain selama permainan?

Pake voice chat itu wajib, soalnya kalo ngetik kelamaan. Terus juga ada tanda-tanda di map buat kasih tahu posisi musuh atau kasih sinyal kapan harus maju atau mundur. Yang penting semua bisa paham dan kasih tanggapan cepat.

* 9. Seberapa besar pengaruh pola komunikasi dua arah ini dalam membangun strategi saat bermain?

Penting banget! Soalnya strategi itu harus fleksibel, tergantung situasi game. Kalau semua anggota bisa saling kasih saran dan respon, tim jadi lebih kompak dan lebih gampang menang.

D. Pola Komunikasi Transaksional (Komunikasi simultan, dua arah aktif)

* 10. Apakah dalam bermain Mobile Legends, anggota tim sering berkomunikasi secara spontan dan bersamaan tanpa menunggu giliran berbicara?

Iya, sering banget! Kadang malah semua ngomong bareng kasih info ini-itu, tapi ya tetap harus ngerti mana yang paling penting buat didengerin.

* 11. Bagaimana cara tim mengelola komunikasi yang berlangsung secara simultan agar tidak terjadi kekacauan dalam strategi permainan?

Biasanya yang paling ngerti situasi yang lebih didengerin. Terus kita juga tau kapan harus ngomong dan kapan harus dengerin biar nggak ketumpuk infonya.

* 12. Apakah komunikasi yang terjadi dalam permainan ini juga mencerminkan cara berkomunikasi dalam kegiatan Karang Taruna di luar game?

Agak berbeda sedikit si. Karena biasanya kita kalo bermain game itu lebih santai, rileks dan sering bercanda beda lagi kalo pas rapat atau ada acara Karang Taruna, untuk pola komunikasinya juga hampir sama. Yang biasa aktif di game juga sering jadi yang paling vokal pas ada diskusi kalo ada kegiatan karang taruna

E. Dampak Pola Komunikasi dalam Interaksi Sosial

* 13. Bagaimana pola komunikasi dalam game Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan sesama anggota Karang Taruna?

Jadi lebih deket sih. Awalnya cuma kenal nama, tapi karena sering main bareng, jadi sering ngobrol juga di luar game.

* 14. Apakah setelah bermain bersama, komunikasi di luar game menjadi lebih akrab dan mudah? Bisa diceritakan pengalaman yang menunjukkan hal tersebut?

Iya, misalnya dulu ada yang diem-diem aja kalo ketemu, tapi sejak sering mabar jadi lebih sering bercanda pas nongkrong bareng.

* 15. Menurut Anda, pola komunikasi mana yang paling dominan dalam permainan ini dan mengapa?

Pola dua arah sih yang paling sering. Soalnya kalo main ML tuh nggak bisa cuma satu orang yang ngomong, harus ada respon dan diskusi biar strategi bisa jalan dengan baik.