

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi di dalam diri kita, termasuk berbicara dengan diri sendiri, mengamati dan mempersepsikan (intelektual dan emosional) tentang lingkungan kita. Komunikasi interpersonal sendiri berlangsung oleh satu orang atau terjadi dalam diri individu, seperti ketika berimajinasi, seolah-olah berkomunikasi dengan diri sendiri. Komunikasi ini membantu mengembangkan kreativitas, imajinasi, pemahaman dan pengendalian diri, serta meningkatkan kedewasaan dalam berpikir sebelum mengambil keputusan.

Selanjutnya, komunikasi ini juga akan membantu dalam menjaga seseorang atau individu sadar akan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Komunikasi interpersonal dapat di artikan sebagai peristiwa komunikasi yang terjadi dalam diri manusia seperti seseorang yang sedang berbicara dengan diri mereka sendiri. Komunikasi interpersonal memungkinkan seorang manusia dapat menjadi objeknya sendiri melalui penggunaan simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi. Melalui simbol-simbol ini, apa yang diucapkan oleh seseorang kepada orang lain dapat memiliki arti yang sama bagi dirinya dan bagi orang lain (Kustiawan, dkk., 2022).

Komunikasi interpersonal sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan kita. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, Komunikasi interpersonal berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih memiliki emosi. Manusia membutuhkan dan senantiasa berusaha membuka serta menjalin komunikasi dengan sesamanya.

Supratiknya (2003: 56) sifat-sifat dari komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi bersifat simbolis. Komunikasi pada dasarnya merupakan tindakan yang dilakukan dengan menggunakan lambang-lambang. Lambang

yang paling umum digunakan dalam komunikasi antar manusia adalah bahasa verbal dalam bentuk katakata, kalimat, angka-angka atau tanda.

2. Komunikasi bersifat transaksional. Komunikasi pada dasarnya menuntut dua tindakan yaitu memberi dan menerima. Dua tindakan tersebut tentunya perlu dilakukan secara seimbang atau porsiional.

Komunikasi dapat menembus faktor ruang dan waktu. Maksudnya adalah bahwa para peserta atau pelaku komunikasi tidak harus hadir pada waktu serta tempat yang sama. Faktor ruang dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam berkomunikasi, dengan adanya berbagai produk teknologi seperti telepon, internet, dan lain-lain.

Menurut Devito (2011: 256–264), komunikasi interpersonal yang efektif dapat dikenali melalui beberapa indikator utama.

1. Keterbukaan (*openness*), yakni adanya sikap terbuka dalam berinteraksi. Hal ini ditunjukkan dengan kesediaan menerima informasi, ide, maupun pendapat orang lain secara jujur dan tanpa prasangka. Seseorang yang memiliki keterbukaan biasanya mau menanggapi pesan dengan hati yang lapang, sehingga tercipta iklim komunikasi yang sehat dan penuh kepercayaan.
2. Empati (*empathy*), yaitu kemampuan seseorang untuk menempatkan diri pada posisi orang lain. Empati tidak hanya sekadar memahami, tetapi juga ikut merasakan apa yang sedang dialami orang lain. Dalam proses komunikasi, empati menjadi penting karena membuat pesan yang disampaikan lebih bermakna dan membangun kedekatan emosional.
3. Dukungan (*supportiveness*), yakni hadirnya suasana komunikasi yang mendukung tercapainya interaksi efektif. Sikap suportif dapat mengurangi sikap defensif, sehingga kedua belah pihak merasa aman untuk mengekspresikan gagasan. Dukungan juga menciptakan lingkungan komunikasi yang kooperatif, bukan saling menyerang.
4. Sikap positif (*positiveness*), yaitu adanya pandangan optimis baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lawan bicara. Sikap ini menumbuhkan semangat untuk berpartisipasi aktif, sekaligus menciptakan suasana komunikasi yang lebih kondusif. Dengan rasa positif, komunikasi berlangsung dengan penuh penghargaan, antusias, dan produktif.

5. Kesetaraan (*equality*), yaitu pengakuan bahwa kedua pihak yang terlibat dalam komunikasi memiliki nilai dan kontribusi yang sama penting. Kesetaraan menumbuhkan rasa saling menghormati, saling melengkapi, dan tidak ada pihak yang merasa lebih dominan. Hal ini membuat interaksi menjadi lebih seimbang, terbuka, dan efektif.

2.2 Perilaku Komunikasi

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam munculnya perilaku komunikasi. Melalui komunikasi, manusia dibesarkan dan terbentuk kepribadiannya. Perilaku komunikasi adalah serangkaian tindakan sosial yang rumit dan saling berinteraksi, berlangsung dalam sebuah lingkungan sosial yang kompleks. Lingkungan sosial ini mencerminkan cara hidup dan interaksi antar individu. Perilaku komunikasi muncul sebagai hasil dari penyampaian informasi, yang melibatkan stimulus hingga akhirnya membentuk sikap untuk bertindak atau tidak bertindak, dan proses ini dapat diamati melalui panca indera. Perilaku komunikasi dapat dipahami sebagai tindakan yang dilakukan seseorang untuk menciptakan dan menyampaikan informasi kepada orang lain.

Peterson dalam Rani (2024) menyebutkan bahwa terdapat 4 perilaku komunikasi, diantaranya perilaku asertif, agresif, pasif, dan pasif-agresif.

1. Perilaku komunikasi Asertif

Komunikasi asertif adalah suatu perilaku dalam mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan namun tetap menjaga hak-hak serta perasaan pihak lain (Widyastuti, 2017). Sejalan dengan pandangan tersebut, Hidayat dkk (2024) menjelaskan bahwa komunikasi asertif adalah perilaku komunikasi di mana seseorang menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan mereka dengan jelas, tegas, dan hormat terhadap orang lain. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi asertif merupakan perilaku komunikasi yang menekankan pada kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhannya secara terbuka dan tegas, namun tetap menghargai hak serta perasaan orang lain. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya interaksi yang sehat dan saling

menghormati, sehingga menjadi kunci dalam membangun hubungan interpersonal yang positif dan efektif.

Perilaku komunikasi asertif ditandai oleh kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhannya secara jujur, langsung, dan terbuka, tanpa merugikan atau menyakiti orang lain. Individu yang bersikap asertif mampu mengungkapkan pendapat dengan jelas dan tenang, serta menghargai hak dan perasaan pihak lain dalam proses komunikasi. Mereka juga tidak ragu untuk mengatakan "tidak" jika diperlukan, namun tetap melakukannya dengan sopan dan penuh pertimbangan. Ciri khas lainnya adalah penggunaan kontak mata yang seimbang, nada suara yang tegas namun tidak keras, serta bahasa tubuh yang terbuka dan percaya diri. Selain itu, orang yang berkomunikasi secara asertif mampu mendengarkan dengan aktif, menunjukkan empati, dan bersedia bertanggung jawab dengan jawaban yang mereka katakan. Dalam konteks permainan game online, perilaku komunikasi asertif memiliki peran penting dalam menjaga kekompakan tim. Pemain yang menerapkan komunikasi asertif mampu memberikan instruksi dengan jelas dan tegas namun tetap memperhatikan kondisi emosional pemain lainnya. Hal ini membuat anggota tim merasa dihargai sekaligus termotivasi untuk bekerja sama dengan baik. Dengan demikian komunikasi asertif tidak hanya digunakan dalam lingkungan sosial, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana koordinasi pada permainan *game online* sebagai strategi sosial untuk menciptakan suasana permainan yang kondusif, menghindari konflik antar anggota dan memperkuat hubungan antarpemain (Wijayakusuma, 2023).

2. Perilaku Komunikasi Agresif

Gaya komunikasi agresif adalah cara berkomunikasi di mana seseorang menyampaikan pikiran, perasaan, atau kebutuhannya dengan cara yang menyerang, mendominasi, atau meremehkan orang lain. Tujuan utama dari variasi komunikasi ini biasanya adalah untuk memenangkan argumen atau mempertahankan posisi, tanpa memperhatikan hak, perasaan, atau pandangan pihak lain. Sejalan dengan pandangan tersebut, Gibbs dalam Angraeni dkk (2025) menjelaskan bahwa bahwa komunikasi agresif adalah perilaku

komunikasi yang ditandai dengan usaha untuk mengontrol atau mendominasi orang lain, sering kali dengan cara yang mengintimidasi, menyalahkan, atau meremehkan pihak lain. Pada perilaku ini, komunikator cenderung tidak peduli terhadap hak dan perasaan orang lain.

Perilaku komunikasi agresif umumnya dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan pribadi, tanpa mempertimbangkan hak, kepentingan, atau perasaan orang lain. Individu yang menggunakan variasi komunikasi ini cenderung ingin menguasai atau mendominasi. Tujuan lainnya adalah untuk melampiaskan emosi negatif seperti kemarahan, frustrasi, atau stres. Individu dengan variasi komunikasi agresif mungkin merasa lega setelah menyalurkan emosi mereka secara meledak-ledak, meskipun dampaknya bisa melukai perasaan orang lain. Secara keseluruhan, meskipun perilaku komunikasi agresif terkadang dapat memberikan hasil instan, dampaknya sering kali merusak hubungan interpersonal, menciptakan konflik, dan menurunkan kualitas komunikasi yang sehat.

Perilaku komunikasi agresif ditandai oleh komunikasi yang mendominasi, menyerang, dan kurang mempertimbangkan hak atau perasaan orang lain. Individu dengan komunikasi ini cenderung menyampaikan pendapat atau keinginannya secara keras, memaksa, dan tanpa empati. Mereka sering menggunakan nada suara tinggi, nada bicara menyalahkan, serta ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang mengintimidasi, seperti menunjuk-nunjuk atau menatap tajam. Komunikator agresif juga cenderung memotong pembicaraan, tidak memberi ruang pada lawan bicara, serta sulit menerima kritik. Selain itu, mereka kerap menggunakan kalimat yang mengandung ancaman, tuduhan, atau sarkasme, yang dapat merendahkan harga diri orang lain.

Dalam konteks *game online*, Perilaku komunikasi agresif muncul saat pemain game berada dalam situasi penuh tekanan, seperti saat tim hampir kalah, menghadapi lawan yang lebih kuat atau strategi tim berjalan tidak sesuai rencana. Pemain yang terbawa emosi cenderung memberikan intruksi dengan nada yang keras, mengkritik anggota tim lain secara frontal dan melontarkan kata-kata kasar yang dapat memicu konflik internal. Perilaku

komunikasi agresif ini sering dilontarkan pemain game online dalam mengekspresikan emosional atau menyampaikan maksud dan tujuan. (Wijayakusuma, 2023).

3. Perilaku Komunikasi Pasif

Perilaku komunikasi pasif adalah variasi berkomunikasi di mana seseorang enggan menyatakan pikiran, perasaan, atau kebutuhannya secara terbuka, terutama ketika berhadapan dengan konflik atau situasi yang menuntut pengambilan keputusan. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Cangara dalam Angraeni dkk (2025) yang menjelaskan bahwa perilaku komunikasi pasif adalah keadaan di mana seseorang tidak membela diri sendiri, cenderung menghindar untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan dan opininya. Individu dengan perilaku komunikasi ini cenderung menghindari konfrontasi, lebih memilih diam atau mengalah, bahkan ketika hal tersebut merugikan dirinya sendiri. Beberapa ciri dari perilaku komunikasi pasif biasanya terlihat dari kontak mata yang minim, bahasa tubuh tertutup (seperti menunduk atau menyilangkan tangan), serta nada suara yang pelan dan ragu-ragu.

Pada permainan *game online*, komunikasi pasif terjadi ketika seorang pemain memilih untuk tetap diam, tidak menyampaikan ide, atau enggan mengoreksi instruksi yang dianggap kurang tepat. Komunikasi pasif biasanya muncul saat tim berada dalam situasi genting, misalnya ketika strategi tidak berjalan sesuai rencana atau ketika pemain lain menunjukkan perilaku dominan dan agresif. Pemain dengan komunikasi pasif lebih memilih mengalah, mengikuti alur permainan, dan menekan pendapat pribadinya demi menghindari konflik. Hal ini sejalan dengan ciri khas komunikasi pasif yang cenderung mengorbankan kebutuhan diri sendiri demi menjaga keharmonisan kelompok (Wijayakusuma, 2023).

4. Perilaku Komunikasi Pasif-agresif

Perilaku komunikasi pasif-agresif adalah variasi komunikasi yang ditandai dengan ekspresi tidak langsung dari perasaan negatif, seperti kemarahan, ketidaksetujuan, atau frustrasi. Individu dengan variasi ini tampak pasif di permukaan namun sebenarnya menyimpan perasaan negatif yang kemudian diekspresikan secara terselubung, tidak jujur, atau merugikan orang lain secara halus. Misalnya, mereka menyetujui suatu permintaan, tetapi kemudian tidak melaksanakannya dengan baik, menunda-nunda, bersikap sarkastik, atau menunjukkan ketidaksenangan melalui sikap diam (*silent treatment*) atau komentar sinis.

Dalam permainan *game online*, perilaku komunikasi pasif-agresif muncul ketika seorang pemain menerima instruksi dari rekan tim lain, namun pada kenyataannya justru melakukan tindakan sebaliknya. Ekspresi ketidaksetujuan sering ditunjukkan secara terselubung melalui komentar sinis, sindiran, atau sikap diam yang disengaja saat tim sedang membutuhkan koordinasi tim dengan cepat. Misalnya, seorang pemain yang merasa tersinggung karena sering dikritik mungkin berpura-pura patuh, tetapi kemudian tidak melakukan perintah dengan sesuai saat pertempuran berlangsung. Perilaku pasif-agresif dalam game online menjadi bentuk ekspresi emosi negatif yang tidak langsung, namun tetap berdampak signifikan terhadap efektivitas kerjasama tim. (Wijayakusuma, 2023)

Teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh (Mead, 2025) menekankan bahwa makna dan identitas diri terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berlangsung secara simbolik, terutama melalui bahasa, gestur, dan ekspresi. Teori ini berasal dari asumsi bahwa manusia berinteraksi melalui simbol yang membawa makna, dan bahwa makna tersebut dibentuk, dipertukarkan, serta dimodifikasi melalui proses interaksi sosial. Dalam pandangan Mead (1934), komunikasi dipahami sebagai proses simbolik yang membentuk makna sekaligus identitas diri. Proses ini tidak berhenti pada penyampaian pesan, melainkan terus berkembang melalui interpretasi individu terhadap simbol-simbol sosial yang digunakan dalam interaksi. Oleh sebab itu, perilaku komunikasi seseorang tidak dapat dilepaskan dari

lingkungan sosialnya, karena setiap tindakan komunikatif lahir dari pemaknaan bersama yang dinegosiasikan secara dinamis.

Teori interaksi simbolik membantu menjelaskan variasi perilaku komunikasi, seperti asertif, agresif, maupun pasif. Individu yang bersikap asertif menunjukkan keseimbangan antara kepentingan pribadi dengan aturan sosial, sehingga komunikasi berlangsung terbuka namun tetap menghargai orang lain. Sebaliknya, perilaku agresif cenderung menonjolkan dominasi diri tanpa memperhatikan respons sosial, yang sering kali merusak relasi. Adapun perilaku pasif mencerminkan ketakutan terhadap penilaian sosial, sehingga individu memilih diam dan menghindari konfrontasi. Bahkan, pada perilaku pasif-agresif, ekspresi komunikasi dilakukan secara tidak langsung, sering kali manipulatif atau terselubung (Widyastuti, 2020; Hidayat dkk., 2024).

Dengan demikian, perilaku komunikasi interpersonal bukanlah tindakan yang berdiri sendiri, melainkan hasil negosiasi antara kebutuhan personal, tuntutan sosial, serta makna simbolik yang dipahami individu. Teori interaksi simbolik memberikan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana identitas, peran sosial, dan hubungan antarindividu dibentuk melalui simbol-simbol komunikasi. Perspektif ini menegaskan bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial, karena makna yang muncul selalu ditentukan oleh interaksi antara diri dan lingkungan (John dkk., 2017).

2.3 *Game Online*

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang, salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan

teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet (Saputra, 2022).

Game saat ini telah menjadi bagian dari budaya sosial kita. Sekarang, *game* tidak hanya dilihat sebagai hiburan untuk anak-anak saja, tetapi *game* telah dianggap sebagai aktivitas yang merentang ke berbagai lapisan masyarakat. Permainan daring atau *game online* adalah jenis permainan komputer atau *smartphone* yang memanfaatkan jaringan komputer dan *smartphone*, terutama internet, serta teknologi modem dan koneksi kabel lainnya yang tersedia saat ini. Biasanya, permainan *online* ini disediakan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan *game*. Para pemain *game online* dapat bermain *game online* secara bersamaan dan terhubung satu sama lain melalui jaringan yang tersedia (Saputra, 2022)

2.4 PUBG Mobile (Player Unknown Battlegrounds Mobile)

PUBG Mobile salah satu dari sekian banyak *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang dirilis pada tanggal 19 Maret tahun 2018 oleh *Tencent Games* atau lebih sering dikenal oleh kalangan pemain yaitu *tencent*, *PUBG Mobile* sendiri diadaptasi dari *game* *PUBG* yang berada di PC dan merupakan sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan *Battle Royale* sebagai genre utama permainannya. *PUBG Mobile* sendiri memiliki 3 cara bermain yaitu solo, duo (2 Orang) dan squad (4 Orang). Setiap pertandingan berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *game* *PUBG Mobile* yaitu *Winner Winner Chicken Dinner*. Jika bermain *squad* atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad*. (Triyantama & Santoso, 2019).

Dalam *game* *PUBG Mobile* para pemain tidak hanya berfokus pada satu tujuan untuk memainkan *game*, karena dalam *game* *PUBG Mobile* juga terdapat beberapa fitur yang berfungsi sebagai media komunikasi, misalnya *Voice Chat* yang berguna untuk memberi tahu posisi musuh atau menjadi sarana untuk ngobrol dengan tim saat sedang bermain. Fitur *Voice Chat* juga bisa dikatakan sebagai komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain. Banyak para pemain

PUBG *Mobile* mulai saling mengenal melalui permainan ini, berawal dari main bersama hingga menjalin dan ada yang berkenalan hingga memutuskan untuk menikah, meskipun hanya dipertemukan di dalam *game* dan hanya berkomunikasi melalui fitur yang tersedia seperti *voice chat*. Bahkan para *player* PUBG *Mobile* di dunia nyata juga menjalin hubungan pertemanan yang sangat erat terutama saat mereka berada dalam satu tim *e-sport* ataupun dalam kumpulan kecil pada pertemanan mereka baik di tongkrongan maupun di luar seperti kampus (Halid, dkk., 2023).

2.5 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Pertama

Nama Peneliti	Adhitya Wahyu Ramadhan
Tahun Penelitian	2021
Judul Penelitian	Perilaku Komunikasi Interpersonal <i>Gamers Online</i> PUBG <i>Mobile</i> (Studi Kasus pada <i>Gamers</i> PUBG <i>Mobile</i> di Angkringan Kopi Lelet)
Tujuan Penelitian	Mengetahui bagaimana interaksi <i>Gamers</i> PUBG <i>Mobile</i> didalam dunia virtual (<i>online</i>) dan diluar dunia virtual (<i>offline</i>)
Metode Penelitian	Metode Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dalam bingkai teori penetrasi sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara dan observasi.
Hasil Penelitian	Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Game</i> PUBG <i>Mobile</i> merupakan <i>game</i> yang membutuhkan kerjasama antar setiap peminya, karena semakin kompak sebuah tim

	maka semakin besar pula tingkat presentase kemenangannya.
Perbedaan Penelitian	<p>Pada penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Wahyu Ramadhan berfokus pada perilaku komunikasi para <i>gamers</i> di ankringan kopi lelet dalam dunia virtual dan diluar dunia virtual.</p> <p>Sedangkan pada penelitian ini peneliti berfokus pada perilaku komunikasi interpersonal seperti apa yang di lakukan oleh tim <i>New Era</i> untuk meningkatkan <i>chemistry</i> dalam permainan.</p>

2. Penelitian Kedua

Nama Peneliti	Aidil Saputra
Tahun Penelitian	2022
Judul Penelitian	Pola Komunikasi Remaja Pemain <i>Game Player Uknown's Battleground (PUBG) Mobile</i> (Studi Kasus Remaja Usia Sekolah Di Jorong Tanjung Kubang Nagari Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi remaja yang sering main game <i>PUBG Mobile</i> dan berkomunikasi secara <i>offline</i> maupun <i>online</i> .
Metode Penelitian	Metode Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif.

Hasil Penelitian	Dalam penelitian ini peneliti menggambarkan pola komunikasi remaja yang bermain <i>game</i> PUBG <i>mobile</i> adalah proses yang berlangsung dua arah.
Perbedaan Penelitian	<p>Pada penelitian yang dilakukan oleh Aidil Saputra berfokus pada pola komunikasi <i>offline</i> atau <i>online</i> pada remaja usia sekolah yang bermain <i>game</i> PUBG <i>Mobile</i>.</p> <p>Sedangkan pada penelitian ini, peneliti membahas mengenai perilaku komunikasi Interpersonal pemain <i>game online</i> dalam tim <i>New Era</i>.</p>

3. Penelitian ke tiga

Nama Peneliti	Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari
Tahun Penelitian	2022
Judul Penelitian	Pola komunikasi kelompok virtual dalam <i>game</i> PUBG <i>Mobile</i> (studi kasus Tim <i>Redlineze E-Sport</i>)
Tujuan Penelitian	mencari peran masing-masing anggota yang terdapat dalam suatu perkumpulan/organisasi.
Metode Penelitian	Metode Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.
Hasil Penelitian	Dalam hasil penelitian ini, Faktor kerja sama tim tampak pada tim ini, karena pemikiran dari dua orang atau lebih cenderung lebih baik dari pada

	<p>pemikiran satu orang saja. Ketika pada saat menganalisa strategi lawan. Faktor saling percaya dan membantu pada setiap anggotanya juga membuat tim menjadi lebih konsisten dan kuat. Faktor kerjasama tim juga dapat menyebabkan komunikasi terbina dengan baik, tampak pada evaluasi tim usai bermain.</p>
<p>Perbedaan Penelitian</p>	<p>Pada penelitian yang dilakukan oleh Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari membahas mengenai pola komunikasi kelompok virtual antar anggota tim mempengaruhi kekompakan permainan untuk mencapai kemenangan.</p> <p>Sedangkan pada penelitian ini peneliti membahas mengenai perilaku komunikasi interpersonal pemain <i>game online</i> dalam membangun <i>chemistry</i> sebuah tim.</p>