

BAB IV PENUTUP

Sebagaimana telah disebutkan dalam rumusan masalah terdapat tiga identifikasi masalah yang telah penulis tetapkan dan berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekompakan dan tim kerja yang ada dalam klan PUBG Mobile Java Synergy Yogyakarta. Pada Bab 4 yang menjadi bagian penutup dari skripsi ini, penulis menyimpulkan hasil-hasil temuan dan pembahasan serta memberikan saran terkait dinamika yang penulis ketahui dalam bermain *game PUBG Mobile* kepada anggota Klan Java Synergy Yogyakarta.

A. KESIMPULAN

1. Rumusan masalah pertama mengenai format tim kerja yang terwujud di dalam Klan Java Synergy Yogyakarta. Jawaban yang penulis peroleh adalah format tim kerja tersebut terwujud melalui proses rekrutmen dan penentuan struktur organisasi klan. Dalam hal rekrutmen mempersyaratkan calon anggota tim harus mampu untuk memenuhi syarat-syarat wajib, yaitu komunikasi, keaktifan dan statistik pemain. Komunikasi menjadi hal pokok untuk kekompakan tim agar dapat berprestasi. Dalam hal struktur itu terdiri dari *Support*, *Rusher*, *In-Game Leader*, *Second Rusher*, *Sniper*. Peran kombinasi dimungkinkan sesuai dengan kebutuhan tim untuk memenangkan pertandingan.

2. Rumusan masalah kedua mengenai peran setiap anggota dalam menjalankan tim kerja. Jawaban yang penulis peroleh adalah peran setiap anggota dalam tim kerja ditentukan oleh penentuan peran (*role*), tanggung jawab dan kontribusi di dalam tim. Setiap peran memiliki kontribusi dan tanggungjawab. Rekam jejak dan capaian menentukan pemain akan memainkan peran apa dalam tim. Antarpemain dalam peran masing-masing harus sinergis terhadap yang lain agar tim memiliki prestasi dalam aneka pertandingan dengan memberikan kontribusi maksimal dan bertanggungjawab penuh terhadap peran yang diterima.

3. Rumusan masalah ketiga mengenai kekompakan dalam upaya untuk mewujudkan tim kerja yang bagus. Jawaban yang penulis peroleh adalah adanya ketergantungan tugas, ketergantungan hasil dan komitmen untuk membangun tim yang kompak. Kesalingtergantungan menjadi basis kesadaran kekompakan tim. Upaya yang dilakukan dalam mewujudkan kekompakan dapat dilihat dari upaya setiap anggota tim dalam berlatih secara bersama, menambah jam terbang dan membangun komunikasi yang baik. Sehingga dengan demikian kesinergisan dalam tim dapat terjalin dengan baik dan kekompakan dapat terwujud.

Temuan pada rumusan masalah pertama terkait rekrutmen anggota memiliki relevansi dengan Strategi *public mediated* dari Snow (1980). Kemudian hasil temuan penulis memiliki perbedaan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kamil (2019). sementara itu terkait dengan struktur organisasi memiliki hubungan dengan teori yang disampaikan oleh Robbins dan Coulter (2007) dan Siswanto (2005). Selain itu dalam faktor pembuatan struktur organisasi dari Robbins dan Coulter (2007), yang memiliki kesamaan dengan hasil temuan penulis ialah faktor pembagian kerja.

Temuan pada rumusan masalah kedua memiliki relevansi dengan teori-teori yang disampaikan oleh Biddle dan Thomas dalam Sarwono (2013), Soekanto (2007) dan Suhardono (1994). Selain itu hasil temuan penulis juga memiliki kesamaan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wicaksana dan Nasvian (2022).

Temuan pada rumusan masalah ketiga memiliki relevansi dengan konsep kekompakan yang telah disampaikan Dewi (2007). Selain itu hasil temuan penulis juga memiliki sedikit perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husain (2019). Selain itu kesamaan juga ditemukan di dalam penelitian yang dilakukan Akrami dan Hasmira (2022). meskipun demikian terdapat sedikit perbedaan dalam hal menyikapi hasil yang diperoleh dalam tim.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Creswell, John W. 2016. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sopiah, S. (2008). *Prilaku Organisasi*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Kaswan. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Keunggulan Bersaing Organisasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Buchholz, S. (2000). *Creating The Hight Performance Team*. Canada: Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Adam, D. Mc dan Snow, David A. *Social Movements: Reading on their Emergence, Mobilization and Dynamics*. Los Angels: Roxbury Publishing Company, 1997.
- Robbins, C. S.P dan Judge, (2007), *Perilaku Organisasi*, Salemba Empat, Jakarta
- Robbins, S. P. & Coulter, M. (2007). *Management (10ed.)*: Prentice-Hall.
- Suhardono, Edi. *Teori Peran: Konsep, Derivasi dan Implikasinya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1994.

WEBSITE

- Ahmad, Rijali. (2019). “Analisis Data Kualitatif”,
www.researchgate.net/publication/331094976_ANALISIS_DATA_KUALITATIF diakses pada 13 November 2021.

Akrami, Nada dan Mira Hasti Hasmira. (2022). “Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire Di Nagari Air Bangis”. Jurnal Perspektif : Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan Volume 05, nomor 01. [Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis | Jurnal Perspektif \(unp.ac.id\)](https://jurnal.perspektif.unp.ac.id) diakses pada 27 April 2022.

Amirul Wicaksana, Fakhtu dan Moch Fuad Nasvian. (2022). “Komunikasi, Koordinasi Dan Kerjasama Dalam Game Kompetitif Mobile Legend”, Jurnal Ilmiah Indonesia Volume 07, nomor 05. [Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend | Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia](https://jurnal.ilmiahindonesia.com) diakses pada 15 Juni 2022.

Bayu, Dimas Jarot. (2021). “Masa Depan Cerah Gim Online Di Indonesia”, Katadata.co.id <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia> diakses pada 01 Maret 2022.

Dewi, S. K., Sutopo, S., & Rahmasari, A. (2017). Pengaruh Team Work, disiplin Kerja Dan Loyalitas Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Ametha Lintas Persada Di Surabaya. Jurnal Manajemen Branchmark, 4(3), 448–456.

Elan, Umi, dan Bayu Aji Pamungkas. (2014). “Pengaruh Kekompakan dalam Teamwork Terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Mandiri Logistindo Surabaya”, Gema Ekonomi (Jurnal Fakultas Ekonomi) Volume 03, nomor 01. <http://journal.unigres.ac.id/index.php/GemaEkonomi/article/view/236> diakses pada 21 Januari 2022.

Husain, Nurhayati Y. (2019). “Kekompakan Antar Anggota Dalam Squad Permainan Mobile Legends. (Studi Kasus Komunitas CMT Mobile Legends di Gorontalo)”, [Kekompakan Antar Anggota Dalam Squad Permainan Mobile Legends \(Studi Kasus Komunitas CMT Mobile](https://doi.org/10.30605/jurnal.komunitas.cmt.mobile.legends)

[Legends di Gorontalo\) | UNG REPOSITORY](#) diakses pada 01 April 2022.

Hatta, M., Musnadi, S., & Mahdani, M. (2017). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Kerjasama Tim Dan Kompensasi Terhadap Kepuasan kerja Serta Dampaknya Pada Kinerja Karyawan PT. PLN (PERSERO) Wilayah Aceh. *Jurnal Magister Manajemen*, 1(1), 70–80.

Kamil, Faiz. (2019). “*Civil Society dan Premanisme Studi Terhadap Sistem Rekrutmen Anggota Forum Betawi Rempug Gardu 0176*”, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/49228> diakses pada 20 September 2022.

Kusuma, L. P., & Susanto, J. E. (2018). Peran Kerja Sama Tim dan Semangat Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Zolid Agung Perkasa. *Jurnal Manajemen Dan Star-up Bisnis*, 3(4), 418–424.

Mertika dan Dewi Mariana. (2020). “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal of Educational Review And Research* Volume 03, nomor 02. [FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN ANAK SEKOLAH DASAR | Mertika | Journal of Educational Review and Research \(stkip singkawang.ac.id\)](#) diakses pada 15 Juni 2022.

Mirawati. (2018). “Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok dan Kekompakan Kelompok dalam Memantapkan Perencanaan Karir Siswa SMA Budi Agung Medan”, *Jurnal Kognisi* Volume 03, nomor 01. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/KOGNISI/article/view/486/582> diakses pada 17 Januari 2022.

Naufal, Irgi. (2021). “Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia”. <https://www.redbull.com/id-id/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile--di-indonesia> diakses pada 01 April 2022.

Nur, Muhamad Ansar. (2017). “Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kekompakan, Keterlibatan Kerja Dan Kinerja Pegawai (Studi

Penyusunan Dokumen Perencanaan Pembangunan Satuan Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kotabaru)", Jurnal Bisnis dan Pembangunan Volume 06, nomor 01. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/bisnispembangunan/article/view/2770> diakses pada 15 Januari 2022.

Putri, Erika. (2021). "Pengaruh Tim Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Yang Dimediasi Disiplin Kerja Pada Kantor Dinas Kesehatan Kabupaten Labuhan Batu", <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15050>, diakses pada 14 Januari 2022.

Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. (2018). "Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)", <http://eprints.ums.ac.id/63561/> diakses pada 27 November 2021

Utama, Suman Yuga. (2011). "Analisis Pengaruh Tim Kerja, Pelatihan dan Pengembangan Serta Fasilitas Terhadap Kinerja Pegawai Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara", <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/37617> diakses pada 23 Januari 2022.

Wirawan. (2022). "Sejarah Singkat Perkembangan Game Online", Mobile Premier League (MPL) <https://www.mpl.id/blog/sejarah-singkat-perkembangan-game-online/> diakses pada 01 April 2022.

LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA

1. Informan dari Klan Java Synergy

Informan pertama dari anggota klan Java Synergy yang penulis wawancara adalah Junior yang merupakan seorang Rusher dari klan Java Synergy. Rincian wawancara dengan Junior adalah sebagai berikut :

Hari/ tanggal : 27 Mei 2022

Mulai : 10:23 WIB

Richardo : Halo selamat siang bro. Salam kenal ya bro aku Richardo.

Junior : Halo juga bro salam kenal juga, aku Junior.

Richardo : Jadi gini bro aku mau tanya-tanya terkait dunia PUBG dan terkait klan mu Java Synergy bro.

Junior : Oh oke bro silahkan aku jawab sebisa ku ya bro. Mohon maaf ni ya klo ada yang kurang pas jawabannya.

Richardo : Oke bro kita mulai ya. Pertama, kamu pertama kali main PUBGM dari kapan bro?

Junior : Aku main PUBGM dari season 3 bro. Itu sudah mulai full ya bro aku mainnya.

Richardo : Itu main pertama main sendiri atau sama teman-teman bro?

Junior : Awal-awal ya main sendiri bro cuma lama-lamakan bosan jadi langsunglah ngajak teman-teman yg lain untuk main juga bro.

Richardo : Terus untuk kenal dengan teman-teman dari klan Java Synergy pas kapan bro?

Junior : Oh kenal sama mereka awalnya itu dari main random aja bro dan pas ngobrol-ngobrol selama main kok kayak asik gitu bro terus ya lanjut aja sampai akhirnya jadi klan Java Synergy bro.

Richardo : Oh jadi awalnya dari random ya bro sampai akhirnya jadi gabung satu klan ya.

Junior : Iya bro itukan klannya kami buat bareng-bareng dari yang awalnya cuma kami berempat jadi bisa ada tambahan anggota bro.

Richardo : Oh menarik juga ya bro miriplah dulu sama kayak pas aku awal-awal buat tim dari yang cuma berempat jadi bisa nambah anggota tim walaupun sampai akhir main gak pernah juara hahaha.

Junior : Ya gitu bro sama aja kami aja awal-awal gak ada juara sama sekali.

Richardo : Oh iya bro aku lupa tanya tadi inikan kalian sekarang punya anggota yang lumayan banyak, nah itu pembagian timnya gimana bro?

Junior : Oh kalo untuk pembagian tim kami bagi jadi 2 tim bro dan masing-masing tim kami isikan 5 orang pemain. Sebenarnya mau kami bikin jadi 6 orang dulu pertimnya cuma karena akhirnya anggota sisa 11 orang jadi ya cuma bisa maksimal 5 orang pertim.

Richardo : Oh gitu ya bro terus yang 1 orang sisanya lagi gimana tu bro?

Junior : Oh yang 1 sisanya itu lebih ke pemain tambahan aja kalo misalnya pas turnamen kami ada yang berhalangan gak bisa main jadi ada dia yang gantikan. Tapi sebenarnya secara tugas dia itu analis tim cuma ngerangkap sebagai cadangan darurat.

Richardo : Oh gitu terus kamu sendiri masuk ke tim yang mana ni bro? Apa kalian yang awal masih digabung ke tim yang sama atau malah dipecah?

Junior : Kalo aku masuk ke tim 2 dan itu aku bareng si Indra di tim 2. kami pas bentuk 2 tim langsung dipecah bro biar bisa terbagi rata kami.

Richardo : Alasan dipecahnya itu kenapa ya bro?

Junior : Alasannya ya biar adil sama supaya anggota baru jadi lebih cepat nyatu sama kami yang anggota lama. Kami berempat sengaja dipisah masing-masing 2 orang ke setiap timnya.

Richardo : Oh jadi tujuannya supaya bisa lebih cepat nyatu dengan anggota yang baru ya bro. Terus untuk sekarang gimana bro masih jalan gak kedua timnya?

Junior : Ya kalo sekarang sih sudah gak jalan lagi bro, makanya kami balik jadi berempat ngetim bareng lagi soalnya yang lain sudah pada gak main lagi.

Richardo : Alasan mereka gak main kenapa ni bro?

Junior : Ya alasannya sih sudah jelas karena hp nya sudah gak sanggup bro, sudah ngelag parah. Jadi kasian juga kalo maksa mereka main dengan hp ngelag kayak gitu pasti gak optimal juga dan lagian kamikan belum bisa untuk kasih sponsor hp yang memadai untuk mereka.

Richardo : Kalo sudah masalah hp emang susah sih bro karena kayak manapun pasti ngaruh kepermainan dan mau jago pun pasti ada pengaruh dari hp-kan.

Junior : Iya gitu sudah, aku dulu merasa waktu masih pakai hp kentang juga susah banget mau berkembang skill ku sampai-sampai kd ku cuma 1,7 tapi pas ganti hp bisa naik jauhlah jadi ke 3,1 kd ku.

Richardo : Nah ini bro sama aku juga dulu main pas masih pakai hp kentang juga kd ku stak di 2,5an tapi pas ganti bisa naiknya lumayan jauh sampai ke 3,7 bahkan pernah sampai ke kd 4 aku bro.

Junior : Pasti naikkan bro kalo sudah ganti hp walupun kembali ke seberapa giat latihannya lagi.

Richardo : Ya gitu bro kembali ke gimana latihannya giat apa enggak aja lagi. Emang kamu dulu latihannya kayak mana bro? Kalo aku ni ya pas sudah ganti hp latihannya minimal perhari 1 jam ditraining ground.

Junior : Kalo aku kurang lebih sama bro kasih target minimal seharinya paling enggak harus sampai 1 jam dan yang dilatihnya mulai dari latihan sprey jarak jauh sama latih mekanik kayak main fast peek gitu bro.

Richardo : Kurang lebih samalah ya bro metode latihan kita.

Junior : Iya bro samalah ya metode kita.

Richardo : Iya bro, terus ini tugas mu dalam tim sebagai apa bro?

Junior : Kalo tugasku sebagai rusher bro.

Richardo : Rusher ini yang dikerjakannya apa aja ya bro?

Junior : Tugas rusher ya sebagai penyerang utama tim bro ibarat disepakbola itu kayak strikernya. Jadi aku bertugas untuk bisa ngeratain musuh dari tim lain gitu.

Richardo : Oh jadi intinya tugas mu sebagai penyeranglah ya bro. Terus ini kalian di dalam klan untuk pembagian tugas atau rolenya ditentukan dari hal bro?

Junior : Kalo untuk role itu ditentukan dari style mainnya bro. Kayak akulah bro karena tipe mainnya agresif ya jadinya disuruh jadi

rusher dan emang biasanya klo main ya aku selalu yang ngerush musuh terus bro.

Richardo : Okelah bro, terus kalo sudah ditentukan rolenya tanggung jawab kamu sebagai tim sebagai seorng rusher gimana bro?

Junior : Kalo untuk tanggung jawab aku sih disuruh untuk bertanggung jawab atur set up untuk defense ataupun set up untuk ngerush musuh gitu kayak kalo lagi ngerush rumah musuh gitu. Nah disitu aku yang kasih arahan nabraknya ke arah mana aja sama kasih tau yang support untuk cover area mana aja jadi pas kami nabrak itu sebisa mungkin gak ada yang knock. Kalo ada yang knock repot bro bisa-bisa gagal itu ratakan tim musuh apalagi kalo yang dirush jago pasti kelar sudah bro rata kami.

Richardo : Oh jadi kurang lebih begitu tanggung jawab mu ya bro.

Junior : Iya bro tapi itu tadi yang untuk set up gak cuma arahan dari aku aja ya bro. Itu lebih kayak masukan nanti dari teman-teman tim yang lain juga kasih masukan terus dari IGLnya nanti yang ambil keputusannya bro.

Richardo : Oh okelah bro. Terus kalo untuk kontribusi kamu dalam tim apa bro?

Junior : Kalo untuk kontribusi aku ya lebih ke ngasih ide atau saran untuk set up sama ngebantu untuk latihan teman-teman yang lain bro.

Richardo : Terus untuk kerjasama kalian dalam tim gimana bro?

Junior : Nah kalo untuk kerjasama kami lebih ke saling back up aja, walaupun kami sudah ada role masing-masing tapi kami tetap harus saling back up satu sama lain.

Richardo : Jadi lebih ke saling back up ya bro kerjasama kalian. Terus proses kalian bangun kerjasama gimana bro?

Junior : Ya kalo untuk prosesnya panjang sih bro, mulai dari awal kami main sama-sama sampai sekarang. Mulai kami bangun chemistry sampai kasih bagus komunikasi bro. Soalnya kalo gak ada chemistry sama komunikasi yang bagus susah untuk bisa kerjasama bagus bro, apalagi pas di dalam gamekan informasi dari teman setim kan sangat penting. Kalo gak ada komunikasi bagus pasti gk bisa sampai info-info itu teman setim yang lain.

Richardo : Terus untuk evaluasi tim kalian gimana bro kalo habis main?

Junior : Kalo untuk evaluasi sih kami biasanya sehabis latihan discrim atau kalo habis ikut turnamen.

Richardo : Ini yang dievaluasikan apa aja bro?

Junior : Ini yang kami evaluasikan lebih ke apa aja yang salah-salah pas dalam match sih bro, kayak salah rotasi atau salah set up gitu yang ujung-ujungnya buat tim jadi rata ataupun keculik bro.

Richardo : Terus ini yang sampaikan evaluasinya siapa aja bro?

Junior : Ya semua yang dalam tim bro. Kami bebas untuk sampaikan unek-unek kami cuma ditekankan untuk dalam sampaikan unek-unek jangan pakai emosi yang berlebih supaya gak mengganggu kedepannya.

Richardo : Iya sih bro penting banget sih untuk bisa kontrol emosi soalnya kalo gk kekontrol bisa-bisa ganggu mood teman yang lainkan.

Junior : Yoi bro sama ini kalo bisa jangan terlalu menyalahkan secara berlebihan sama teman yang buat kesalahan sih supaya tetap bisa jaga mood mainnya bagus.

Richardo : Yoi bro. Terus untuk tugas kalian dalam tim ada saling ketergantungan gak bro?

Junior : Kalo untuk tugas pasti saling ketergantungan bro apalagi inikan soal tim bro. Kayak ginilah bro akukan ditugaskan sebagai rusher, nah tentukan dalam ngerush aku pasti gak bisa sendiri bro. Aku perlu juga bantuan dari support sama second rusher untuk bantu ngeback up aku bro supaya bisa ngerushnya berhasil atau kalo pas aku knock bro distukan aku sangat perlu bantuan dari support untuk bisa ngerevive aku bro.

Richardo : Iya sih bro apalagi game inikan emang kompleks jadi biarpun sudah ada tugas masing-masing tetap aja ada ketergantungan dari tugas lainnya karena pasti gk bisa jalan masing-masingkan bro.

Junior : Iya bro intinya harus bisa flexibel aja antar tugas.

Richardo : Okelah bro terus kalo untuk hasil yang didapat gimana kalian menyikapinya bro? Kayak misalnya kamu dapat jadi terminator/MVP gitu gimana kamu menyikapinya bro?

Junior : Ya aku pribadi sih kalo dapat kayak gitu ya pasti senang sih bro cuma tetap aja itu bukan yang utama sih bro. Aku lebih senang lagi kalo tim ku yang bisa juara. Lagian aku sadar diri aja sih bro kalo aku bisa dapat itu pasti karena bantuan teman-teman tim gak mungkin bisa karena diri sendiri. Sama aja kayak kalo tim kami juara bro itu bukan aja karena aku sebagai rusher bisa dapat kill banyak tetapi juga kerena teman-teman tim yang lain bisa melakukan tugas mereka dengan baik. Jadi intinya sih apapun hasilnya itu adalah capaian bersama bro.

Richardo : Terus untuk membangun komitmen kalian supaya dapat mencapai tujuan gimana bro?

Junior : Kalo untuk komitmen, kami dari awal waktu ngebentuk tim sudah buat kesepakatan gitu bro kalo kita sama-sama mau untuk jadi juara. Jadi kami sama-sama komitmen untuk naikin skill dan pokonya berjuang bersamalah bro.

Richardo : Oh gitu ya bro..

Junior : Iya bro makanya kami pas buka rekrutmen cari orang-orang yang sama-sama mau itu bro, mau belajar sama-sama untuk ningkatin skill dan mau loyal sama tim bro.

Richardo : Iya sih bro makanya pemilihan anggota tim itu penting banget. Kayak aku dulu waktu buat tim juga begitu bro berusaha cari anggota yang mau loyal dan sama-sama belajar untuk naikin skill, cuma ya gitu ada aja pas ditengah jalan yang tiba-tiba gak mau main bareng lagi. Mungkin karena dia sudah gak sabar sama prosesnya mungkin dia mau yang instan gitu bro.

Junior : Nah itu sudah bro pasti ada yang begitu dalam tim, cuma kembali sih aku sih percaya proses aja dan sebisa mungkin tetap komit sama tujuan tim. Kalopun nanti emang gagal ya sudah terima aja dan coba lagi. Lagian liatlah tim-tim besar kayak BTR aja perlu waktu untuk bisa juara dunia. Jadi intinya ya itu percaya aja sama proses.

Richardo : Setuju sih bro BTR aja harus begitu dulu baru bisa juara dunia. Jadi kita yang masih tim kecil ini harus mau latihan lebih keras lagi.

Junior : Iya harus itu bro.

Richardo : Okelah, terus selain komitmen dalam memilih anggota tim, komitmen apalagi yang kalian buat bro yang lebih terkait dalam proses mainnya?

Junior : Kalo komitmen yang berkaitan dengan permainan ya kami mencoba untuk membangun komitmen untuk bisa selalu percaya sama teman-teman saru tim bro. Jadi misalnya kayak pas dalam game gitu bro ada kondisi dimana harus ambil keputusan cepat kayak untuk rotasi atau pindah posisi turun gitu, nah itu kami begitu sudah ditentukan sama IGL harus kemana kami langsung

komit sama keputusan itu bro. Sama aja kayak pas lagi posisi mau ngerush atau mau perang gitu bro, disitu kalo IGL atau siapapun sudah kasih arahan untuk perang ya semua harus langsung gas perang jangan ragu-ragu terserah urusan itu berhasil atau enggak ya intinya komit aja sama yang sudah diputuskan gitu bro. Lagian itu proses pas sebelum buat keputusan kami ambil, kami semua masing-masing berusaha untuk kasih masukan jadi pas sudah ada masukan-masukan yang masuk baru dari IGL yang ambil keputusan yang paling bagus dari semua masukan itu

Richardo : Oh gitu ya bro jadi intinya kalo yang terkait dalam *In-game* apapun keputusan yang sudah diambil atau IGL kasih arahan dan sebagainya, kalian semua yang ada dalam tim itu harus komit sama yang telah diputuskan gitu ya bro.

Junior : Iya begitulah bro intinya.

Richardo : okelah bro kalo begitu... mungkin itu dulu yang pengen aku tanyakan, nanti kalo ada tambahan aku tanya-tanya lagi ya bro.

Junior : Oke bro tanya-tanya aja lagi nanti.

Richardo : Oke bro atau nanti sekalian kita main bareng aja kalo bisa.

Junior : Oke boleh tu bro info-info aja nanti.

Ricahrdo : Oke bro terimakasih ya

Junior : Iya bro sama-sama.

Wawancara tambahan terkait proses rekrutmen.

Richardo : Halo bro. Jadi gini bro ada yang mau aku tanyakan lagi sama kamu seputar tim kalian lagi.

Junior : Iya halo bro. Apa ni bro yang kamu mau tanyakan siapa tau bisa aku bantu menjawab.

Richardo : Jadi gini bro aku mau tanya proses rekrutmen kalian dulu. Dalam rekrutmen dulu, siapapun yang mau join atau masuk ke tim harus memenuhi syarat yang sudah kalian sediakan. Nah dari semua syarat yang ada itu, menurutmu apa syarat yang paling penting dari keseluruhan syarat yang ada?

Junior : Kalo menurut aku syarat yang penting untuk dipenuhi lebih ke baik dalam berkomunikasi, aktif mengikuti scrim atau tourney sama statistik player.

Richardo : Kenapa menurutmu itu yang penting untuk dipenuhi?

Junior : Alasannya kenapa itu penting ya karena misalnya kayak yang baik dalam berkomunikasi, itu kan sangat berguna dalam bermain bro dikarenakan dalam game ini informasi itu adalah yang utama. Jadi kalo bisa untuk berkomunikasi dengan baik pasti bisa juga menyampaikan informasi dengan baik dan akurat bro. Terus kalo yang untuk aktif ikut scrim dan tourney ya sudah jelaslah itu bro, buat apa mereka masuk kalo gak bisa aktif dalam kegiatan klan. Terus kalo yang bagian statistik player kayak KD gitu bagi aku penting karena itu secara gak langsung gambarkan gaya main dan skil mereka walalupun itu gak mutlak ya bro, makanya pada akhirnya tetap harus dicoba di dalam gamenya langsung.

Richardo : Oh Okelah bro. Terus setelah mereka mampu untuk memenuhi syarat-syarat yang ada, bagaimana proses selanjutnya bro dari rekrutmen tersebut?

Junior : Oh kalo untuk proses lanjutan dari rekrutmen itu ya kami saring dulu bro semua orang yang mau masuk itu. Setelah mereka memenuhi syarat yang ditentukan, baru kami mulai dengan tahap trial langsung dalam game. Proses trial ini biasanya kami buat

dalam bentuk scrim. Itu orang yang kami trial, kami ajak untuk main bareng dalam scrim sekitar 2 pertandingan di Erangel dan map Miramar. Nah dari situ nanti setelah selesai scrim baru kami putuskan mereka masuk atau enggak ke dalam tim.

Richardo : Bisa ceritakan prosesnya kah bro dalam scrim itu apa aja yang jadi penilaian kalian sehingga orang itu nanti bisa diterima dalam tim.

Junior : Nah dalam scrim itu yang jadi acuan kami dalam menilai mereka ya dilihat dari cara mereka bermain, cara mereka berkomunikasi dan kecocokan dalam bermain. Kalo untuk prosesnya kayak kami pas trial orang dari Jogja kameran itu bro. Selama dalam game dia secara skill lumayan okelah tapi dalam berkomunikasi bisa dibilang agak kurang bro sering salah informasi. Kayak pas kami scrim di map Erangel, waktu mau ngerush musuh yang ada dirumah. Posisinya waktu itu kan dia sama IGL kami deluan buka jalan disekitar area itu bro. Nah bisanya waktu itu dia salah ngasih info lokasi musuh ada dirumah yang mana aja dan berapa orang yang ada dirumah itu. Dia waktu itu kasih info kalo dirumah yang bertingkat itu cuma ada 2 orang. Kami pas tau cuma ada 2 orang dirumah itu ya langsung komitlah untuk ngerush nabrak rumah itu. Jadi waktu pas kami ngerush nabrak ke rumah itu, knock sia-sia aku sama temanku bro karena ternyata dirumah yang kami tabrak itu sudah ada 3 orang yang nunggu dan bukan 2 seperti yang diinfokan dia. Cuma syukurnya waktu itu pas ngerush aku sempat dapat balas knock 1 anggota musuhnya dan dia sama IGL kami sempat bantu untuk *back up* dari jauh jadi kami 2 yang ngerush deluan itu gak sempat untuk dibunuh. Sebenarnya sih salah info kayak gini itu wajar-wajar aja sih dan emang sering terjadi cuma kan masalahnya waktu itu dalam *match* itu gak cuma sekali dia salah ngasih info tapi berkali-kali bro. Terus selain soal salah info itu,

dari cara main dia juga gak masuk sama cara kami main bro. Ada dibeberapa momen kami sudah komit ni mau nabrak ketitik yang sudah ditentukan, bisa-bisanya dia malah nabrak ke tempat yang lain dan akhirnya dia malah kncok dan langsung dibunuh. Jadi yang kayak gitu itu bro yang akhirnya buat dia gak bisa kami terima untuk masuk kedalam tim kami.

Richardo : Oh gitu ya bro jadi intinya kalo dari cerita yang itu, orang itu gk diterima karena pas dalam trial dia dalam berkomunikasi menyampaikan info sering kali salah dan juga secara permainan kurang cocok dengan cara bermain kalian ya bro.

Junior : Iya gitulah bro pada intinya gak masuk permainan dia ke kami.

Richardo : Okelah bro kalo gitu, mungkin sementara itu aja dulu yang mau ku tanyakan nanti kalo ada yang kurang aku tanya lagi.

Junior : Oh okelah bro nanti tanya2 aja lagi, kalo aku lambat balas bearti lagi agak sibuk aku bro jadi paham ajalah ya.

Richardo : Oke bro aman paham aja aku. Makasih banyaklah bro ya sudah bantu jawab.

Junior : Oke bro sama-sama.

2. Informan dari Klan Java Synergy

Informan kedua anggota klan Java Synergy yang penulis wawancara adalah Eros yang merupakan seorang Support dari klan Java Synergy. Rincian wawancara dengan Eros adalah sebagai berikut :

Hari/ tanggal : 29 Mei 2022

Mulai : 11:03 WIB

Richardo : Hallo selamat siang bro. Perkenalkan namaku Richardo.

Eros : Hallo juga bro, namaku Eros.

Richardo : Jadi gini bro aku mau tanya-tanya ke kamu tentang game PUBG M dan juga tentang klan mu Java Synergy bro.

Eros : Oh okelah bro silahkan tanya-tanya aja ntar aku jawab sebisa ku ya bro.

Richardo : Okelah bro, ini kamu pertama kali main PUBG M dari season berapa bro?

Eros : Aku pertama kali main PUBG M dari awal-awal banget sih bro waktu baru rilis dulu.

Richardo : Oh sama dong kita bro, cuma aku dulu gak langsung aktif banget mainnya.

Eros : Ya sama bro aku juga pas itu gak yang aktif main terus cuma sesekali aja mainnya soalnya waktu itu masih main digame lain.

Richardo : Dulu emangnya main digame apa bro sebelum main PUBG M?

Eros : Dulu aku main game Rule Of Survival bro pas PUBG M rilis dan banyak perbaikan bug baru aku mulai aktif main PUBG M bro.

Richardo : Sama bro dulu tu yang buat gak mau aktif banget main PUBG M ya karna bugnya yang banyak banget. Apalagi bug mic, itu sudah bug yang paling mengganggu waktu itu.

Eros : Nah itu sudah bro buat kesel bugnya waktu itu.

Richardo : Terus itu pas kamu sudah mulai aktif main, masih main sendir kah bro atau sudah bareng teman?

Eros : Aku dulu langsung main bareng teman bro soalnya kami dulu sama-sama pindah dari game sebelah. Jadi langsung main bareng lagi di PUBG M.

Richardo : Oh okelah bro. Terus bisa kenal sama teman-teman dari Java Synergy gimana bro?

Eros : Dulu awal kenal sama mereka ya dari main random bro.

Richardo : Terus kok bisa lanjut jadi ngetim bareng gimana bro?

Eros : Bisa ngetim bareng ya gara-gara cocok aja sih bro mainnya dan pas main sama mereka juga asik-asik aja. Jadi ya lanjut sampai kami ngetim bareng dan jadilah Java Synergy.

Richardo : Okelah bro, terus pas sudah jadi Java Synergy, kaliankan jadi punya anggota tim yang nambah jugakan bro.

Eros : Iya bro jadi nambah anggota kami. Dulu anggota sempat sampai 30 orang cuma ya akhirnya yang bertahan 11 orang bro.

Richardo : Terus ini dari 11 orang yang bertahan dibagi lagi ke berapa tim bro?

Eros : Nah ini kami dari bersebelas dibagi ke dalam 2 tim bro dengan masing-masing tim punya 5 orang pemain. Terus 1 orang sisanya jadi kayak semacam analis sekaligus jadi pemain cadangan darurat gitu bro.

Richardo : Terus dari kedua tim itu kamu masuk ke tim yang mana bro?

Eros : Aku masuk ke tim yang pertama barengan sama si Adit bro.

Richardo : Oh ini jadi kalian gak digabung 1 tim ya bro yang 4 orang pemain awal itu ya?

Eros : Gak digabung kami bro. Jadi itu pas sudah kami bagi 2 tim langsung kami berempat dipisah supaya anggota yang baru bisa

cepat menyesuaikan dengan tim bro terus juga jadi gk terlalu repot juga dalam menyatukan chamestry satu sama lain.

Richardo : Oh bagus juga tu cara kalian bro supaya bisa cepat nyatu timnya.

Eros : Iya bro cuma ya giliran sudah mulai menyatu malah anggota baru yang ditim mulai gak aktif mainnya bro.

Richardo : Lah jadi gimana tu bro? Emang apa yang buat mereka jadi gak aktif mainnya bro?

Eros : Ya terpaksa kami berempat jadi kembali 1 tim lagi bro. Alasan mereka mulai gak aktif ya sudah pasti karena hpnya sudah gak mampu untuk main bro sudah ngelag parah katanya. Cuma ya kalo dipikir emang PUBG sekarang makin kesini makan berat aja gamenya jadi pasti sudah mereka yang pakai hp kentang langsung pada gak bisa main dan langsung pada pensi.

Richardo : Kalo sudah persoalan hp sih memang sulit ya bro karena biar kayak manapun hp pasti berpengaruh sama permainan. Jadi ini terpaksa kalian gabung 1 tim lagi ya bro sehari-harinya.

Eros : Iya bro susah emang apalagi dari kami kan belum mampu untuk sponsor hp untuk mereka jadi ya kalo mereka milih pensi dulu ya sudah kami okekan aja bro. Tapi imbasnya ya itu tim jadi balik sisa kami berempat lagi.

Richardo : Okelah bro kalo gitu, terus ini di dalam tim kamu tugasnya sebagai apa bro?

Eros : Kalo aku dikasih tugas sebagai support bro.

Richardo : Oh terus ini penentuan role atau tugasnya gimana bro?

- Eros : Kalo untuk penentuan role itu diliat dari gaya bermain bro dan aku kebetulan gaya mainnya lebih ketukang support jadi ya akhirnya disuruhlah jadi support.
- Richardo : Terus itu pas kalian sudah ditentukan rolenya masing-masing, tanggung jawab kalian dalam tim kayak mana bro?
- Eros : kalo untuk tanggung jawab sih ya sesuai dengan rolenya bro. Kayak aku kan dikasih role sebagai support. Jadi tanggung jawab ku ya harus bisa jadi support yang baik untuk tim.
- Richardo : Ini bentuk support mu gimana bro?
- Eros : Ya aku ngesupportnya kayak bantu ngerevive, ngesmoke, kumpulkan heal, kumpulkan peluru dan lain-lain lah.
- Richardo : Okelah bro, terus untuk kontribusi mu gimana bro selain yang tanggung jawab utama mu bro?
- Eros : Oh kontribusi ku kalo selain yang ditanggung jawab ya kayak kasih masukan ke tim untuk bisa buat strategi pas main bro.
- Richardo : Masukan yang kamu kasih gimana ni bro?
- Eros : Ya kayak ngasih masukan untuk main dimap Sunhok kalo kondisi tim lagi gak bagus gak bisa masuk circle ya aku nyaranin untuk pakai strategi healing aja bro supaya bisa ngamanin placement point tim.
- Richardo : Bisa jelaskan kah bro strategi healing itu kayak mana?
- Eros : Strategi healing itu ya 1 orang dari tim disuruh untuk melakukan heal di luar zona bro. Jadi semua med kit dari masing-masing anggota tim yang main dikasih ke dia dan tugas dia pokoknya ya cuma ngeheal aja bro sama bertahan selama mungkin supaya dapat placement point yang bagus.

Richardo : Oh okelah bro jadi kontribusi mu lebih kesitu ya bro. Terus kalo untuk kerjasama kalian dalam tim gimana bro?

Eros : Untuk kerjasama kami lebih ke saling ngeback up aja bro saling nutupi kekurangan satu sama lain terutama kalo pas dalam game saling ngenbantu.

Richardo : Ngebantunya dalam hal apa ni bro?

Eros : Ya kayak saling bagi misalnya ada teman tim yang kurang peluru atau boostingan gitu bro. Walaupun itukan harusnya bagian dari tanggung jawab ku ya bro tapi kalo pas dalam kondisi itu aku gak bisa ngasih karena gak punya ya ada teman-teman yang lain yang ngegantiin.

Richardo : Oh okelah bro, terus kalo untuk evaluasi tim kalian gimana bro?

Eros : Kalo untuk evaluasi tim biasanya kami buat pas habis latihan atau turnamen bro.

Richardo : Ini yang dievaluasikan apa aja?

Eros : Ya banyak aja bro, kayak saling kasih tau kalo ada yang buat kesalahan pas dalam game atau ada tambahan ide baru untuk strategi gitu bro.

Richardo : Terus untuk tugas kalian sendiri dalam tim ada saling ketergantungan gak bro?

Eros : Kalo untuk tugas pasti ada ketergantungan bro apalagi inikan tim yang mana setiap role pasti perlu bantuan dari role lainnya bro gak bisa jalan sendiri-sendiri.

Richardo : Iya sih bro kalo sudah konteksnya ngetim pasti ada saling ketergantungan dan harus solid sih.

Eros : Nah iya tu bro pokoknya kalo sudah solid amanlah bisa pelan-pelan tujuan dapat tercapai.

Richardo : Itu sudah bro, terus untuk hasil yang didapat gimana kalian meyikapinya terutama kalo ada anggota yang dapat capaian individu?

Eros : Ya kalo aku sih apapun hasil yang kami dapat diturnamen mau juara ataupun gak juara tetap aja bersyukur sih bro karena apapun itu hasil bersama hasil kerja keras kami bro dan aku pribadi sih gak terlalu mementingkan raihan pribadi yang penting raihan tim.

Richardo : Oh gitu ya bro jadi tetap aja raihan tim yang utama ya.

Eros : Iya bro.

Richardo : Terus cara membangun komitmen kalian untuk mencapai tujuan gimana bro?

Eros : Ya kalo untuk ngebangun komitmen kami ya dari awal langsung menyamakan tujuan kami untuk bisa juara bro. Jadi pas kami sepakat sama tujuan, kami bisa jadi lebih fokus untuk berkembangn dan naikin skill sama-sama bro terus berjuang sama-sama untuk bisa jadi juara gitu bro.

Richardo : Oh gitu ya bro intinya harus menyamakan komitmen dulu ya.

Eros : Iya bro harus menyamakan dulu jadi bisa komit sama apa yang sudah disepakati gitu.

Richardo : Okelah bro kalo sudah komit gitu enak sih untuk ngetim dan pasti bakalan cepat improvenya.

Eros : Iya bro enak jadi fokus mainnya.

Richardo : Okelah bro kalo gitu. Mungkin untuk saat ini itu dulu yang aku tanyakan ya bro. Ntar kalo ada kurang-kurang aku tanya-tanya lagi ya bro.

Eros : Oke bro silahkan tanya-tanya aja lagi nanti ku coba jawab sebisa ku ya.

Richardo : Oke bri terimakasih banyak ya.

Eros : Yoi bro sama-sama.

Wawancara tambahan terkait rekrutmen anggota tim.

Richardo : Halo bro. Apa kabar?

Eros : Halo juga bro. Kabar baik ni. Ada apa ni ya bro?

Richardo : Jadi begini bro ada yang ingin aku tanyakan seputar proses yang ada di tim kalian.

Eros : Oh apa ni bro yang mau ditanyakan.

Richardo : Mau tanya berkaitan dengan rekrutmen anggota klan kalian bro. Jadikan dulu kalian ada open recruitmen terus dalam postingan rekrutmen itu kan ada dikasih syarat-syarat untuk yang mau bergabung. Nah dari semua syarat yang ada itu, apa yang menurut mu penting untuk dipenuhi oleh orang yang ingin bergabung?

Eros : Kalo menurutku syarat yang penting sih komunikasi sama statistik itu yang penting.

Richardo : Kenapa syarat itu penting menurutmu untuk dipenuhi?

Eros : Syarat itu penting karena menurutku komunikasi yang bagus itu sangat membantu dalam permainan terutama dalam kasih info sama buat situasi bermain jadi enak bro. Terus kalo untuk statistik itu penting ya karena itu aku anggap sebagai gambaran dari cara orang itu main bro. Kalo KD-nya gede biasanya hampir pasti kemampuan dan permainannya juga bagus. Jadi itu sih yang

menurutku syarat itu jadi penting untuk dipenuhi bro. Lagian kayak bagian statistik kami juga mintanya juga gak tinggi-tinggi bangetlah cuma KD 2.5. Soalnya ada banyak klan lain yang biasanya minta KD yang rata-rata di atas KD 3.

Richardo : Terus kalo semua syarat itu sudah dipenuhi, bagaimana proses selanjutnya bro?

Eros : Untuk proses selanjutnya itu dari orang-orang yang sudah daftar kami saring pilih yang paling bagus dalam memenuhi syarat-syarat. Terus habis itu kami uji langsung di dalam game lewat scrim-scrim atau kalo lagi gak ada scrim ya paling main klasik biasa aja, tapi yang utama ya uji discrim tetap sih bro. Setelah selesai ikut scrim itu baru kami nilai dan putuskan mereka diterima masuk apa enggak ke dalam klan.

Richardo : Dalam scrim itu apa yang menjadi acuan untuk menilai mereka bro dan kayak mana prosesnya?

Eros : Kalo dari aku yang ku nilai ya dari cara komunikasi sama cocok atau enggaknya pas main. Jadi selama scrim itu aku perhatikan bagaimana cara dia berkomunikasi sama kami terus kayak mana cara dia kasih info-info yang ada di dalam game. Kayak kemaren awal-awal kami buat timkan yang jadi salah satu alasan kami lanjut jadi tim ya karena komunikasinya enak dan kalo kasih info tu jelas terus sama santai gak banyak toxicnya bro. Nah jadi sama pas kami trial orang itu jugalah yang jadi acuan. Dulu waktu kami trial si Gantang bro dia tu dulu komunikasinya enak banget kasih info jelas terus orangnya santai-santai aja jadi enak kami mainnya. Belum lagi cara main dia masuklah sama gaya main kami bro. Jadilah dia itu kami terima masuk ke dalam klan, cuma sayangnya sekarang dia sudah gak aktif aja main karena sudah sibuk ada kerjaan sekarang.

Richardo : Oh gitu ya bro. Jadi intinya selain komunikasi yang bagus, cocok gaya main juga penting dalam menentukan pemain yang masuk dalam klan ya bro.

Eros : Iya bro begitulah.

Richardo : Okelah bro kalo gitu. Sementara itu dulu ya bro yang aku tanyakan ke kamu ntar kalo ada aku tanya lagi ya.

Eros : Oke tanya-tanya aja lagi nanti bro.

Richrado : Oke bro makasih banyak,

Eros : Oke bro sama-sama.

3. Informan dari Klan Java Synergy

Informan ketiga anggota klan Java Synergy yang penulis wawancara adalah Adit yang merupakan seorang Second Rusher dari klan Java Synergy. Rincian wawancara dengan Adit adalah sebagai berikut :

Hari/ tanggal : 01 Juni 2022

Mulai : 10:56 WIB

Richardo : Halo selamat siang bro. Perkenalkan namaku Richardo.

Adit : Halo bro, oh iya salam kenal juga bro namaku Adit.

Richardo : Gini bro aku mau tanya-tanya ni seputar game PUBG M dan juga seputar klan mu Java Synergy bro.

Adit : Oh okelah bro boleh, silahkan lah tanya-tanya ntar aku jawab bro.

Richardo : Okelah, ini kamu pertama kali mulai main PUBG M dari season berapa bro?

- Adit : Mulai main sih dari season 3 bro.
- Richardo : Ini kamu mainnya langsung full kah bro atau masih jarang-jarang.
- Adit : Langsung full aktif bro soalnya aku langsung ngulik banget gamenya.
- Richardo : wah jadi langsung ngulik ya bro pas dari awal main.
- Adit : Yoi bro soalnya pengen cepat jago mainnya.
- Richardo : Oh okelah bro. Terus dulu main awal-awal bareng siapa bro?
- Adit : Dulu awal-awal main masih bareng sepupu bro terus lama-lama karena sepupu pada gak serius mainnya jadi mulailah main sama teman lain yang mau lebih serius.
- Richardo : Oh gitu ya bro. Terus bisa ketemu sama teman-teman dari klan Java Synergy gimana bro?
- Adit : Awal main sama mereka ya lewat si Eros bro soalnya dia yang deluan main bareng mereka.
- Richardo : Oh ini kenalnya lewat Eros ya bro.
- Adit : Iya bro gitu.
- Richardo : Terus jadi dari situ ya bro akhirnya kalian bisa main bareng sampai jadi tim ya.
- Adit : Iya bro.
- Richardo : Terus ini kalian pas sudah jadi tim, kalian ada buka member untuk orang barukan bro. Nah ini pas sudah open member gimana tim kalian bro?
- Adit : Oh kalo pas kami open member itu anggota langsung nambah banyak bro terutama pas awal-awal kami sampai punya anggota 30 orang bro.

Richardo : Wah banyak ya bro sempat sampai 30 orang ya, terus sekarang gimana bro itu anggotanya?

Adit : Ya lama-lama anggotanya makin berkurang bro, biasalah bro pasti ada kutu loncatkan yang cuma sesaat aja masuk habis itu keluar. Jadi ya akhirnya anggota kami yang betul-betul mau bertahan sisa 11 orang aja bro.

Richardo : Jadi dari 11 orang itu pembagian timnya gimana bro?

Adit : Itu 11 orang yang bertahan termasuk kami berempat ya bro, terus dari 11 itu kami bagi kedalam 2 tim bro dan masing-masing tim kami isikan dengan 5 pemain pertim. Sisa 1 anggota yang ada itu di kasig tugas untuk jadi semacam analis gitu bro dan sekaligus ngerangkap jadi pemain candangan darurat kalo ditim utama ada yang berhalangan untuk main.

Richardo : Oh okelah bro terus ini kamu masuk ke tim yang mana bro dari kedua tim yang ada?

Adit : Aku masuk ke tim pertama bro barengan sama si Eros.

Richardo : Oh inikan kalian yang pertama ngetim dipisah ya bro kemasing-masing tim yang ada ya. Nah itu alasan dipisahinya kenapa bro?

Adit : Untuk alasanya ya supaya bisa cepat menyatu dengan anggota tim yang baru. Jadi timnya sendiri bisa lebih cepat maju dan cepat klopnya bro.

Richardo : Terus ini pas sudah jalanya gimana bro timnya?

Adit : Ya awalnya sih berjalan okelah bro sudah sering main bareng, scrim bareng sampai sempat ikut turnamen bareng, cuma ya lama-lama pas gamenya makin update dan jadi makin berat mereka mulai rada jarang mainnya bro.

Richardo : Ini mereka mulai jarang main karena apa bro? Apa karena hp mereka sudah gak mampukah?

Adit : Ya sudah pasti alasannya karena hp mereka sudah mulai gak mampu untuk main bro dan sudah makin ngelag kalo dipakai main. Apalagi kalo pas turun ditempat yang rame pasti langsung ngelag-ngelag mereka. Kadang kasian juga sih bro karena pasti gak enak banget main dengan kondisi kayak gitu. Tapi ya mau gimana lagi kami juga gak bisa kasih sponsor hp untuk mereka ya jadi pas mereka sudah off main ya kami terima aja bro dan terpaksa kami berempat balik jadi 1 tim bareng lagi.

Richardo : Jadi ujung-ujungnya kalian balik ngetim bareng ya bro.

Adit : Iya bro gitulah.

Richardo : Okelah bro, terus ini kamu di dalam tim tugasnya sebagai apa bro?

Adit : Aku dikasih tugas sebagai second rusher.

Richardo : Oh okelah bro terus penentuan untuk tugas atau rolenya gimana bro?

Adit : Kalo untuk penentuan role ya diliat dari gaya main sih bro. Kebetulan waktu itu aku sebenarnya gaya mainnya rusher tapi karena tim sudah ada si Junior yang rusher juga jadi ya aku milih untuk ambil role ke second rusher aja bro.

Richardo : Terus itu pas sudah ditentukan rolenya, tanggung jawab kalian dalam ngetim gimana bro?

Adit : Untuk tanggung jawab ya disesuaikan dengan role yang sudah dipilih. Kayak aku kan milih jadi second rusher bro jadi tanggung jawabku ya sebagai second rusher.

Richardo : Second rusher yang kayak mana bro?

Adit : Ya kalo second rusher itu lebih kayak pendamping rusher utama bro hampir kayak support cuma ini lebih nempel sama rusher utama dan terkadang juga jadi yang pertama ngerush kalo si rusher utama lagi gak bisa.

Richardo : Oh hampir mirip ya bro kayak support cuma lebih maju kedepan aja ya dan cenderung lebih ke pengganti rusher gitu ya bro.

Adit : Iya bro begitulah kurang lebih, intinya ya jadi orang kedua ditimlah yang bisa tuker-tukeran sama rusher utama.

Richardo : Oh okelah bro jadi secara tanggung jawab hampir sama kayak rusher ya bro.

Adit : Iya bro hampir sama. Tanggung jawab untuk nentukan strategi pas ngerush atau pas set up jaga wilayah gitu bro.

Richardo : Oh okelah bro kalo gitu. Terus kalo untuk kontribusi yang kasih ke tim kayak mana bro?

Adit : Kalo untuk kontribusi ya itu bro lebih ke ngasih ide atau masukan untuk strategi tim gitu.

Richardo : Ide atau masukan yang kamu kasih ini bentuknya kayak mana bro?

Adit : Bentuk idenya ya kayak kasih masukan cara set up posisi kalo lagi bertahan atau kalo pas mau nyerang. Kayak kasih ide bagusnya kalo pas nyerang nabrak dari arah mana gitu.

Richardo : Oh gitu ya bro. Terus untuk kerjasama kalian di dalam tim kayak mana bro?

Adit : Untuk kerjasama kami ditim lebih ke kayak saling melengkapi atau nutupi kekurangan masing-masing anggota. Jadi misalnya kayak pas mau ngerush, si rusher utama lagi ngeheal ya aku yang

sebagai second rusher menggantikan si rusher utama untuk ngerush musuh bro.

Richardo : Oh jadi kerjasama kalian kayak saling back up gitu ya bro.

Adit : Iya bro saling back up gitu bro.

Richardo : Terus itu proses kalian membangun kerjasamanya gimana bro?

Adit : Prosesnya ya panjang sih bro, dari awal kami main berusaha untuk mencocokkan gameplay kami semua bro terus bangun komunikasi sama chemistry supaya mainnya jadi makin padu gitu bro.

Richardo : Oh okelah bro. Terus kalo evaluasi tim kalian sendiri gimana bro?

Adit : Evaluasi tim sih biasa kami buat kalo ada habis latihan discrim atau sehabis turnamen bro.

Richardo : Terus ini yang dievaluasikan apa aja bro?

Adit : Ya banyak bro pokoknya yang berkaitan sama in-game bro kayak kesalahan-kesalahan pas in-game, salah nabrak pas ngerush, salah kasih info sama gak komit sama arahan yang dikasih bro.

Richardo : Oh okelah bro jadi intinya yang dievaluasikan seputar yang terjadi di dalam game ya bro.

Adit : Iya bro begitulah.

Richardo : Terus untuk tugas yang diberikan ke kalian masing-masing ada ketergantungan gak bro?

Adit : Kalo soal tugas pasti saling ketergantungan bro. Kita kan punya role itu gak bisa jalan sendiri-sendiri bro. Apalagi kayak kami yang rusher ini bro kalo gak ada support sama IGL atau scout

susah pasti bro untuk bisa ngerush musuh begitu juga support sama IGL pasti gak bisa kalo gak ada yang jadi rusher bro. Jadi ya gitu intinya gk bisa jalan sendiri-sendirilah.

Richardo : Okelah bro emang kalo dipikir digame ini gak bisa yang namanya jalan sendiri-sendiri pasti perlu teman tim untuk bisa jadi baguskan.

Adit : Iya bro begitulah.

Richardo : Terus kalo untuk hasil yang didapat kalian gimana menyikapinya bro?

Adit : Ya kalo aku sih tergantung hasilnya, kalo menang ya senang kalo kalah ya lumayan sedih bro. Cuma ya aku sih apapun hasilnya selalu terima sih aku karena taulah hasil yang kami dapatkan dari kerja keras kami sebagai tim bukan dari saru orang aja bro. Jadi kalo kayak kalah gitu ya artinya kami perlu untuk latihan yang lebih keras lagi sampai bisa menang.

Richardo : Oh okelah bro intinya hasil bersama ya bro.

Adit : Iya bro intinya itu sudah.

Richardo : Terus kalo cara kalian membangun komitmen gimana bro?

Adit : Kalo kami sih bangun komitmen itu ya mulai dari menyamakan tujuan dulu sih bro habis itu ya kalo sudah baru sama-sama kami latihan supaya skill kami bisa naik dan makin jago bro. Kalo kami semua anggota tim sudah komit sama itu pasti tujuan kami bisa tercapai.

Richardo : Oh gitu ya bro intinya komit ya.

Adit : Iya bro harus komit semua pokoknya.

Richardo : Okelah bro kalo gitu. Kayaknya ini dulu deh bro yang mau aku tanyakan ke kamu nanti kalo ada kekurangan aku tanya-tanya lagi ya.

Adit : Iya silahkan tanya-tanya aja nanti atau kalo mau enak sekalian pas kita ada mabar aja bro.

Richardo : Wah boleh tu bro sekalian mabar asik tu ntar ku infokan ya.

Adit : Oke info aja bro.

Richardo : Oke bro terimakasih banyak ya bro sudah bantu jawab pertanyaan-pertanyaanku.

Adit : Iya bro sama-sama.

Richardo : Oke bro.

4. Informan dari Klan Java Synergy

Informan keempat dari Klan Java Synergy yang penulis wawancara adalah Indra yang merupakan seorang In-Game Leader (IGL) dan juga sekaligus sebagai ketua dari Klan Java Synergy. Rincian wawancara dengan Indra adalah sebagai berikut :

Hari/ tanggal : 04 Juni 2022

Mulai : 12.54 WIB

Richardo : Halo selamat siang Bro Indra. Maaf mengganggu waktunya ya, aku pengen nanya-nanya seputar Klan Java Synergy mu.

Indra : Halo juga. Oke silahkan tanya-tanya aja nanti ku jawab ya.

Richardo : Okelah kita mulai ya. Ini sebelumnya aku mau tanya dulu bro, kamu pertama kali main PUBG M dari kapan?

- Indra : Aku main PUBG M pertama kali itu pas dari season 1.
- Richardo : Itu kamu langsung aktif banget kah mainnya atau masih jarang-jarang?
- Indra : Kalo pas season 1 itu masih agak jarang-jarang tapi pas mulai season 2 baru mulai aktif banget.
- Richardo : Dulu yang buat kamu mau main game PUBG M apa ni?
- Indra : Dulu sih yang buat aku tertarik main PUBG ya gara-gara sering nonton di Youtube tapi yang aku tonton dulu lebih ke PUBG PC dikarenakan waktu itu PUBG M belum rilis.
- Richardo : Itu Youtuber yang kamu nonton siapa?
- Indra : Aku dulu nontonnya banyak Youtuber luar kayak mereka Shroud, ChocoTaco sama Dr Disrespect. Kalo yang dari Indo ya cuma si Supernayr aja yang nonton biasanya.
- Richardo : Oh samalah kita, aku dulu juga nontonnya ya mereka Shroud itu bro soalnya waktu itu untuk ukuran Youtuber mereka termasuk yang paling jagalahkan.
- Indra : Iya dulu sih merekalah yang kelihatan jago-jago di Youtube.
- Richardo : Iyakan bro. Terus itu pas kamu mulai aktif main dulu gimana? masih main solo atau langsung squad?
- Indra : Awal-awal sih masih main solo aku cuma lama-lamaan bosan juga ya kalo main solo terus. Jadi mulailah main squad tapi masih main random.
- Richardo : Terus mulai main sama teman pas kapan?
- Indra : Main sama teman pas sudah mulai season 3 kalo gak salah, soalnya waktu season 3 itu kan pas sudah rame-ramenya PUBG

M. Jadi makin banyak juga teman-teman dekat ku yang main juga.

Richardo : Oh okelah, terus bisa kenal sama teman-teman dari klan gimana?

Indra : Dulu awalnya itu kenal sama si Eros terus dia ngajak temannya si Adit terus kalo untuk si Junior itu ketemu dari random terus karena merasa cocok main sama dia jadi lanjut sampai kami jadi ngebentuk tim.

Richardo : Oh okelah terus untuk proses ngebentuk klannya gimana?

Indra : Kalo untuk klan sih itu ya awalnya dari tim kami yang berempat itu terus karena mau bisa jadi tim yang lebih besar dan punya banyak teman main terus akhirnya kami open member.

Richardo : Kalian open membernya ini lewat mana?

Indra : Dulu sih kami share lewat sosial media terutama di Facebook lewat forum komunitas PUBG yang ada disitu.

Richardo : Terus ini dulu target anggotanya gimana?

Indra : Dulu kami ngetargetinnya sih untuk cari pemain dari wilayah ya sekitar Jogja-Salatiga.

Richardo : Terus pas open member itu dapatnya berapa anggota jadinya?

Indra : Dulu pas waktu itu ya sempat sampai 30 anggota cuma ya lama-lama yang mau netap cuma 11 orang aja sih bro. Itupun paling yang sekarang bisa aktif cuma sekitar 5 sampai 6 orang tapi yang jelas sih kami berempat itu masih lebih sering aktiflah ketimbang yang lain.

Richardo : Itu pada gak aktif karena apa bro?

- Indra : Ya karena gamenya yang makin berat sih bro, soalnya banyak anggotakan gak punya hp yang memadai jadi sudah gak sanggup untuk main dan ngeframe parahlah pokoknya.
- Richardo : Iya sih game PUBG M sekarang emang makin berat sih yang punya hp kentang pasti makin gak bisa mainkan ya.
- Indra : iya yang hp kentang pokoknya sudahlah pasti gak bisa main.
- Richardo : Terus itukan awalnya kalian sempat punya anggota klan sampai 11 orang ni bro. Nah itu dari 11 orang yaang ada pembagian timnya kayak mana bro?
- Indra : Oh kalo untuk itu sih kami dari 11 orang yang ada dibagi jadi 2 tim bro dan masing-masing tim isinya ada 5 orang pemain. Terus 1 orang sisanya itu aku kasih tugas untuk kayak jadi semacam analis gitu bro tapi terkadang dia juga bisa jadi pemain pengganti kalo ada anggota tim yang utama lagi gak bisa main.
- Richardo : Oh gitu ya bro, terus dari kedua tim itu kamu masuk ke tim yang mana bro?
- Indra : Aku masuk ke tim 2 bro.
- Richardo : Inikan dari yang aku liat ya bro kalian yang 4 orang pertama pas bentuk tim malah dipisah ya gak digabung kedalam 1 tim yang sama. Ini alasan dipisahanya karena apa bro?
- Indra : Oh kalo untuk alasan dipisahanya sih ya supaya bisa jadi komanda untuk menyatukan anggota lama sama anggota baru bro.
- Richardo : Oh gitu ya bro alasa pemisahannya.
- Indra : Iya bro begitu.
- Richardo : Terus bro dari keseluruhan itu struktur klan kalian gimana bro?

Indra : Kalo strukturnya sederhana aja bro. Mulai dari aku sebagai ketua, terus gantang sebagai seksi scrim dan sisanya sebagai anggota.

Richardo : Terus untuk struktur pertimnya gimana bro?

Indra : Oh kalo pertimnya waktu masih ada 11 orang ya jadi ada 2 timkan. Nah ditim 1 itu isinya ada Eros, Adit, Angga, Nanda sama Fadli. Terus ditim 2 itu isinya ada Aku, Junior, Hendry, Dzaky sama Bintang. Terus ada si Gantang sebagai analis sekaligus pemain cadangan untuk dua tim itu bro.

Richardo : Untuk rincian role dalam timnya gimana bro?

Indra : Ditim 1 itu Eros support, Adit rusher sekaligus IGL, Angga second rusher, Nanda support terus si Fadli sniper. Terus kalo ditim 2 Aku IGL, Junior rusher, Hendry support, Dzaky second rusher sama Bintang support sekalian sniper.

Richardo : Oh gitu ya bro. Terus pas sudah balik jadi 1 tim gimana bro?

Indra : Ya pas sudah balik 1 tim ya balik ke kayak awal kami pas ngetim bro. Aku IGL, Junior Rusher, Adit Second Rusher dan Eros Support.

Richardo : Oh gitu ya bro strukturnya.

Indra : Iya bro begitulah.

Richardo : Terus pas sudah terbentuk timnya, untuk tugas atau role mu di dalam tim sebagai apa ni bro?

Indra : Role ku di dalam tim lebih sebagai In-Game Leader (IGL).

Richardo : In-Game Leader ini tugasnya apa aja bro?

Indra : Kalo In-Game Leader itu tugasnya biasanya merangkap bro sebagai scouter juga kalo pas di dalam game. Jadi kalo In-Game

Leader itu tugasnya ya memimpin tim dalam game kayak ngasih arahan pas main. Terus kalo scouter tugasnya kayak buka jalan pas rotasi atau cari info lokasi yang aman untuk tim.

Richardo : Oh terus ini kamu milih tugas atau role ini kenapa bro?

Indra : Ya aku milih role ini karena teman-teman yang lain minta aku untuk ngelead bro. Mungkin karena aku ketua dan penanggung jawab dalam klan terus kalo pas main juga aku biasanya yang nentukan permainan sama strategi makanya mereka minta sekalian aja menjadi In-Game Leader.

Richardo : Terus untuk tanggung jawab mu sendiri dalam tim gimana bro?

Indra : Tanggung jawabku ya sebagai IGL harus bisa mengatur jalannya permainan tim, strategi tim, atur cara rotasi sama penentuan dropzone. Intinya jalannya tim dalam game itu tanggung jawabku bro.

Richardo : Okelah bro terus untuk kontribusi mu di dalam tim maupun di dalam klan gimana?

Indra : Kalo untuk di dalam klan aku berkontribusi dalam menentukan role masing-masing pemain dan membentuk tim yang cocok dengan role mereka. Terus bantu dalam memberikan dan membentuk strategi bagi tim yang satunya sama mencoba untuk menyatukan ide-ide pikiran dari setiap anggota tim yang beda-beda supaya bisa jadi strategi tim yang bagus.

Richardo : Kalo untuk kerjasama kalian dalam tim gimana bro?

Indra : Untuk kerjasama kami dalam tim sih ya balik role masing-masing sih. Masing-masing role harus bisa saling melengkapi satu sama lain, saling back up sama saling komit dengan strategi dan arahan terutama dari arahan IGL.

Richardo : Proses kalian dalam membangun kerjasama kayak mana ni bro?

- Indra : Wah panjang itu bro prosesnya tapi ya itu intinya kami perbanyak main bareng supaya cepat paham tentang gaya bermain masing-masing sama berusaha bangun komunikasi yang baik antar setiap pemain supaya bisa enak dalam menyampaikan info-info penting yang ada di dalam game.
- Richardo : Terus untuk evaluasi kalian dalam tim gimana bro kalo sehabis scrim atau tournament?
- Indra : Untuk evaluasi lebih ke saling negur ke masing-masing individu jika ada yang membuat kesalahan sama kayak bahas kenapa sampai strategi yang sudah dibuat bisa gak berjalan. Terus negur untuk jangan terlalu mukil sama jangan saling menyalahkan, intinya bisa intropeksi diri masing-masinglah dimana letak kesalahannya.
- Richardo : Oh okelah, terus aturan klan kalian sendiri gimana ni?
- Indra : Untuk aturan sih simpel aja bro attitude harus bagus, no sara, disiplin, no drama dan no toxic.
- Richardo : Ohh okelah bro simpel aja ya aturan kalian ya. Terus kalo untuk tugas kalian masing-masing ada ketergantungan gak atar satu tugas dengan tugas lainnya?
- Indra : Pasti ada ketergantungan sih soalnya inikan tim dan dalam tim pasti gak bisa jalan sendiri-sendiri walaupun sudah ada rolenya masing-masing. Setiap role dalam timkan saling berkaitan kayak misalnya rusher sama second rusherlah bro, mau sejago apapun mereka tetap aja mereka perlu adanya support sama IGL karena kalo gak ada support sama IGL ya gak bakalan bisa juga mereka menang bro dan begitu juga sebaliknya. Intinya saling butuh dan saling ketergantunganlah bro.
- Richardo : Terus untuk hasil yang kalian dapat kayak mana kalian menyikapinya dan apakah capaian individu penting bagi kalian?

Indra : Kalo untuk hasil yang kami dapat ya pasti kami selalu bersyukur dan terima bro apapun bentuknya dan kami selalu berusaha tetap rendah hati dan gak cepat puas sama apa yang telah dicapai. Kalopun ada capaian individu yang didapat ya anggap aja itu sebagai bonus sih bro dan tetap mengutamakan capaian tim.

Richardo : Tetap ya bro capaian tim harus selalu yang diutamakan.

Indra : Iya herus sih itu.

Richardo : Terus untuk membangun komitmen dalam tim gimana ni?

Indra : Kalo untuk komitmen ya itu dari awal pas masuk klan kami trial dulu beberapa match, kalo masuk kriteria ya kami terima terus sebelum kami terima kami tanya dulu dia sanggup gak memenuhi aturan klan dan mau gak komit untuk bantu mencapai tujuan klan.

Richardo : Oh okelah bro intinya dari awal sudah ditekanin langsung ya bro.

Indra : Iya dari awal pokoknya langsung ditekanin mau atau enggak dia komit sama klan.

Richardo : Okelah bro kalo gitu. Menarik banget ya bro soal namanya ngetim ni banyak banget prosesnya ya.

Indra : Iya bro apalagi kalo punya anggota yang banyak terus datang dari daerah yang berbeda-beda gitukan jadi makin menarik juga prosesnya.

Richardo : Iya bro makin menarik dan makin sulit juga.

Indra : Pasti sudah itu bro sulitnya.

Richardo : Okelah bro sementara mungkin itu dulu yang aku tanyakan ya nanti kalo ada yang kurang aku tanya-tanya lagi ya.

Indra : Oke bro silahkan aja tanya-tanya lagi nanti. Mau tanya langsung lewat chat atau lewat game juga bisa bro hitung-hitung sekalian kita mabar lagikan.

Richardo : Oke boleh tu sambil mabar bisalah ya kita biar lebih asik.

Indra : Iya bro biar lebih asik dan santailah ya.

Richardo : Okelah sekian dulu ya dan terimakasih banyak ya sudah mau bantu jawab-jawab.

Indra : Oke bro sama-sama.

Wawancara tambahan terkait rekrutmen.

Richardo : Halo bro. Apa kabar?

Indra : Halo juga bro. Kabar baik ni bro.

Richardo : Syukurlah bro. Jadi gini bro aku mau tanya-tanya sebentar ni tentang rekrutmen kalian dulu.

Indra : Oh apa ni bro yang mau ditanya soal rekrutmen.

Richardo : Gini dulukan kalian ada buka rekrutmen untuk cari anggota klan. Nah dari postingan rekrutmen yang kalian share itukan ada syarat-syarat yang dibutuhkan kalo mau gabung ke dalam klan. Jadi dari sekian syarat itu apa yang menurut mu paling penting untuk dipenuhi?

Indra : Kalo syarat yang paling penting menurutku keaktifan sama komunikasi dan sisanya itu formalitas aja sih.

Richardo : Alasanya kenapa bro itu yang penting menurutmu?

Indra : Alasannya ya karena kalo ada anggota yang bisa selalu aktif baik dalam ikut scirm dan tourney ataupun dalam grup maka bisa buat klan jadi makin solid bro. Terus kalo untuk

komunikasi ya sudah jelas karena dalam *game* ini informasi itu sangat penting. Jadi perlu punya anggota yang bisa menyampaikan informasi dengan baik.

Richardo : Oh gitu ya bro. Jadi intinya kalo menurutmu yang penting dalam syarat itu ya keaktifan dan komunikasi.

Indra : Iya bro gitulah.

Richardo : Okelah bro. Terus setelah syarat-syarat itu terpenuhi proses selanjutnya kayak mana bro?

Indra : Untuk proses selanjutnya kami kumpulkan semua yang sudah daftar baru kami uji cobakan langsung di dalam game terutama dalam scrim. Jadi dari hasil scrim itu yang kami pakai untuk menentukan siapa yang diterima masuk di dalam klan.

Richardo : Itu proses dalam scrimnya gimana bro sampai akhirnya diputuskan orang itu diterima dalam klan? Apa aja acuan yang jadi penilainnya?

Indra : Prosesnya ya kami bawa mereka main dalam 2 pertandingan scrim dimap Erangel dan Miramar bro. Dalam match itu kami lihat kayak mana cara dia berkomunikasi dan cara dia dalam bermain cocok apa enggak sama permainan kami. Sebagai contoh waktu aku trial orang waktu itu. Pas main di map Erangel dia mainnya sih lumayan okelah apalagi untuk ukuran pemain KD 2 tapi ya itu pas main dia sering salah kasih info sama salah rotasi yang buat tim jadi susah. Salahnya ini kayak pas kami mau rotasi masuk zona, bisa-bisanya dia malah jalan sendiri gak sesuai dengan rute yang sudah kami buat yang akhirnya buat mobil yang dia pakai jadi rusak dan buat kami mau gak mau untuk stop. Jadi otomatis rotasi kami kehalang dan gk dapat tempat di dalam zona. Kalo menurut aku kesalahan kayak gitu sih fatal apalagi kalo dalam turnamen

gitu. Jadi faktor-faktor kayak gitulah yang buat orang gagal diterima dalam klan.

Richardo : Oh gitu ya bro prosesnya. Jadi yang terjadi dalam scrim itu di nilai semua ya terutama kalo ada kesalahan-kesalahan fatal yang dibuat ya. Terus kalo untuk gaya mainnya gimana bro?

Indra : Kalo untuk gaya mainnya sih oke aja sih bro tapi ya waktu itu bagi aku kurang cocoklah sama cara kami main.

Richardo : Kurang cocoknya itu kayak mana bro?

Indra : Kurang cocoknya itu dari cara main dia bro, dia mainnya cenderung terlalu aman dan kayak takut-takut gitu bro. Jadi kayak pas kami perang dia ragu-ragu malah buat kami kalah pas perang gitu. Mungkin karena dia gak pede sama kemampuan dia makanya begitu sih bro.

Richardo : Oh gitu ya bro gak cocoknya karena dia ragu-ragu pas main sama takut-takut ya.

Indra : Iya bro begitulah kondisi dan prosesnya.

Richardo : Okelah bro. Sementara gitu dulu kayaknya yang aku mau tanya seputar rekrutmen klan kalian bro. Nanti aku tanya-tanya lagi ya kalo ada yang kurang.

Indra : Oh oke bro nanti tanya-tanya aja.

Richardo : Oke bro makasih banyak ya

Indra : Iya bro sama-sama

CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan : No. 1

Pengamatan/Wawancara : P

Waktu : Tanggal 26 Juli 2021

Tempat : Game PUBG Mobile

Pada waktu itu sekitar pukul 21.00 WIB saya bermain bersama teman-teman dari Klan Java Synergy Yogyakarta. Dalam permainan tersebut penulis mendapatkan informasi terkait keaktifan anggota tim saat ini. Informasi yang didapat menunjukkan bahwa jumlah anggota saat ini yang aktif hanya tersisa empat orang. Ketidakaktifan ini disebabkan oleh *handphone* yang mereka gunakan sudah tidak memadai untuk digunakan dalam bermain. Selain itu saya juga menemukan bahwa pada klan Java Synergy Yogyakarta terdapat *role* tetap yang dimiliki oleh keempat anggota klan tersebut. *Role* tersebut terdiri dari *In-Game Leader*, *Rusher*, *Second Rusher* dan *Support*.

Catatan Lapangan : No. 2

Pengamatan/Wawancara : P

Waktu : Tanggal 27 Juli 2021

Tempat : Game PUBG Mobile

Pada waktu itu sekitar pukul 21.30 WIB saya bermain bersama dengan teman-teman dari Klan Java Synergy Yogyakarta. Selama proses bermain tersebut penulis melihat bahwa dalam bermain mereka semua memiliki kekompakan yang sangat bagus. Hal ini ditujukan dengan proses mereka dalam bekerjasama untuk melakukan serangan terhadap musuh. Selain itu penulis juga melihat kekompakan lain yang ditujukan ketika bermain bersama mereka yaitu dari bagaimana mereka memiliki komitmen terhadap keputusan yang diberikan oleh *In-Game Leader*. Selama bermain keputusan atau arahan yang diberikan oleh *In-Game Leader* segera mereka lakukan.

Catatan Lapangan : No. 3

Pengamatan/Wawancara : P

Waktu : Tanggal 30 Juli 2021

Tempat : Game PUBG Mobile

Pada waktu itu saya kembali bermain bersama teman-teman dari tim Java Synergy Yogyakarta. Saat itu saya bermain bersama Adit, Eros dan Indra. Dalam proses selama bermain tersebut saya mendapatkan informasi bahwa pada awalnya klan Java Synergy Yogyakarta memiliki 2 buah tim. Setiap tim tersebut berisikan 5 orang pemain.



Catatan Lapangan : No. 4

Pengamatan/Wawancara : P

Waktu : Tanggal 31 Juli 2021

Tempat : Game PUBG Mobile

Dalam bermain PUBG Mobile, teman-teman dari tim Java Synergy Yogyakarta memiliki tugasnya masing-masing. Pembagian tugas disesuaikan dengan gaya bermain. Rusher utama bertugas untuk melakukan penyerangan terhadap musuh dan second rusher memiliki tugas yang hampir mirip dengan rusher hanya yang membedakan ialah posisi saat melakukan penyerangan, yang mana second rusher lebih ke pemain nomor 2 dibelakang pemain nomor 1 (rusher utama) namun dengan posisi yang lebih rapat. Sedangkan untuk support bertugas untuk mendukung pemain lain yang ada tim baik melalui tindakan melindungi area kosong yang ditinggalkan oleh pemain lainnya ataupun dengan membagikan persediaan ke anggota tim lainnya. Selain itu support juga biasanya merangkap peran sebagai seorang sniper. Sementara untuk seorang In-Game Leader bertugas untuk mengatur strategi tim baik dalam hal rotasi, dropzone, menyerang maupun bertahan. Selain itu In-Game Leader juga merangkap tugas sebagai scouter. Scouter sendiri memiliki tugas untuk membuka jalan untuk tim dalam melakukan rotasi menuju titik pemberhentian di dalam permainan.

Catatan Lapangan : No. 5

Pengamatan/Wawancara : P

Waktu : Tanggal 31 Juli 2021

Tempat : Game PUBG Mobile

Dalam mengembangkan klan Java Synergy Yogyakarta ketahap yang lebih besar, mereka membuka rekrutmen untuk orang-orang yang ingin menjadi anggota dari klan tersebut. Proses rekrutmen tersebut dilakukan dengan menyebarkan informasi tersebut menggunakan media sosial dan dibagikan ke dalam forum-forum komunitas PUBG M. Dalam lembaran informasi rekrutmen tersebut dilampirkan beberapa syarat yang harus dipenuhi. Berikut syarat-syarat yang harus dipenuhi tersebut:

Open Rekrutmen Clan Member

Syarat:

1. Good Attitude
2. Usia 18++
3. Aktif in Game & Grup
4. Baik dalam berkomunikasi
5. Siap mengikuti Scrim dan Tourney
6. Min KD 2.5 / Match 200++
7. Maksimal CN 7 hari

