

**PENGARUH KOMUNIKASI PERSUASIF KREATOR *GAMING*
STEVEN AGE TENTANG ITEM KARAKTER AOV TERHADAP KOMUNITAS
ARENA OF VALOR REGIONAL MOJOKERTO**

***THE EFFECT OF GAMING CREATOR PERSUASIVE COMMUNICATION
STEVEN AGE ABOUT AOV CHARACTER ITEMS ON THE MOJOKERTO
REGIONAL ARENA OF VALOR COMMUNITY***

Mochammad Iqbal Maulana¹, Fatihatul lailiyah², Moch. Ichdah A.H. Lailin³

Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP
Universitas Islam Majapahit

Email: wiravudha394@gmail.com

ABSTRAK

Steven Age merupakan mantan anggota pro *player* Bigetron AOV. Saat ini Steven Age menjadi pelatih tim Mobile Legends Bigetron Alpha. Namun hal tersebut tidak lupa dengan latar belakang -nya sebagai pemain AOV yang sampai saat ini memainkan game tersebut. Sembari melatih tim Mobile Legends nya, Steven merupakan youtuber AOV yang top di Indonesia. Dalam menjadi seorang youtuber Arena Of Valor, Steven Age harus mampu memberikan komunikasi persuasif dengan jelas mengenai item karakter yang digunakan saat live streaming game Arena Of Valor yang ditujukan kepada anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto. Komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto mempunyai 50 anggota. Fenomena yang saat ini terjadi banyak anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto yang mencari youtuber pro player untuk dijadikan mentornya dalam bermain game tersebut. Salah satu youtuber pro player tersebut adalah Steven Age. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh komunikasi persuasif Steven Age mengenai penggunaan item karakter terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penyebaran kuisisioner dan teknik analisis data menggunakan Spss25. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah komunikasi persuasif Steven Age tentang item karakter berpengaruh terhadap anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto, hal tersebut dikarenakan adanya sifat kognitif saat Steven memperkenalkan item, afektif saat Steven menawarkan item yang digunakan dan afektif saat Steven memulai gameplay bermain AOV. Hal tersebut didukung dari persepsi interpersonal anggota komunitas AOV Mojokerto melalui motivasi, pengalaman, dan kepribadian. Dilihat dari analisis regresi sederhana bahwa $Y = 22,247 + 0,737X1$. Berdasarkan persamaan tersebut maka dapat dijelaskan hasil uji regresi linier sederhana adalah apabila anggota komunitas Arena Of Valor (Y) mengalami peningkatan sebesar satu satuan maka komunikasi persuasif tentang item karakter (X) akan mengalami peningkatan sebesar 0,737. Artinya, jika anggota komunitas mengalami peningkatan kepercayaan maka hal itu merupakan bagian dari peningkatan komunikasi persuasif tentang item karakter AOV. Komunikasi persuasif yang dilakukan oleh kreator *gaming steven age* kepada anggota komunitas Arena Of Valor memberikan kemudahan bagi anggota komunitas Arena Of Valor untuk mengenali dan

menggunakan item karakter AOV.

Kata kunci: Komunikasi Persuasif, Pro Player, Youtuber AOV, Berpengaruh

Abstract

Steven Age is a former member of the Bigetron AOV pro player. Currently, Steven Age is the coach of the Mobile Legends Bigetron Alpha team. However, this does not forget his background as an AOV player who until now has played the game. While training his Mobile Legends team, Steven is the top AOV YouTuber in Indonesia. In becoming an Arena Of Valor youtuber, Steven Age must be able to provide clear persuasive communication regarding the character items used during live streaming of the Arena Of Valor game aimed at members of the Arena Of Valor Regional Mojokerto community. The Mojokerto Regional Arena Of Valor Community has 50 members. The phenomenon that is currently happening is that many members of the Arena of Valor Regional Mojokerto community are looking for pro player youtubers to be their mentors in playing the game. One of these pro player youtubers is Steven Age. This study aims to determine the effect of Steven Age's persuasive communication regarding the use of character items on the Arena of Valor Regional Community in Mojokerto. Methods of data collection in this study using questionnaires and data analysis techniques using Spss25. The results obtained in this study are Steven Age's persuasive communication about character items affecting members of the Arena of Valor Regional Mojokerto community, this is due to the cognitive nature when Steven introduces the item, affective when Steven offers the item to use and affective when Steven starts the gameplay playing AOV. This is supported by the interpersonal perceptions of members of the Mojokerto AOV community through motivation, experience, and personality. Judging from the simple regression analysis that $Y = 22.247 + 0.737X1$. Based on these equations, it can be explained that the results of a simple linear regression test are that if members of the Arena Of Valor (Y) community experience an increase of one unit, then persuasive communication about character items (X) will increase by 0.737. That is, if community members experience increased trust then it is part of increasing persuasive communication about AOV character items. The persuasive communication made by the creators of gaming steven age to Arena Of Valor community members makes it easy for Arena Of Valor community members to recognize and use AOV character items

Keywords: *Persuasive Communication, Pro Player, Youtuber AOV, Influential*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan awal perubahan mendasar di bidang industri yang telah memasuki era baru. Pada era revolusi industri 4.0 Teknologi informasi merupakan teknologi yang paling cepat berkembang. Hal tersebut dapat berpengaruh pada kehidupan manusia,

baik itu di bidang ekonomi, sosial, politik, dan teknologi informatika.

Seiring dengan fenomena revolusi industri 4.0 dan pesatnya perkembangan teknologi, gadget merupakan teknologi komunikasi yang terus menerus berkembang dengan mengedepankan spesifikasi dan kualitas yang modern,

awalnya gadget hanya bisa digunakan hanya untuk mengirim pesan dan telepon melalui pulsa, namun seiring dengan berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun gadget tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan dan telepon tetapi juga bisa digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Seperti belajar, mengambil foto dan video, editing, bermain game, dan lain-lain.

Salah satu contohnya adalah android. Android merupakan versi gadget yang saat ini terus berkembang, seperti android versi jellybin, marshmallow, lollipop, kitkat, oreo, nougat, ice cream dan lain-lain. Android saat ini digunakan oleh semua kalangan, baik itu dari yang muda maupun yang tua, karena pemakaiannya yang mudah dipahami dan dimengerti.

Bagi orang dewasa mungkin android digunakan hanya untuk bekerja atau untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau saudara. Tetapi berbeda dengan anak muda jaman sekarang yang menggunakan gadget untuk bermain game. Game yang paling sering dimainkan saat ini adalah game online. Game online adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain secara bersama-sama melalui jaringan komunikasi online (internet).

Game online lebih tepat disebut

dengan sebuah teknologi dibandingkan dengan genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas game berarti hiburan. Game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincuhan intelektual (intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target yang ingin dicapai pemainnya.

Game online yang sering dimainkan oleh gamers di seluruh dunia adalah MMOG (Massively Multiplayer Online Game), MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter). Namun saat ini game online yang paling sering dimainkan adalah MMORTS atau biasa disebut MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), game moba banyak dimainkan oleh remaja maupun orang dewasa, pada game ini seorang player harus bekerja sama dengan 4 orang temannya untuk mengalahkan 5 musuh yang juga sesama player, dan untuk bisa menang melawan

musuh, seorang player harus mengkombinasikan beberapa item yang akan dipakai pada karakter/hero yang telah dipilih. Tidak hanya itu seorang player harus mengerti mengenai role atau yang disebut dengan divisi pada karakter tersebut.

Dilansir dari (kuota media.net/games-keren-moba/). Game MOBA yang biasanya dimainkan adalah Dota 1 (Defence Of The Ancient 1) untuk PC, Dota 2 (Defence Of The Ancient 2) PC, LOL (League Of Legends) PC, ML (Mobile Legends) Android, AOV (Arena Of Valor) Android, VG (Vain Glory) Android, dan LOL Wildrift (League Of Legends Wildrift) Android. Namun game yang ramai dimainkan di Indonesia hingga ke mancanegara adalah Arena Of Valor.

Di Indonesia game Arena Of Valor diminati oleh para remaja dari umur 15 hingga 28 tahun. Arena Of Valor juga masuk daftar game e-sport yang dimainkan oleh para pro player di seluruh dunia tidak hanya itu saja Arena of Valor juga mengikuti ajang perlombaan Asian Games 2018 dan Sea Games 2019 yang diikuti oleh beberapa negara. Di Indonesia terdapat beberapa tim yang sudah mahir bermain AOV dan mengikuti turnamen internasional, seperti AIC (AOV International Championship) adalah Evos E-Sport, RRQ, Bigetron, DG-Esport,

XCN Executioner, dan lain-lain. tidak hanya turnamen internasional saja AOV juga mengadakan turnamen nasional, seperti ANC (Arena Of Valor National Championship) yang diikuti oleh pemain biasa, ASL (AOV Star League) yang diikuti oleh pemain pro player dari tim terkenal,

Campus Festa Tournament yang diadakan di beberapa kampus yang diikuti oleh mahasiswa. tidak hanya turnamen besar saja yang diadakan untuk para pro player, tetapi Arena of Valor juga mengadakan turnamen kecil dan menjadi ajang siapa tim yang paling hebat dan bisa masuk peringkat pertama pada turnamen tersebut.

Turnamen kecil biasanya dilakukan oleh beberapa komunitas yang ada di daerah tersebut dan kebanyakan para pemainnya juga diwakili oleh anggota komunitas itu sendiri, ada juga pemainnya diikuti dari luar komunitas/ umum. Salah satu Komunitas AOV yang biasanya mengikuti turnamen dan mengadakan sapa akrab sesama pemain AOV adalah Komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto.

Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto biasanya mengadakan sapa akrab untuk mengakrabkan antara pemain AOV dalam komunitas ataupun luar komunitas, saat mengikuti turnamen komunitas AOV Mojokerto selalu

memilih 5 orang pemain yang memiliki peringkat tertinggi dalam game dan mahir menggunakan karakter sesuai role mereka masing-masing.

Role merupakan gelar pada setiap karakter yang ada di game moba (mobile arena), di game AOV (Arena Of Valor) setiap pemain harus mampu menguasai 5 role karakter untuk memenangkan pertandingan, seperti Assasin (Mata-Mata Pembunuh), Mage (Penyihir), Warrior (Pejuang), Tank (Pelindung), Support (Pendukung), dan juga setiap pemain juga harus mengkombinasikan item, rune, dan arcana yang cocok pada setiap karakter/hero, pemain harus memahami lane atau tempat yang harus dijaga oleh setiap karakter sesuai dengan role masing-masing.

Setiap anggota di komunitas arena of valor, pasti mempunyai mentor pro player mereka masing-masing. Misalnya di komunitas Arena Of Valor Mojokerto sebelum memulai game, beberapa anggota menonton gameplay dari para pro player mengenai penggunaan karakter, penggabungan item, skill, dan kombinasi setiap karakter, serta update terbaru yang akan datang.

Hal tersebut dilakukan agar setiap anggota mempunyai informasi dan pengetahuan

mengenai setiap hero/karakter dan game (AOV) Arena Of Valor. Salah satu konten kreator gaming yang saat ini masih memainkan game AOV dan biasanya memberikan informasi mengenai game AOV adalah bernama Steven Age atau dengan pemilik aslinya yaitu Steven Age Gunawan.

Steven Age Gunawan merupakan mantan pro player AOV dari tim Bigetron E-sport yang telah pensiun dan menjadi seorang youtuber sekaligus konten kreator game AOV. Saat ini Steven Age sering memuat gameplay AOV sembari memberikan penjelasan atau informasi melalui komunikasi menggunakan konten youtube nya.

Saat melakukan streaming Steven menjelaskan bagaimana cara menggunakan setiap karakter pada game AOV, item yang harus dikombinasikan pada setiap karakter, hingga gameplay permainan dari karakter tersebut.

Sehingga beberapa anggota komunitas AOV Mojokerto terbukti berhasil memahami dan menguasai beberapa karakter dari game AOV, namun tidak semua anggota komunitas yang cocok menggunakan item arahan dari Steven Age tetapi ada juga anggota yang tidak cocok atau kurang paham dengan

komunikasi Steven Age mengenai item karakter dikarenakan mereka sudah mengatur item sesuai dengan keinginan mereka atau punya mentor tersendiri.

Apakah komunikasi persuasif Steven Age mengenai penggunaan item karakter AOV memiliki pengaruh terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto?. Karena pada penelitian ini akan membuktikan adanya pengaruh komunikasi persuasif Steven Age melalui item AOV terhadap komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto (H_a) atau tidak ada pengaruh komunikasi persuasif Steven Age mengenai item AOV terhadap komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto (H_0).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan apa yang ingin diketahui. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

Namun untuk jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan tujuan yang berlandaskan filsafat positivism yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan mengumpulkan data menggunakan

instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2019:15).

Pada penelitian deskriptif, metode yang dipakai untuk menjelaskan hubungan kasual antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis. Peneliti perlu melaksanakan kegiatan untuk menghasilkan dugaan awal (hipotesis) antar variabel. Untuk mengetahui pengaruh dari komunikasi persuasif Steven Age ditentukan menggunakan skala likert. populasi yang diteliti berjumlah 50 responden yang merupakan pemain sekaligus anggota komunitas Arena of valor Mojokerto.

Maka penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan memenuhi kriteria umur pemain mulai dari 15 hingga 28 tahun, target penelitian yang diambil sebanyak 50 responden dari total jumlah anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi untuk menguji dan membuktikan adanya feedback antara dua variabel. Untuk bahan ujinya adalah menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Untuk melihat signifikansi hubungan antar variabel. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Teknik pengumpulan data



dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer merupakan data yang dibuat langsung dengan terjun kelapangan dan mengambil data langsung dari sumbernya untuk menyelesaikan masalah yang sedang ditangani. Data primer dari penelitian ini adalah kuisisioner.

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dengan cepat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Data sekunder dari penelitian ini adalah buku, jurnal, dan internet. Di dalam metode penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik analisis data kuantitatif merupakan suatu kegiatan sesudah data dari seluruh responden atau sumber data - data lain semua kuantitatif di dalam penelitian kuantitatif yaitu menggunakan skala likert. Karena skala likert mengukur yakin dan tidaknya seseorang dalam memilih objek yang telah dipilih, dan nantinya akan diukur secara scoring atau nilai perbutir.

Tabel 1
Alternatif jawaban dan skor

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat menarik/Sangat suka/Sangat setuju/Sangat baik/Selalu	5

Menari/Suka/Setuju/Baik/Sering	4
Cukup menarik/Biasa saja/Ragu-ragu/Cukup/Jarang sekali	3
Kurang menarik/Tidak suka/ Kurang setuju/ Kurang baik/Hampir tidak pernah	2
Sangat tidak menarik/Sangat tidak suka/Sangat tidak setuju/Sangat tidak baik/Tidak pernah	1

PEMBAHASAN DAN HASIL

Hasil Analisa dari Regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kasual satu variabel independent dengan satu variabel dependen. Metode regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Sehingga diperkirakan antara baik atau buruknya suatu variabel X terhadap naik turunnya suatu tingkat variabel Y hal tersebut pun bisa sebaliknya.

persamaan regresi linier sederhana pada penelitian ini adalah sebagai berikut

;

$$Y = 22,247 + 0,737X1$$

Berdasarkan persamaan diatas, maka dapat dijelaskan hasil uji regresi linier

sederhana adalah apabila anggota komunitas Arena Of Valor (Y) mengalami peningkatan sebesar satu satuan maka komunikasi persuasif dan item karakter (X) akan mengalami peningkatan sebesar 0,737. Artinya, jika anggota komunitas mengalami peningkatan kepercayaan maka hal itu merupakan bagian dari peningkatan komunikasi persuasif tentang item karakter AOV. Komunikasi persuasif yang dilakukan oleh kreator *gaming steven age* kepada anggota komunitas Arena Of Valor memberikan kemudahan bagi anggota komunitas Arena Of Valor untuk mengenali dan menggunakan item karakter AOV.

Pada prakteknya, kreator *gaming steven age* memperkenalkan tentang penggunaan item karakter terhadap anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto dengan sangat komunikatif sehingga para anggota komunitas dapat dengan mudah memahami item karakter tersebut dan juga Steven Age yang merupakan pro player AOV, hal itu menyebabkan bahwa komunikasi persuasif Steven Age tentang item karakter AOV berpengaruh atau tidak terhadap anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto. Jika proses komunikasi berpengaruh maka komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto pasti akan menggunakan item yang sudah

direkomendasikan oleh Steven Age dan data penyebaran kuisioner tentang item karakter sudah terbukti valid, sehingga proses komunikasi persuasif dianggap berhasil, tetapi jika komunikasi persuasif Steven Age tidak berpengaruh terhadap anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto tentang item karakter di game Arena Of Valor maka data tersebut tidak akan valid dan dianggap gagal dalam melakukan proses persuasifnya.

Jika dilihat dari hasil data yang sudah ada, komunikasi persuasif Steven Age tentang item karakter Arena Of Valor terbukti valid dan dianggap proses komunikasi persuasifnya terhadap anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto dianggap berhasil. Keberhasilan komunikasi persuasif Steven Age disebabkan oleh 3 komponen pada komunikasi persusaif, komponen – komponen tersebut adalah kognitif, afektif, dan konatif. Komponen keberhasilan proses komunikasi persuasif Steven Age terhadap anggota komunitas AOV Mojokerto, dapat dijelaskan secara deskriptif saat Steven Age menjelaskan tentang item karakter Arena Of Valor kepada komunitas Arena Of Valor Mojokerto, berikut penjelasan 3 komponen komunikasi persuasif Steven age saat memberikan penjelasan tentang item karakter pada game Arena Of Valor.

Kognitif merupakan perilaku pada individu yang mencapai sikap pengetahuan terhadap objek yang diperkenalkan. Pada komponen kognitif Steven Age mulai memperkenalkan karakter – karakter di game Arena of Valor setelah game tersebut melakukan update secara besar - besaran, proses komunikasi persuasif terjadi ketika beliau mulai melakukan live streaming dengan melakukan penataan penggunaan item serta memperkenalkan item yang cocok untuk karakter tersebut secara satu persatu. Ketika item karakter sudah diperkenalkan, maka Steven akan melanjutkan dengan mengenalkan rune item yang merupakan item support untuk menambah damage dari setiap karakter tersebut.

Lalu pada komponen Afektif yang merupakan perilaku individu cenderung dengan memberikan suka atau tidak dengan objek. Pada proses ini komunikasi persuasif Steven age cenderung pada tingkat keberhasilannya, karena Steven age mulai merekomendasikan penggunaan item yang cocok pada setiap karakter Arena Of Valor dan penempatan lane yang cocok pada karakter tersebut, misalnya karakter tipe archer lebih cocok ditempatkan di abbyssal lane dan karakter

tipe assassin lebih cocok ditempatkan di Jungle Land.

Selanjutnya pada komponen Konatif yang merupakan perilaku individu sudah sampai pada tindakan terhadap objek. Jadi pada komponen ini Steven age membuktikan bahwa item yang digunakan cocok dengan karakter tersebut, pembuktian tersebut dibuktikan melalui gameplay karakter yang dimainkan. Dalam gameplay tersebut, Steven Age juga menjelaskan tips dan trik menggunakan dalam karakter saat permainan telah dimulai.

Dari ketiga komponen diatas menjelaskan bahwa proses komunikasi persuasif sedang berjalan ketika Steven age memulai bermain game Arena of Valor, keberhasilan komunikasi persuasif Steven age akan terbukti ketika item yang digunakan Steven pada karakter Arena Of Valor menimbulkan damage dan Steven dapat memenangkan pertarungan tersebut dengan menggunakan karakter dan item yang sudah direkomendasikan Steven sesuai dengan lane nya masing-masing.

Keberhasilan komunikasi persuasif Steven Age tidak akan berhasil dengan sempurna tanpa adanya dukungan persepsi interpersonal pada anggota komunitas Arena Of Valor Mojokerto,

karena ketika Steven Age memulai gameplainya maka komunitas Arena Of Valor Mojokerto juga akan meniru gameplay tersebut dengan menggunakan item yang disarankan, hal tersebut terjadi karena persepsi interpersonal meliputi 3 hal, meliputi pengalaman motivasi, pengalaman, dan kepribadian.

Jika dilihat dari Motivasi tentang bagaimana Steven Age mampu memberikan arahan dan inspirasi terhadap komunitas Arena Of Valor Mojokerto. Motivasi yang diberikan Steven Age akan muncul ketika beliau kalah dari gameplay yang sudah beliau mainkan.

Dilihat dari pengalaman Steven Age seorang mantan pemain Bigetron E-Sport AOV dan turnamen yang diikuti oleh Steven Age dan kemenangan yang sudah beliau raih di AOV., anggota komunitas arena of valor Mojokerto tetap akan menggunakan item yang sudah direkomendasikan oleh Steven Age.

Tidak hanya itu saja kepribadian menjadi salah satu kunci keberhasilan komunikasi persuasif Steven Age pada komunitas AOV Mojokerto, dilihat saat beliau melakukan live streaming AOV sehari-hari dan komunikasi beliau yang dapat diterima dengan baik oleh anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto.

Dapat diasumsikan bahwa berhasilnya pengaruh komunikasi persuasif Steven

Age (X) terhadap komunitas Arena of Valor Mojokerto didukung oleh oleh komponen kognitif, afektif dan konatif. Tidak hanya komponen komunikasi persuasif saja, tetapi komponen – komponen dalam persepsi interpersonal juga memperkuat pengaruh komunikasi persuasif Steven Age pada anggota komunitas AOV Mojokerto dilihat dari motivasi yang diberikan oleh Steven Age, pengalaman Steven Age didunia E-Sport, dan kepribadian Steven Age saat melakukan live streaming.

Karena sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Khairul Nuzuli (2020) Judul penelitian ini adalah “Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG” terdapat pengaruh signifikan antara variable independen, Intensitas Bermain *Game online* PUBG (X1), dan variable dependen Tingkat Efektivitas komunikasi interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar signifikan yakni 0,05. Kedua ditemukan adanya pengaruh signifikan antara persepsi interpersonal (X2) terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Y) dengan signifikan sebesar 0.002. Ketiga diperoleh hasil signifikan

juga mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG (X1) dan persepsi interpersonal (X2) terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Y) dengan signifikan sebesar 0,04 dan 0.012. (Ahmad Khairun Nuzuli : 2020).

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa komunikasi persuasif Steven Age terhadap anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto terbukti berhasil berpengaruh terhadap anggota komunitas. Hal tersebut karena unsur dalam komunikasi persuasif yang membuat komunikasi persuasif Steven Age berhasil. Unsur tersebut meliputi kognitif Steven Age saat menjelaskan tentang item karakter pada anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, afektif Steven Age saat memberikan item ataupun saran yang disukai oleh anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, konatif Steven Age memberikan *gameplay* secara langsung kepada anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto.

Namun keberhasilan komunikasi persuasif Steven Age juga didukung oleh persepsi interpersonal pada anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, keberhasilan persepsi interpersonal pada anggota komunitas ada pada unsur persepsi interpersonal, meliputi motivasi yang berarti Steven Age mampu memotivasi anggota komunitas dari komunikasi persuasifnya, pengalaman yang memungkinkan bahwa anggota komunitas juga dapat terpengaruh dari pengalaman Steven Age saat menjadi pro player AOV di tim Bigetron E-Sport, kepribadian yang dilihat dari aktivitas Steven Age sehari-hari selama bermain AOV dan *live Streaming*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agung Bhuono, (2015), Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Dengan Perangkat Lunak, (1), Andi, Yogyakarta, 90.
- Imam Ghozali, (2018), Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25, 9, PT. Remaja Rosdakarya, (1), Bandung, 20-30.
- Ezi Hendri, (2019), Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi, Cetakan Pertama, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 288.
- Suryanto, (2015), Pengantar Ilmu Komunikasi, Cetakan Pertama, CV.

Pustaka Setia, Jakarta Selatan, 351-354.

Sugiyono (2019), Metode Penelitian Kuantitatif, CV. Alfabeta, Bandung, (2), 15 - 299.

Sugiyono. (2019), Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D, (2), CV Alfabeta, Bandung (1), 50-71.

Jurnal

Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41.

Internet

<https://www.materi.cargo.com/pengertian-hipotesis-menurut-para-ahli>

<https://www.gurupendidikan.co.id/hipotesis>

<https://site.medcom.id/aov/>

<https://www.onesports.gg/id.aov/steven-age-mulai-menikmati-manisnya-menggeluti-aov/>

<https://kuotamedia.net/games/nama-keren-moba/>

[http://Dosen Perbanas.co.id>definisi-konseptual-dan-operasional](http://Dosen.Perbanas.co.id>definisi-konseptual-dan-operasional)

<KbbI.web.id<Konten>

<KbbI.web.id<Kreator>