

POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* FREE FIRE

(STUDI KASUS TEAM KOMUNITAS FREE FIRE NGAWI)

SKRIPSI



Disusun oleh:

Ryan Purnomo Adjie
18.96.0682

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* FREE FIRE

(STUDI KASUS TEAM KOMUNITAS FREE FIRE NGAWI)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Ryan Purnomo Adjie
18.96.0682

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* FREE FIRE (STUDI KASUS
TEAM KOMUNITAS FREE FIRE NGAWI)**

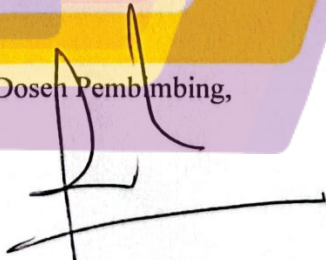
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Purnomo Adjie
18.96.0682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 24 Oktober 2024

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302107

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* FREE FIRE (STUDI KASUS
TEAM KOMUNITAS FREE FIRE NGAWI)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Purnomo Adjie
18.96.0682

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

pada 24 Oktober 2024

Nama Penguji

Kartika Sari Yudaninggar, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302444

Erfina Nurussa'adah, S.Kom.I., M.I.Kom
NIK. 190302361

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302107

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
24 Oktober 2024

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Oktober 2024



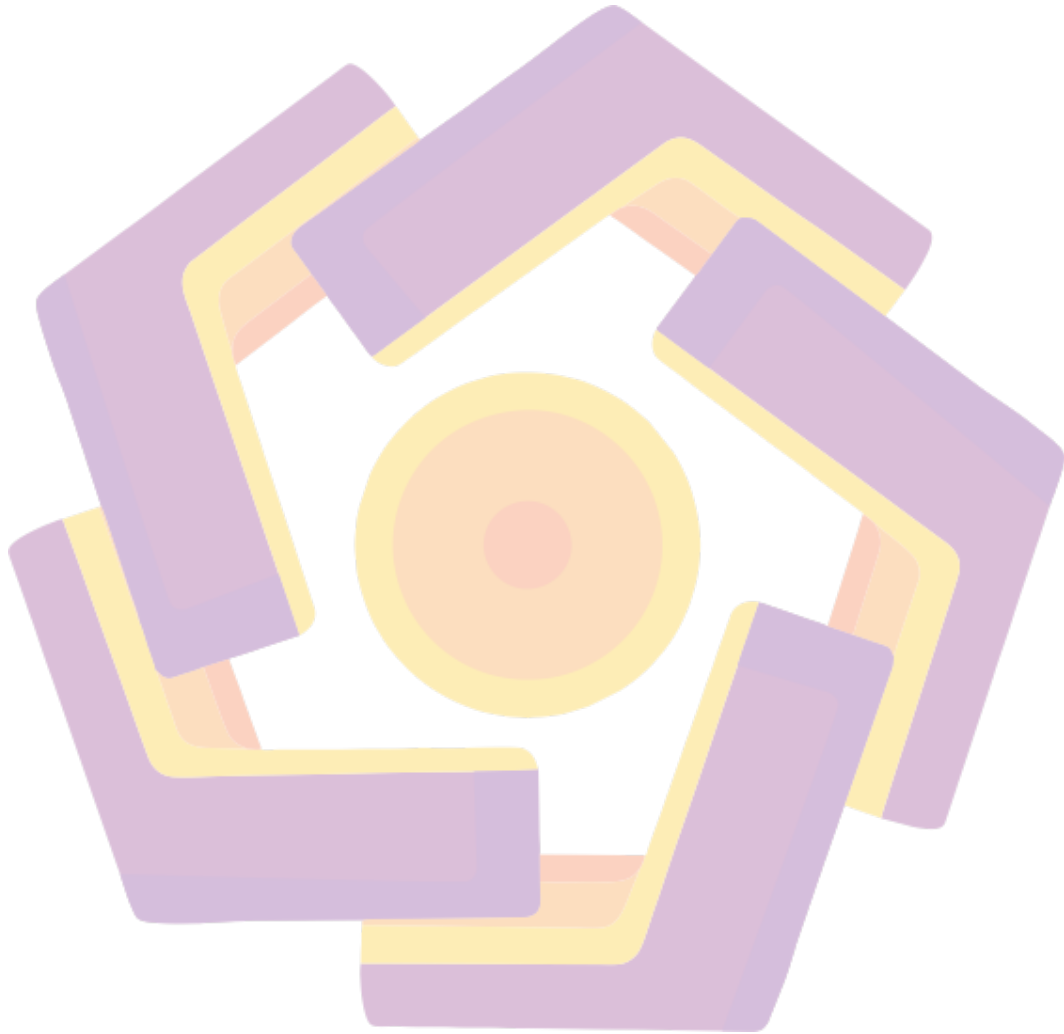
Ryan Purnomo Adjie

NIM. 18.96.0682

MOTTO

“ Kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering Anda jatuh, tetapi seberapa sering anda bangkit kembali.”

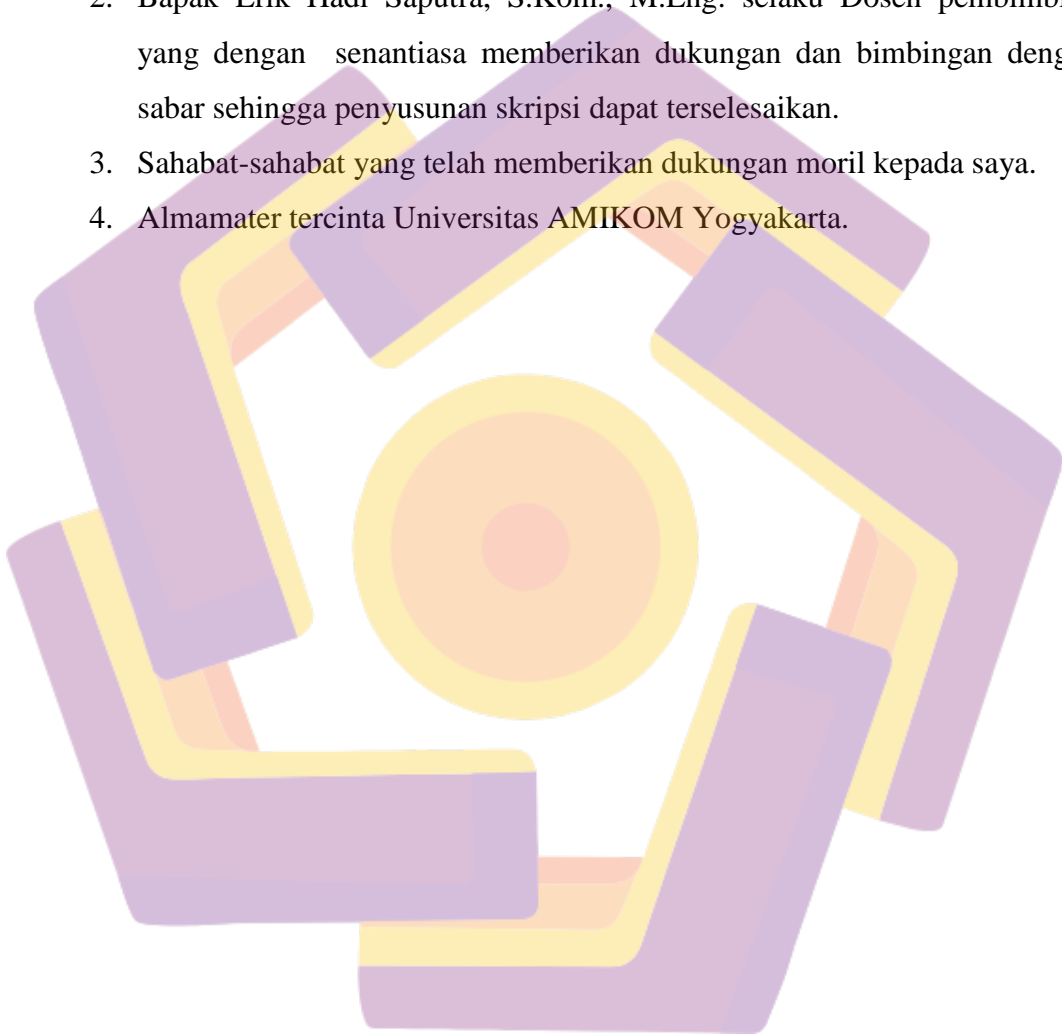
- Vince Lombardi



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Orang tua tercinta yang telah mendidik, mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun materil.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen pembimbing yang dengan senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan dengan sabar sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan.
3. Sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan moril kepada saya.
4. Almamater tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Ilmu Kounikasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan kepada penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bekal penulis selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Kepada Orangtua penulis, yang telah memberikan dukungan secara moril dan materil kepada penulis, hingga penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai saat ini.
7. Ailian Hasif Nurhuzaini selaku ketua dari Komunitas Free Fire Ngawi yang bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi yang bermanfaat serta memberikan sebuah dukungan dalam skripsi ini.

8. David Gofinda selaku senior *game online* free fire yang bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi hingga tersusunnya skripsi ini.
9. Nurul Fatimah selaku pemain perempuan *game online* free fire yang bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi hingga tersusunnya skripsi ini.
10. Arvendi Eka selaku *pro player game online* free fire yang bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi hingga tersusunnya skripsi ini.
11. Rhydderch Afif selaku pemain baru *game online* free fire yang bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi hingga tersusunnya skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.
13. Tentunya apresiasi yang besar kepada saya sendiri Ryan Purnomo Adjie yang tetap berjuang dan tidak menyerah menghadapi banyak tantangan hingga berhasil menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Penulis menerima akan kritik dan saran demi sebuah kebaikan dan kemajuan penulis di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 24 Oktober 2024



Ryan Purnomo Adjie

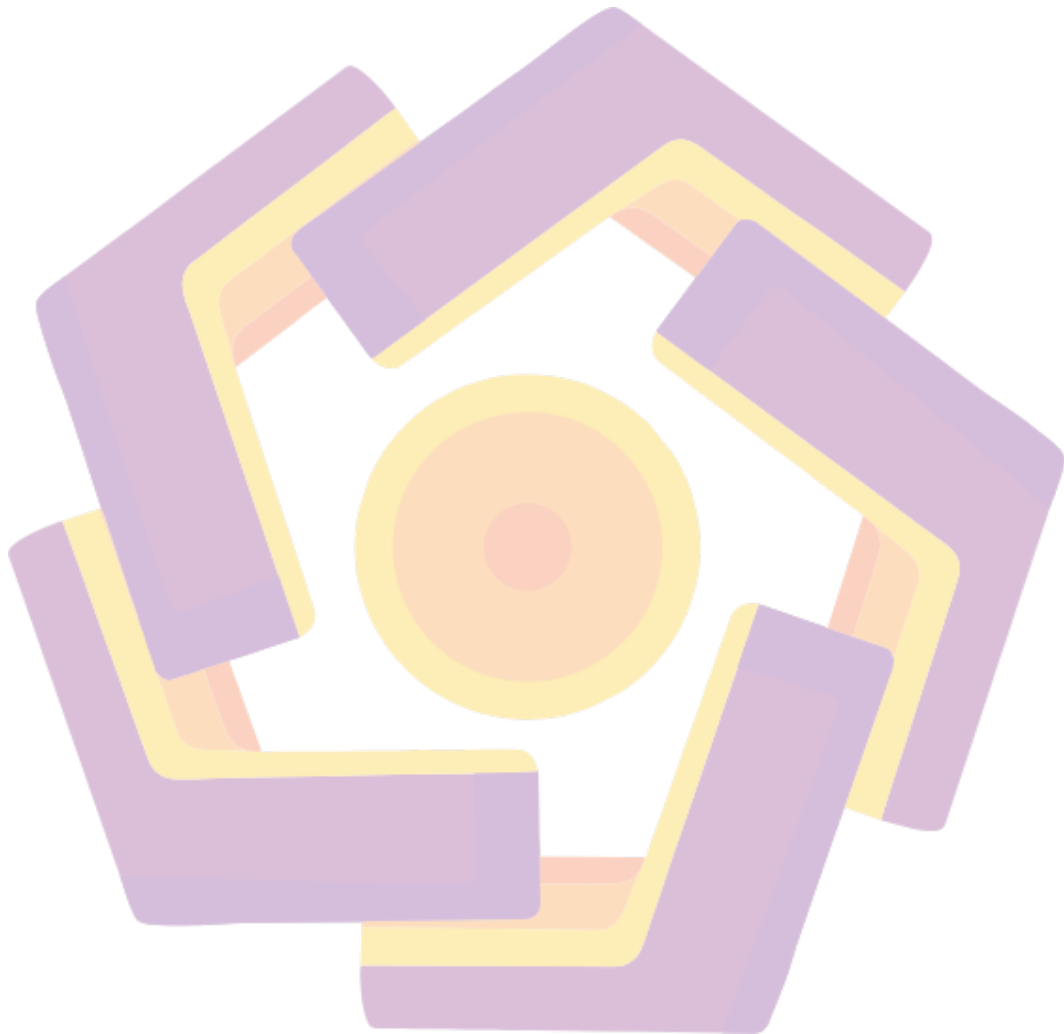
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Pola Komunikasi.....	8
2.2.1.1 Pola Komunikasi Linier	8
2.2.1.2 Pola Komunikasi Sirkular	9
2.2.1.3 Pola Komunikasi Interpersonal	9
2.2.2 Ekologi Media.....	9
2.2.3 Teori Computer Mediated Communication (CMC)	11
2.3 Kerangka Berfikir	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Paradigma Penelitian	13

3.2 Jenis dan Metode Penelitian	13
3.3 Objek Penelitian	13
3.4 Subjek Penelitian	14
3.5 Teknik Analisis Data	15
3.6 Validasi Data	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Hasil.....	17
4.1.1 Computer Mediated Communication (CMC).....	17
4.1.1.1 Dimensi <i>Accesbility</i> (daya jangkau).....	17
4.1.1.2 Dimensi <i>Speed</i> (kecepatan informasi).....	18
4.1.1.3 Dimensi <i>Amount</i> (kuantitas informasi)	18
4.1.1.4 Dimensi <i>Cognitive Effectiveness</i> (keefektifan pengetahuan).....	19
4.1.2 Ekologi Media.....	20
4.2 Pembahasan	21
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	24
5.1 Kesimpulan.....	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN.....	27

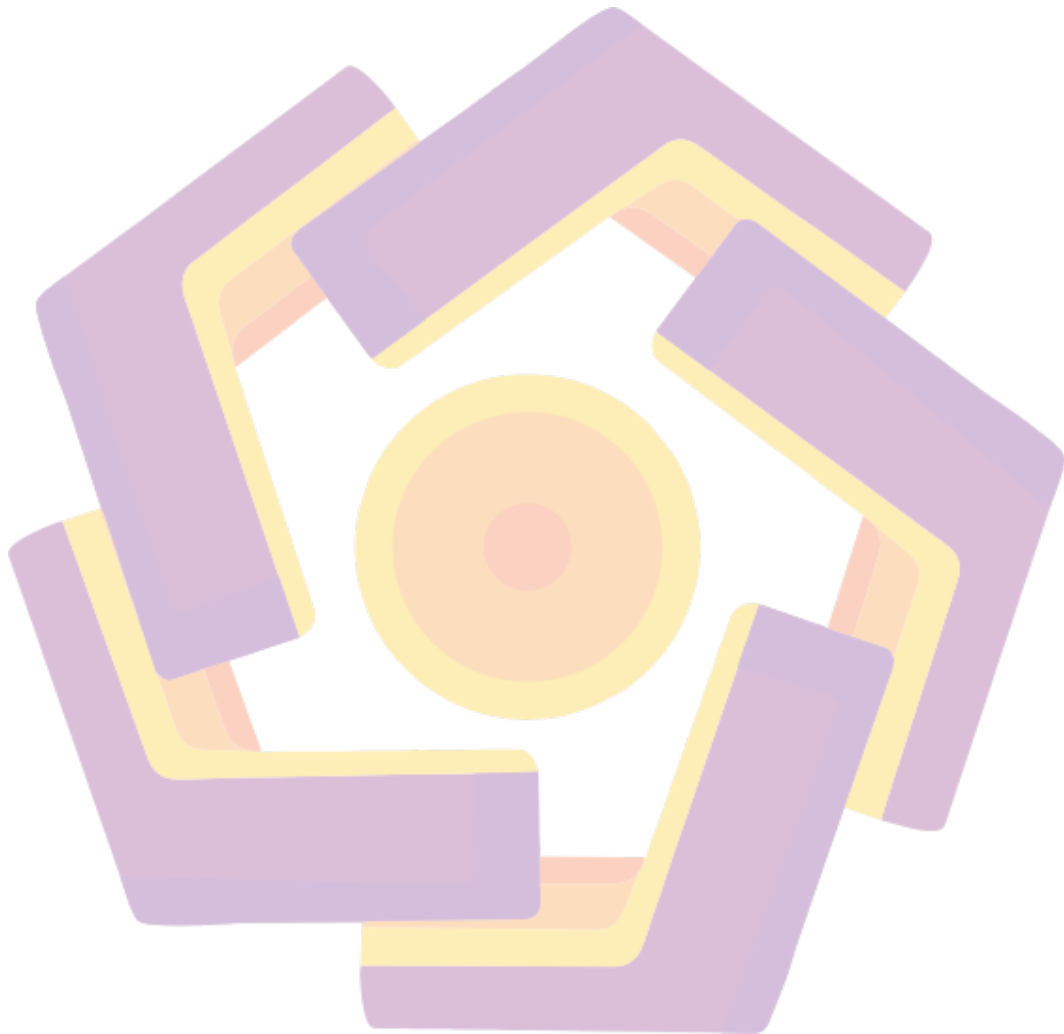
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 1. 2 Data Narasumber.....	14



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka berfikir	12
Gambar 1. 2 Teknik Analisis Data.....	15



ABSTRACT

The purpose of this study is to examine (1) The communication pattern of the free fire online game player. (2) How is the verbal communication message in the free fire online game. This research uses qualitative research with descriptive method. Data was collected by observation and interviews. The results of this study indicate that (1) There are two communication patterns of the free fire online game community team, namely the Linear Communication Pattern which is formed from a process of delivering messages from a communicator to the communicant directly or indirectly using various communication media. This communication is revealed when team members exchange information through communication media in the game. Furthermore, Circular Communication Patterns are formed from the occurrence of feedback or feedback, namely the flow from the communicant to the communicator. This pattern emphasizes the occurrence of feedback or feedback between the communicant to the communicator, and giving mutual feedback between the communicator and the communicant there is a message conveyed from the communicant to the communicator. (2) Verbal communication messages used contain a lot of standard language and use language that is not good. So the verbal communication language used in the free fire online game is in the form of in-game chat, voice chat, and discord.

Keywords: *Communication, Communication Pattern, Free Fire Online Game, Communication Media*

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini mengkaji tentang (1) Pola komunikasi pemain *game online free fire*. (2) Bagaimana pesan komunikasi verbal dalam *game online free fire*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat dua pola komunikasi team komunitas *game online free fire*, yaitu Pola Komunikasi Linier yang terbentuk dari suatu proses penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada komunikan secara langsung maupun tidak langsung yang memanfaatkan berbagai media komunikasi. Komunikasi ini terungkap ketika antar anggota team dalam bertukar informasi melalui media komunikasi pada game. Selanjutnya pola komunikasi sirkular, terbentuk dari terjadinya feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan kepada komunikator. Pola ini menekankan terjadinya feedback atau umpan balik antara komunikan kepada komunikator, dan saling memberikan tanggapan antara komunikator dan komunikan tersebut terdapat pesan yang disampaikan dari komunikan terhadap komunikator. (2) Pesan komunikasi verbal yang digunakan banyak mengandung bahasa yang baku dan menggunakan bahasa yang kurang baik. Jadi bahasa komunikasi verbal yang digunakan dalam *game online free fire* yaitu berupa *in-game chat*, *voice chat*, dan *discord*.

Kata Kunci : Komunikasi, Pola Komunikasi, *Game online Free Fire*, Media Komunikasi