

## ABSTRAK

### KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ARENA OF VALOR (AOV) PADA TIM SAVAGE

**ANUGHRAH FITRA PERDANA**  
**(149110086)**

Komunikasi kelompok adalah interaksi secara tatap muka tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggotanya yang lain secara tepat. Tim Savage yang beranggotakan 47 orang ini berbasis di Pekanbaru. Tidak ada cabang kota lain, hanya satu Guild saja. Guild ini awalnya hanya memiliki 5 anggota tim yang kemudian berkembang setelah turnamen *ANC (AOV National Championship)* diadakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi kelompok pemain game Arena Of Valor (AOV) pada tim Savage Pekanbaru. Penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif adalah upaya untuk mencari pemecahan masalah dengan menggambarkan peristiwa-peristiwa berdasarkan fakta atau bukti yang ada. Berdasarkan hasil penelitian diatas tim Savage ini menggunakan komunikasi kecil dalam kelompok timnya yang mana dibuktikan dengan adanya komunikasi antar satu orang dengan lainnya yang menciptakan rasa keakraban dalam tim itu sendiri. Dengan adanya tujuan yang sama dalam tim dapat disimpulkan bahwa tim Savage ini termasuk dalam *groupthink*. Ini dapat dibuktikan saat mereka sedang berdiskusi semua anggota dapat mengikuti, ikut berperan, memberi saran hingga tidak setuju dalam diskusi tersebut hingga tercapainya kesepakatan yang disepakati bersama-sama. Sebaiknya ada perubahan yang dilakukan didalam tim terutama tentang bagaimana perilaku mereka saat bermain agar tidak toxic lagi. Dengan jumlah 47 ada baik membuat diskusi rutin untuk pengakraban ke semua anggota. Bagi anggota yang tidak memberikan pendapat, ada baiknya ketua menanyakan alasannya kenapa tidak ikut berdiskusi dan tidak memberikan pendapat. Bagi anggota yang tidak memberikan pendapat, ada baiknya ketua menanyakan alasannya kenapa tidak ikut berdiskusi dan tidak memberikan pendapat.

**Kata Kunci : Komunikasi Kelompok, AOV, Tim Savage**

## **ABSTRACT**

### **GROUP COMMUNICATION BETWEEN ARENA OF VALOR**

#### **(AOV) GAMERS ON THE TEAM SAVAGE**

**ANUGHRAH FITRA PERDANA**

**(149110086)**

*Group communication is the face-to-face interaction of three or more people, with known goals, such as sharing information, taking care of themselves, solving problems, in which members can remember the personal characteristics of other members appropriately. The 47-member Savage team is based in Pekanbaru. There are no other city branches, only one Guild. This guild initially only had 5 team members which later developed after the ANC (AOV National Championship) tournament was held. The purpose of this study was to determine the communication of Arena Of Valor (AOV) game players in the Savage Pekanbaru team. Descriptive qualitative research is an attempt to find problem solving by describing events based on existing facts or evidence. Based on the results of the research above, the Savage team uses small communication in its team group which is proven by the communication between one person and another which creates a sense of familiarity within the team itself. With the same goal in the team it can be concluded that the Savage team is included in groupthink. This can be proven when they are discussing all members can follow, take part, give advice until they disagree in the discussion until the agreement is agreed upon together. There should be changes made in the team, especially about how their behavior when playing so that it is no longer toxic. With the number 47 there is both making regular discussions for familiarity to all members. For members who do not give opinions, it is better for the chairman to ask the reason why not participate in discussions and not give opinions. For members who do not give opinions, it is better for the chairman to ask the reason why not participate in discussions and not give opinions.*

**Keyword : Group Communication, AOV, Team Savage**