

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL
PADA GAMERS *FREE FIRE*
(Studi pada anggota *Game Free Fire* Komunitas (“Padang Fire”))**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



ILHAM SATRIA

NPM : 159110150
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin.

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan hidayahnya yang selalu memberikan penulis kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dan juga Shalawat beserta salam selalu dilimpahkan untuk Nabi besar Muhammad Salaulahu'alaihi Wassalam.

Penulis persembahkan karya yang sederhana ini kepada orang tua yang sangat penulis sayangi, yang merawat dan membesarkan penulis dari kecil dengan penuh kasih sayang. Kemudian penulis persembahkan skripsi ini untuk keluarga dan saudara penulis yang selalu memberikan suporrt kepada penulis hingga bisa menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 (S1).

HALAMAN MOTTO

**Berusaha adalah kemenangan yang tertunda
jadi jangan pantang menyerah untuk berusaha
karena dibalik usaha akan ada hasil dan kemenangan.**

(ILHAM SATRIA)



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul: **“ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS FREE FIRE (Studi pada anggota Game Free Fire Komunitas “Padang Fire”)**”. Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Terwujudnya tugasakhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulis baik tenaga, ide-ide maupun pemikirannya. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, S.sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Dr. Fatmawati, S.IP, MM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Yudi Daherman, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, saran serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang telah membagikan ilmunya selama masa perkuliahan pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

5. Seluruh Staf, Karyawan/I Tata Usaha pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah membantudalam proses pengurusanadministrasi di kampus.
6. Kepada kedua Orang Tua penulis, Ayahanda Heru Siswoyo dan Ibunda Watini untuk semua yang telah diberikan kepada penulis cintakasih dan sayang serta selalu memberikan do'a restu dan harapan besar kepada penulis sehingga dapat menjadi anak yang berguna bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan agama.
7. Kepada teman-teman di Universitas Islam Riau khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2015 yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan bahan-bahan, memberikan motivasi dan menyumbangkan pemikirannya dalam penelitian ini.

Semoga segala bentuk bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT sebagai amal ibadah, AamiinYaRabbal'alamiin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak yang membaca sangat penulis harapkan demi terwujud nya penelitian yang lebih baik kedepannya.

Pekanbaru, Desember 2021
Penulis,

Ilham Satria

DAFTAR ISI

Judul Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Berita Acara Ujian Komprehensif	
Lembar Pengesahan	
Lembar Pernyataan	
Halaman Motto	
Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Gambar dan Lampiran	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	9
C. Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	10

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur	12
1. Pengertian Komunikasi	12
2. Komunikasi Kelompok	13
a. Pengertian Komunikasi Kelompok	13
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektifitas komunikasi kelompok.....	16
3. Teori Pencapaian Kelompok (<i>Group Achievement Theory</i>)	17
4. Komunikasi Virtual.....	18
a. Pengertian Komunikasi Virtual.....	18
b. Konsep dasar Komunikasi Virtual	23
5. <i>Game Online</i>	25
B. Definisi Operasional.....	26
1. Komunikasi Virtual.....	26
2. <i>Game Free Fire</i>	27
3. Komunitas Padang <i>Fire</i>	31
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	32

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	36
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian	37
D. Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	40
G. Teknik Analisis Data	41

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Sekilas Tentang Anggota Komunitas Padang Fire.....	42
2. Karakter Pemain <i>Free Fire</i>	44
3. Sejarah <i>Game Online Free Fire</i>	47
4. Metode Permainan	51
5. Komunikasi Virtual Pada Kelompok <i>Game Free Fire</i>	56
6. Data Informan	58

B. Hasil Penelitian	59
---------------------------	----

C. Pembahasan Hasil	63
---------------------------	----

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	69
---------------------	----

B. Saran	70
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan32

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....37



DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar

Gambar 1.1 Screenshot Contoh Kasus di Dalam *Game*6

Gambar 1.2 Screenshot Contoh Kasus di Dalam *Game* 28



Abstract

VIRTUAL GROUP COMMUNICATION ANALYSIS ON FREE FIRE GAMERS (STUDY ON FREE FIRE GAME MEMBERS OF THE “PADANG FIRE” COMMUNITY)

IlhamSatria

(159110150)

This study aims to analyze virtual communication in the free fire group. Wiryanto stated that group communication is a face-to-face interaction between three or more people, with known goals, such as sharing information, taking care of themselves, solving problems, in which members can remember characteristics. the personalities of the other members appropriately. The two definitions of group communication above have in common, namely the existence of face-to-face communication, more than two communication participants, and having a certain arrangement of work plans to achieve group goals. Data analysis in this study used descriptive qualitative from the results of interviews and documentation. The results of the data can be concluded that the communication that occurs in the Padang fire group provides positive and negative communication, in the communication process in the free fire game group in terms of positive communication in the free fire game that the game requires information on how the team provides information to friends a team where the position and direction of the goals are mentioned in the interview results, in terms of negative communication will result in disputes between team members that are caused due to differences in understanding, differences in understanding will make the game bad and the level of success and victory will be difficult to obtain.

Keywords: *group communication, communication effectiveness, free fire game.*

Abstrak

ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL PADA GAMERS *FREE FIRE* (STUDI PADA ANGGOTA *GAME FREE FIRE* KOMUNITAS “PADANG *FIRE*”)

IlhamSatria

(159110150)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi virtual pada kelompok *free fire* Wiryanto menyatakan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok diatas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dari hasil wawancara dan dokumentasi. Hasil data dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang terjadi pada kelompok padang fire memberikan komunikasi yang bersifat positif dan negatif, padaterjadinya proses komunikasi pada kelompok *game free fire* dari segi komunikasi yang positif dalam *game free fire* bahwanya game memerlukan informasi bagaimana team tersebut memberikan informasi kepada teman satu team dimana posisi dan arah tujuan yang di sebutkan pada hasil wawancara, dari segi negative komunikasi akan berakibat pada perselisihan antara anggota team yang di timbulkan karena adanya perbedaan pemahaman, perbedaan pemahaman tersebut akan membuat game menjadi buruk dan tingkat keberhasilan dan kemenangan akan sulit di dapat.

Kata kunci : komunikasi kelompok, efektifitas komunikasi, *game free fire*.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi *virtual* dapat dikatakan yaitu karakteristik sebuah komunikasi melalui media *internet* berbeda jika dibanding dengan media Komunikasi tradisional. Salah satu bentuk Karakteristik tersebut bersifat sebuah jejaring (*network*). Jejaring tersebut tidak hanya dapat diartikan sebagai sebuah infrastruktur yang berfungsi menghubungkan antar sebuah komputer dengan perangkat keras lainnya, namunbisa juga menghubungkan antar sesama individu. Interaksi merupakan sebuah konsep yang sering sekali digunakan untuk membedakan antara sebuah media baru yang bersifat digital dan media bersifat tradisional yang dimana menggunakan analog teknologi media yang baru, seperti contohnya jaringan *internet*, pada dasarnya berfungsi beroperasi dengan saling terhubung (Nasrullah, 2014:75).

Komunikasi *virtual* (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai reality sering disalah pahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi *virtual* sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit (Werner , 2001:447).

Internet merupakan inovasi teknologi canggih yang dimana jaringannya mencakup seluruh jangkauan dunia. Dengan adanya sebuah jaringan *internet*, kita bisa berinteraksi dengan siapa saja dan juga dimana saja, seperti halnya menggunakan sebuah *e-mail*, media sosial, dan maupun aplikasi lainnya.

Komunikasi yang menggunakan sebuah teknologi *internet* disebut dengan komunikasi *internet* atau juga disebut komunikasi *virtual*. Dengan adanya dukungan dari teknologi *internet* tersebut dan aplikasi yang mempunyai sebuah jaringan *internet*, suatu bentuk komunikasi dapat berfungsi membantu memperoleh sebuah informasi dan serta melakukan suatu bentuk komunikasi di dunia ini. Media siber atau (*cybermedia*) merupakan suatu tempat atau wadah terjadinya bentuk komunikasi *virtual*, *website*, *e-mail*, forum di *internet*, *blog*, media sosial (*line*, *whatsapp*, *facebook* dan juga lain-lain).

Dengan adanya sebuah media *cyber/cybermedia* tersebut, maka terbentuklah sebuah komunitas-komunitas di dunia maya yang sering dinamai dengan *cybercommunity* atau *virtual community* yaitu sebuah tempat media terjadinya interaksi di antara sesama individu sebagai entitas / jenis yang pada kenyataannya memberikan sebuah fenomena sosial yang baru. *Internet* menjadi tempat terbentuknya *virtual* di mana para individu tersebut bekerjasama dan juga berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap sifat emosi secara *virtual* (Nasrullah, 2014:148).

Di zaman *modren* sekarang ini *internet* semakin berkembang pesat di kalangan masyarakat, baik itu remaja, anak-anak dan dewasa, *internet* di zaman *modren* ini sudah di ibaratkan makanan pokok sehari-hari oleh masyarakat, semua akses atau hal yang di perlukan bisa di akses menggunakan *internet*, dalam halnya *internet* mempermudah untuk mencari hal yang di perlukan baik dalam pekerjaan maupun hal yang lain yang bisa di cari dengan menggunakan *internet*, *internet* pun bisa di akses menggunakan smart phone ataupun menggunakan komputer,

smartphone saat ini sudah memiliki fitur yang sangat canggih dan mudah di akses dimanapun berada dan mudah di gunakan dan di bawa saat ingin bepergian, fitur-fitur di *smartphone* di zaman sekarang ini sudah menyerupai fitur yang digunakan oleh computer, *smart phone* tersebut mudah di bawa kemana-mana beda dengan computer karena sangat besar dan susah di bawak kemana-mana, *smart phone* sabagai pilihan masyarakat untuk mengakses *internet* maupun bermain *game*.

Game online berkembang pesat di zaman sekarang ini, perkembangannya sangat pesat dengan adanya teknologi canggih seperti sekarang ini, perkembangan teknologi ini pun berkembang dengan adanya smart phone yang beredar di era digital seperti sekarang ini, *Developer game online* merancang *game* tersebut agar dapat digunakan oleh pengguna *smart phone*. *Game online* yaitu salah satu bentuk hiburan baru bersifat *virtual* dan juga sangat disukai oleh berbagai jenis kalangan, kehadiran *game online* juga merupakan salah satu perkembangan teknologi yang juga bersifat menghibur serta juga sebagai alat media komunikasi antara pengguna yang ikut berperan di dalamnya, *game online* tersbut dapat dimainkan di berbagai kalangan dan di peruntukan bermain secara bersama dan berinteraksi antar pengguna *game* melalui yang di tawarkan oleh *game* tersebut. *Game online* mempunyai beragam jenis-jenis tertentu diantaranya yaitu seperti *MMOFPS*, *MMORTS*, *MMORPG*, *CPOP*, *MMOBG*, *MOBA*, *SG*, dan *MMOG*, setiap *game* mempunyai berbagai fitur untuk komunikasi masing-masing sesuai dengan fungsi, jenis dan cara memainkannya, *Free Fire* atau *Fire Fire Battle Royal* merupakan *game* yang dirilis oleh *Garena* pada 14 Januari 2018.

Free fire merupakan permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA). Permainan yang membutuhkan durasi waktu 10 menit dan menempatkan para pemain di sebuah pulau terpencil dan bertarung melawan 49 pemain lainnya, mode permainan di bagi menjadi 3 tipe pertama mode solo, kedua mode duo, ketiga mode *squad*, setiap pemain bisa berkomunikasi di dalam permainan di dalam mode *squad*, mode *squad* beranggotakan 4 orang setiap pemain bisa berkomunikasi memberikan intruksi agar bisa bertahan hidup di dalam zona, *Free Fire* memiliki fitur komunikasi menggunakan *chatbox* dan *microphone*, komunikasi in *game Free Fire* berupa *microphone* yang di gunakan untuk berkomunikasi antar pemain di dalam sebuah *team* untuk berkoordinasi satu sama lain agar bisa memenangkan permainan tersebut.

Dilihat dari sisi *game Free Fire* tersebut masalah *internet* atau koneksi sering terjadi dan dalam hal ini *game online* seperti *Free Fire* sangat membutuhkan koneksi yang bagus untuk memainkan tersebut, beberapa bentuk keluhan sering terjadi di dalam *game* tersebut di seperti dikarenakan adanya *miss* komunikasi yang terjadi antara pemain, hal itu sangat wajar dan sering terjadi, apa lagi saat bermain mode *squad* (4orang satu tim) dan *mode random* (tidak satu tim) semua pemain bertemu satu sama lain di dalam *game* dari berbagai penjuru di Indonesia, bahasa komunikasi bermacam-macam dan sering terjadinya *miss* komunikasi antara pemain, akibatnya kesempurnaan saat bermain pun terganggu.

Disini peneliti akan lebih memfokuskan pada beberapa masalah diantaranya penggunaan kata-kata kasar antara member-member (Anggota) yang ada di *guild Padang Fire* kata-kata kasar itu pun sering terjadi di dalam *game*

maupun di pesan *chat guild* dan pesan *team*, kata-kata kasar kasar yang terjadi saat bermain di dalam *game mode squad* (4 orang satu *team*) itu banyak terjadi karena komunikasi saat memberikan intruksi untuk melakukan serangan melawan pemain lain kata-kata kasar pun di ucapkan oleh pemain tersebut saat memberikan intruksi atau saat kalah melakukan serangan kata-kata kasar itu terjadi di sebabkan adanya beda pemahaman anantara kapten *team* dengan member *team* saat bermain di dalam *game*, intruksi yang di berikan oleh kapten *team* di bantah oleh member yang lainnya, akibatnya kata-kata kasar di ucapkan oleh kapten *team* kepada member *team* tersebut, pemain terkadang tidakmenuruti intruksi yang di berikan oleh kapten *team* dan tidak memahami pemikiran yang di komunikasikan oleh kapten *team* saat bermain dalam *game*, akibatnya kekalahan sering terjadi di dalam *game*.

Komunikasi yang terjadi di pesan *chat* maupun di dalam *game* melalui pesan *chat* dan *voice in game*, perbandingan perlakuan lebih terlihat jelas melalui pesan *chat* dan kata-kata yang di tulis oleh member *guild* dalam pesan *chat* kepada kapten *guild* maupun orang yang lebih dewasa yang ada di dalam *guild Padang Fire* tersebut, seperti saat proses penyampaian pengucapakan kata-kata terkadang tidak adanya rasa menghormati orang yang lebih dewasa di dalam *guild* tersebut, komunikasi yang di ucapkan di pesan *chat* itu tidak adanya rasa menghargai perbedaan umur, kata-kata yang di ucapkan seperti sama rata dan tidak terlalu mematuhi perintah yang di berikan kapten *guild*, sikap asal ngomong dengan orang yang lebih tua atau umur yang lebih dewasa dari yang lainnya, kata-kata yang di dikeluarkan oleh member yang melakukan perlakuan sikap senioritas

seperti tidak memanggil abang atau panggilan yang lebih dewasa kepada member yang lebih tua di *guild* tersebut, komunikasi yang di lakukan sama rata dengan umur dia sendiri dan tidak mementingkan kedewasaan yang ada di *guild* itu, perlakuan senioritas sering terjadi di dalam in *game* karena komunikasi saat bermain itu sering adanya perlakuan senioritas komunikasi atau pemberian intruksi atau memanggil nama saja kepada yang lebih dewasa akan berpengaruh pada member dan jalannya permainan di dalam *guild* tersebut, agar hal tersebut tidak menimbulkan perpecahanyang terjadi akibat adanya perlakuan senioritas antara kapten *guild* dengan member *guild* di *guild Padang Fire*.

Berikut peneliti sedikit gambarkan beberapa bentuk masalah komunikasi yang terjadi disaat permainan *game* terjadi di dalam *game* tersebut sebagai berikut

Gambar 1.1 Screenshot Contoh Kasus di Dalam Game



Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti

Gambar di atas disimpulkan bahwa adanya Perdebatan antara anggota *Guild Padang Fire* pada saat di dalam *game*, perdebatan terjadi antar B dan C dikarenakan adanya *miss* komunikasi antara mereka yang mengakibatkan salah satu temannya terjatuh (*knock*), perdebatan antara B dan C membicarakan tentang keberadaan musuh yang tidak terlihat di dalam *game* tersebut namun si B membicarakan bagaimana si C tidak melihat musuh di belakang dia padahal dia telah terkena tembak oleh musuh tersebut, si C pun menentang pembicaraan si B dikarenakan dia melihat salah satu teman team terjatuh dan dia ingin menyelamatkan dia, namun si B malah bilang biar saya aja yang membantunya kamu tembakin musuh yang ada di atas atau tepatnya berada di belakang kamu, spontan pada saat si B ingin membantu si A musuh pun tidak habis-habisan menyerang si A dan B sehingga salah satu pun jatuh yaitu si A dan seketika itu si A secara spontan mengeluarkan kata-kata kotor dari mulutnya dikarenakan marah karena dia habis langsung dihabisi oleh musuh, sangking kesalnya dia menyelahkan si B dikarenakan tidak dapat menolong si A, beberapa kali si A berkata-kata kotor meluapkan kekesalannya.

Gambar 1.2 Screenshot Contoh Kasus di Dalam Game 2



Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti

Dalam penjelasan tentang gambar tersebut dapat di jelaskan bahwa komunikasi kelompok yang dilakukan di dalam *game* tersebut sangat berpengaruh terhadap suatu pencapaian atau keberhasilan satu team / kelompok, keberhasilan tersebut dicapai di karenakan adanya kekompakan satu sama lain sehingga menciptakan keberhasilan dalam *game* tersebut dengan bertahan sampai akhir untuk menjadi pemenang, menjadi pemenang di dalam *game Free Fire* itu pun penuh dengan rintangan seperti perdebatan satu team dan berberdannya pemikiran satu sama lain sehingga keberhasilan tersebut menjadi sedikit jika perdebatan dan pemikiran satu sama lain berbeda dapat membuat *game* menjadi kacau, di gambar dia atas menunjukan peluang keberhasilan yang di hasilkan dari kekompakan satu team sehingga sampai ke zona terakhir dan mencapai kemenangan atau disebut juga dengan (*BOOYAH*).

Untuk itu berdasarkan atas penjelasan serta penjabaran gambaran diatas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk komunikasi kelompok yang terjadi di dunia *virtual* yang terjadi di dalam *game* tersebut dan bentuk-bentuk masalah yang terjadi. Untuk itu disini peneliti mengambil judul penelitian yaitu “ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS *FREE FIRE*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang sebelumnya dapat ditentukan oleh beberapa identifikasi masalah yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Terdapatnya penggunaan kata-kata tidak pantas pada saat proses komunikasi di dalam *game*.
2. Terdapatnya beda pemahaman antara sesama anggota *guild* di dalam *game*.
3. Adanya perlakuan senioritas yang terjadi antar sesama anggota.

C. Fokus Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas, maka penelitimemfokuskan penelitian ini pada “Analisis Komunikasi Kelompok *Virtual* Pada Gamers *Free Fire*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana bentuk analisa komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi di *guild Padang Fire*.

E. Tujuan & Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk menganalisa bentuk komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi di *guild Padang Fire*.

2. Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini yaitu baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumbangan ilmu bagi kajian ilmu komunikasi yang menyangkut tentang bentuk komunikasi kelompok di dunia *virtual*, dalam hal ini yaitu bentuk komunikasi kelompok yang terjadi antara anggota di *guild* dalam *game* tersebut.
- 2) Menjadi gambaran bagi peneliti atau mahasiswa yang bersangkutan untuk mengetahui proses khususnya yang terjadi dunia *virtual* atau *game*.
- 3) Penelitian ini diharapkan kedepannya bisa menjadi bahan referensi bagi penelitian yang sejenis selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk peneliti sebagai aplikasi dalam ilmu komunikasi dan juga sebagai suatu pembelajaran mengenai bentuk komunikasi kelompok di dunia *virtual*, dalam hal ini yaitu bentuk komunikasi kelompok yang terjadi antara anggota di *guild* dalam *game* tersebut.
- 2) Untuk para anggota *guild Padang Fire* agar diharapkan menjadi bahan masukan bahwa untuk tetap terus menjaga dan meningkatkan hubungan baik antar sesama anggota *guild*, dan teknis agar tercapai penyelesaian sebuah permasalahan yang bisa terjadi lagi sewaktu-waktu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah salah satu bentuk dari aktivitas manusia dan juga merupakan suatu topik yang juga sering di perbincangkan sehingga kata dari komunikasi itu sendiri mempunyai arti beragam arti. Komunikasi itu sendiri memiliki berbagai variasi definisi dan rujukan tidak terhitung, contohnya yaitu saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut kita, kritik sastra dan banyak hal lagi lainnya. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk permasalahan yang sering dihadapi bagi para akademisi yang berhubungan dengan bidang keilmuan komunikasi, dapatkah kita secara layak menerapkan sebuah istilah "sebuah subjek kajian ilmu" dengan sesuatu yang sangat beragam serta memiliki banyak manusia. Keragu-raguan dibalik pertanyaan sejenis ini mungkin bisa memunculkan pandangan yaitu komunikasi bukan merupakan subjek yang didalam pengertian akademik normal, namun merupakan sebuah bidang ilmu yang multi disipliner (Ruliana, 2014:1).

Komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melaluisistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku (Webster, 2009:1).

Dapat peneliti jabarkan bahwa pengertian Komunikasi memiliki arti yang sangat luas tergantung pada sudut pandang mereka memandanginya, masing-masing definisi tersebut benar adanya dan tidak salah karena disesuaikan dengan tujuan dan bidang mereka tersebut.

2. Komunikasi Kelompok

a. Pengertian Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005:14). kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah rapat untuk mengambil sebuah keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok.

Komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap mungka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok diatas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap mungka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok (Wiryanto, 2005:52).

Dan hal ini senada disampaikan bahwa komunikasi kelompok terbagi menjadi tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahan seseorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain. Lebih mendalam ketiga ilmuwan tersebut menjabarkan sifat-sifat komunikasi kelompok sebagai berikut:

1. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka;
2. Kelompok memiliki sedikit partisipan;
3. Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin;
4. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama;
5. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain.

Tidak setiap Himpunan orang disebut kelompok. Orang-orang yang berkumpul di pasar, terminal bis, atau yang sedang antri di loket bioskop tidak dapat disebut kelompok, tetapi disebut agregat. Supaya agregat menjadi kelompok diperlukan kesadaran dari anggota-anggotanya akan adanya ikatan yang sama yang mempersatukan mereka. Kelompok mempunyai tujuan dan organisasi (meskipun tidak selalu formal) dan melibatkan interaksi di antara anggota-anggotanya (Curtis B, 2005: 149).

Pengaruh kelompok pada perilaku komunikasi:

1) Konformitas

Konformitas merupakan sebuah perubahan perilaku atau kepercayaan mengarah pada norma kelompok sebagai bentuk akibat dari tekanan kelompok, baik itu secara real maupun hanya bersifat bayangan. Bila beberapa orang dalam sebuah kelompok mengatakan maupun melakukan sesuatu, ada kecenderungan

para anggotanya untuk mengatakan serta melakukan hal yang sama juga. Jadi kalau anda ingin merencanakan untuk menjadi ketua dari sebuah kelompok, aturlah teman-teman anda tersebut untuk menyerbar dalam kelompok tersebut. Ketika anda meminta persetujuan dari anggota, usahakanlah rekan-rekan anda tersebut secara berurutan menunjukan persetujuan mereka.

2) Fasilitas sosial

Maksud dari fasilitas sosial merupakan sebuah peningkatan prestasi sebuah individu dikarenakan disaksikan oleh sabagian kelompok. Hadirnya sekumpulan kelompok orang di dalam fasilitas sosial membuat energi pembangkit dari perilaku individu terhadap pekerjaan yang di lakukanya.

3) Polarisasi

Suatu kecenderungan tindakan bersifat ekstrem yang sering terjadi di dalam sebuah komunikasi kelompok. Bahwa sebelum terjadi diskusi pada kelompok para anggotanya memiliki sikap sedikit mendukung tindakan tertentu, setelah diskusi tersebut mereka akan lebih kuat mendukung tindakan tersebut. Sebaiknya, pada sebelum diskusi para anggota-anggota kelompok tersebut agak menentang tindakan tertentu tersebut, setelah diskusi mereka akan lebih menolak lebih keras lagi.

b. Faktor yang mempengaruhi sebuah efektifitas komunikasi kelompok

Setiap anggota-anggota kelompok dapat mempengaruhi komunikasi di karenakan setiap individu yang berperan di dalam kelompok terbut memiliki pemikiran dan tujuan masing-masing akibatnya efek dari individu dapat

memanggu efektifitasnya komunikasi di dalam kelompok tersebut. Berikut faktor yang mempengaruhi efektifitas komunikasi kelompok sebagai berikut:

1) Ukuran kelompok

Hubungan antara ukuran kelompok dengan prestasi kerja kelompok atau *performance* bergantung pada jenis tugas yang diselesaikan oleh kelompok. Sehubungan dengan hal tersebut, ada dua tugas kelompok, yaitu tugas koaktif dan tugas interaktif. Pada tugas koaktif, masing-masing anggota bekerja sejajar dengan yang lain tetapi tidak berinteraksi. Pada tugas interaktif, anggota-anggota kelompok berinteraksi secara terorganisasi untuk menghasilkan produk, atau keputusan.

2) Jaringan komunikasi

Terdapat beberapa tipe jaringan komunikasi, diantaranya adalah sebagai berikut: roda, rantai, Y, lingkaran, dan bintang. Dalam hubungan dengan prestasi kelompok, tipe roda menghasilkan produk kelompok tercepat dan terorganisir.

3) Kohesi kelompok

Kohesi kelompok berarti adanya semangat kelompok yang tinggi, hubungan interpersonal yang akrab, kesetiakawanan, dan perasaan “kita” yang dalam. Kohesi kelompok merupakan kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok, dan mencegahnya meninggalkan kelompok.

4) Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah komunikasi yang secara positif mempengaruhi kelompok untuk bergerak ke arah tujuan kelompok. Kepemimpinan adalah faktor

yang paling menentukan keefektifan komunikasi kelompok. Ada tiga gaya kepemimpinan, yaitu otoriter, demokratis dan *laissez faire*.

3. Teori Pencapaian Kelompok (*Group Achievement Theory*)

Berkaitan dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dan anggota (memberi input). 3 variabel-variabel yang perantara (*mediating variable*), dan keluaran dan kelompok (*group output*). Masukan dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku interaksi dan harapan-harapan (*expectation*) yang bersifat individu. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dan kelompok seperti status atau norma dan tujuan-tujuan kelompok. Dan yang dimaksud dengan keluaran atau output kelompok adalah pencapaian atau prestasi dan tugas atau tujuan kelompok. produktivitas dan suatu kelompok dapat di jelaskan melalui konsekuensi perilaku. Interaksi dan harapan-harapan (*inputvariable*) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (*mediatingvariables*) yang sebaliknya variable ini mengarah dan produktivitas, semangat dan keterpaduan (*group achievement*). (Mulyana, 2005:329)

Peneliti mendefenisikan teori pencapaian kelompok (*group achievement*) sebagai suatu proses interaksi atau kerja kelompok yang berada di dalam *team game Free Fire* itu untuk mencapai suatu kemenangan, kemenangan tersebut didapat dari interaksi atau kerja sama antara team dan keberhasilan setiap individu memberikan sebuah informasi atau saran kepada kelompok team, setiap individu yang berada di dalam team tersebut memiliki perbedaan pemikiran dan cara

berfikir yang berberda antara masing-masing individu, dari segi yang lainpun bisa di pengaruhi dari luar team maupun di pengaruhi dari dalam team tersebut, jadi setiap team wajib melakukan interaksi sesama team untuk mencapai suatu pencapain yang di telah di raih dalam bentuk kerja sama team dalam mencapai booyah di dalam *game Free Fire* tersebut.

4.Komunikasi Virtual

a. Pengertian Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan peroses komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan tersebut dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tersebut tidak hanya dapat lepas dari sebuah media *internet* yang menggunakannya sebagai sebuah alat komunikasi. Pada tahapan ini terlihat adanya peralihan dari gaya atau kebiasaan dari manusia dalam berkomunikasi menyampaikan sebuah informasi dengan sesama mereka, dikatakan demikian karena saat ini manusia tidak butuh lagi untuk berkomunikasi pada waktu, tempat yang sama (Werner, 2001:447).

Komunikasi virtual atau komunikasi maya juga termasuk pada komunikasi sosial. Komunikasi social mencakup banyak komunikasi karena komunikasi social tersebut sangatlah luas, untuk itu terdapat batas-batasasan dari komunikasi sesuai dengan konteksnya. Dalam penelitian ini, peneliti memperkecil cakupannya komunikasi sosial tersebut menjadi komunikasi kelompok atau sebuah komunitas. Komunikasi virtual juga biasa dilakukan oleh sebuah komunitas, komunitas tersebut biasa disebut dengan komunitas maya. Komunitas Maya biasanya mempunyai kehidupan kelompok yang rumit. Umumnya pada kelompok sosial

tersebut dibangun atas dasar pada hubungan-hubungan sekunder, sehingga pengelompokan tersebut di dasarkan oleh kegemaran dan juga kebutuhan anggota masyarakat terhadap kelompok tersebut.

Komunikasi *virtual* ialah salah satu bagian dari inovasi-inovasi dari perkembangan inovasi dari mediabarur (NewMedia). Mediabarur tersebut merupakan perkembangan dari adanya sebuah media lama. Konten produk dari media baru tersebut juga sering dimanfaatkan atau dikemas kembali materi dari media (Bungin, 2006:167).

Klaim ideologis bahwa *internet* ‘membebaskan’ informasi dengan pengunanya merupakan salah satu yang terkuat pada tahun-tahun awal, dan dipandang dengan banyak gaya penulis sebagai dasar bagi sebuah batasan yang baru. Gambaran pada perbatasan baru tersebut menjadi metafora kuat bagi apa yang disebut pada ‘*popular cyberculture*’ (budaya maya populer), yang merujuk dengan periode pendidikan kemasyarakatan atas populasi ke dalam daya pikat *internet* (Holmes, 2012:103).

Namun bentuk horizontal/asentrik pada komunikasi *internet* juga menawarkan daya tarik yang lebih besar pada arsitekur jaringan lainnya (yaitu, telepon) seperti halnya *bandwidth*, kapasitas berfungsi menyampaikan kompleksitas. Kapasitas tersebut juga berkemungkinan timbal-balik pada hubungan tatap muka, diperluas dengan secara kelembagaan (di mana orang ketiga menjadi agen yang timbal balik), dan diperluas secara elektronik. Dalam mengusahakan mode-mode saling-tukar menukar lebih acak daripada mode-mode lain, mode timbal-balik digital tersebut melahirkan sebuah kualitas paradox

kembali ke mode-mode dimana secara historis lebih termediasi—tatap pada muka sebagai model ideal sambil mengalir secara material mode tersebut sebagai landasan budaya. Fitur yang khas dari serat optik tersebut menyongkong pada kapasitas ini, diiklankan pada potensinya bagi layanan komputer, suara, grafis, serta video, pada suatu tempat tinggal yang lebih luas dengan media 'meyakinkan' pada penggunaannya. Kompleksitas tersebut tidak pernah tersedia dalam berbagai bentuk analog dari transmisi listrik, didalam cara yang bisa dihubungkan pada jaringan instan, kecepatan tinggi, dan juga multidata. Keintanan dari timbal-balik tersebut saja merupakan salah satu realisme inter subjektif maka, bisa ada kecenderungan untuk mencampuradukan 'cyberspace' pada budaya 'virtual' menurut (Holmes, 2012:104).

Berbeda pada media tradisional, keberadaan para pengguna tidak hanya pasif menerima informasi namun juga bisa aktif dalam memproduksi sebuah informasi. Pengguna juga tidak hanya menerima sebuah informasi sesuai dengan apa yang telah diproduksi pada institusi media terkadang juga memuat sebuah informasi yang tidak sesuai pada keinginan pengguna namun pengguna juga bisa memilah informasi apa saja yang diinginkan bersumber dari yang jumlahnya bisa dikatakan tidak terbatas. Komunikasi yang terjadi pada media siber lebih banyak tergantung pada teks, baik teks pada pengertian sesungguhnya maupun simbol, ikon, atau penanda lain yang mewakili maksud dari pesan tersebut (Nasrullah 2014:78).

Terdapat dari beberapa aspek pada komunikasi padadunia siber tersebut, seperti penjelasan dibawah ini:

- a) Komunikasi dan interaksi di dunia siber tidak hanya mensyaratkan keberadaan serta kesamaan antara para pengguna media siber selagi fungsi interaksi melalui media siber tersebut masih ada.
- b) Pada media siber tersebut interaksi bisa dikondisikan sesuai pada jadwal yang diinginkan oleh penggunanya pada saat terkoneksi ke dalam jaringan. Komunikasi juga bisa terjadi pada kondisi ruang serta waktu yang sama serta bisa juga berbeda.
- c) Interaksi yang terjadi pada dunia siber kenyataannya terjadi melalui medium teks. Teks dalam bentuk yang beragam melibatkan simbol menjadikan medium yang digunakan para pengguna dalam berkomunikasi.
- d) Interaksi yang terjadi tidak hanya mensyaratkan adanya kesamaan yaitu status atau tingkat pengetahuan (Nasrullah, 2014:80).

Komunikasi Virtual adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang terjadi di dalam ruang maya (*cyberspace*)/ dunia virtual yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Melalui komunikasi virtual saat ini, hambatan-hambatan yang ada terdahulu seperti jarak, waktu, biaya, serta kesulitan lainnya dapat teratasi. Hal ini dikarenakan internet sebagai media komunikasi virtual tidak terbatas ruangnya sehingga masyarakat luas dapat menyampaikan informasi kemana saja, dan ke siapa saja.

Komunikasi di dunia nyata memiliki perbedaan dengan komunikasi di dunia virtual/*cyberspace*. Komunikasi di dunia nyata terjadi secara langsung (*face-to-face*) dan melibatkan simbol, tanda, teks, ekspresi wajah, tekanan suara,

cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras, dan sebagainya. Sedangkan dalam dunia virtual (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*).

Internet telah menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi manapun dalam suatu ruang baru yang berdampak terhadap cara berpikir seseorang tentang seksualitas, bentuk komunitas dan identitas diri. Dalam komunitas virtual, seseorang berpartisipasi dan terlibat percakapan secara intim dengan orang lain dari seluruh dunia, tetapi kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik (Nasrullah, 2012:67).

b. Konsep dasar Komunikasi Virtual

Salah satu dari aspek yang sangat penting pada teori komunikasi didasarkan pada jaringan internet. Terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi sebagai berikut:

a) Dunia maya

Dunia maya (*cyberspace*) merupakan media elektronik dalam jaringan komputer yang dimana banyak dipakai untuk berbagai keperluan komunikasi satu arah ataupun timbal balik secara *online*. *Cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson menyebutkan bahwa dunia maya (*cyber space*) merupakan realita yang terhubung

secara global, dan di dukung oleh perangkat komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, maupun *virtual*.

b) Komunitas Maya

Saat ini internet bukan hanya sebagai wadah untuk saluran komunikasi modern tapi juga sebagai tempat berkumpulnya para kelompok-kelompok sosial. Berbagai forum dan komunitas terbentuk dan berkembang melalui kehadiran internet. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang *chatting*, *email*, dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

c) Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dipakai minimal dalam dua makna berbeda. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, para sarjana komunikasi cenderung berpikir bahwa interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia.

d) *Hypertext*

Salah satu fitur paling istimewa pada world wide web merupakan pemakaian hyperlink, yaitu spot-spot didalam halaman web yang bisa di klik dengan pengguna untuk berpindah ke spot lain baik pada dokumen yang sama, dan dalam website yang sama, namun dalam situs lain pada internet tersebut. Melalui

hypertext pembaca bisa dengan cepat mengetahui lebih lanjut tentang apa topik atau kata-kata yang tertentu karena teks telah diberi fitur *hypertext* itu telah terhubung dengan dokumen lain maupun teks yang mengirim pengguna link tentang informasi yang saling berhubungan.

e) Multimedia

Multimedia merupakan sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan antara teks, grafik, suara, video, serta animasi. Selain hal tersebut multimedia juga memerlukan sebuah alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna bisa melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya serta berkomunikasi karena adanya sebuah fasilitas *hypertext* juga didalamnya. Oleh sebab itu multimedia yang terdapat bisa semakin canggih (Werner, 2001:445-450).

f) Komunitas

Komunitas merupakan suatu kelompok yang di dalamnya setiap anggota disatukan oleh persamaan visi dan misi serta tujuan. “Dalam ruang lingkup komunikasi, komunitas masuk ke dalam konteks komunikasi organisasi dimana individu yang bersama-sama, melalui suatu hirarki pangkat dan pembagian kerja berusaha mencapai tujuan tertentu” (Mulyana, 2005:164).

Komunitas virtual merupakan komunitas yang berada di dalam internet dan memiliki aktivitas yang didukung dengan komputer berteknologi informasi. Komunitas virtual memfokuskan diri di dalam komunikasi dan interaksi yang dibentuk oleh partisipasi dan mengkhususkan pada hubungan antara anggota di dalam komunitas virtual dan peran dari teknologi informasi.

Peneliti menyimpulkan bahwa komunitas virtual merupakan komunitas yang dibentuk karena adanya kesamaan minat dan keinginan bersama dalam mencapai tujuan, alat komunikasi untuk berinteraksi di komunitas virtual menggunakan alat komunikasi yang menggunakan jaringan internet dan diatur oleh beberapa moderator serta aturan-aturan tertentu lainnya.

5. *GameOnline*

Game online merupakan *game* sebuah komputer yang bisa dimainkan oleh para Multi pemain melalui *internet*, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (Beck, 2007:92).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual* (Young, 2005:45).

Game online merupakan permainan (*game*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui *internet*. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai

kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Oktavianti, 2017:15)

B. Definisi Operasional

1. Bentuk-Bentuk Komunikasi Kelompok

a. Komunikasi Kelompok kecil (*small/micro group communication*)

Di dalam organisasi sering ditemui adanya komunikasi dalam kelompok kecil, seperti dalam rapat-rapat, konferensi, dan komunikasi dalam kelompok kerja. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa kebanyakan organisasi menggunakan kelompok-kelompok dalam pekerjaannya sehari-hari. Menurut Tilman kelompok adalah bagian integral dari semua organisasi.

Ada enam Cara mengidentifikasi suatu bentuk komunikasi kelompok kecil dimana suatu kumpulan individu yang bisa mempengaruhi satu dengan lain, memperoleh kepuasan satu antara Sama lain, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil sebuah peranan, terikat satu anantara Sama lain, dan berkomunikasi secara tatap muka. Jika salah satu komponen tersebut hilang, individu yang terlibat berkomunikasi pada kelompok kecil (Muhammad, 2007:181-182).

Terdapat empat elemen kelompokdikemukakan oleh Adler dan Rodman adalah interaksi, waktu, ukuran, dan tujuan. Interaksi pada komunikasi kelompok merupakan faktor penting, karena melalui interaksi tersebut, kita bisa melihat perbedaan dengansebuah kelompok pada istilah disebut dengan *coact*. *Coact* yaitu sekumpulan orang yang secara serentak terikat pada aktivitas yang sama, namun tanpa komunikasi satu dengan lain. Sekumpulan orang yang berinteraksi untuk

jangka waktu singkat, tidak bisa digolongkan dengan kelompok, karena kelompok mempersyaratkan interaksi pada jangka waktu panjang sehingga bisa dimiliki karakteristik ciri yang tidak dipunyai pada kumpulan yang bersifat sementara. Ukuran jumlah partisipan pada komunikasi kelompok tidak ada yang pasti. Tujuan yang mengandung pengertian yaitu keanggotaan suatu kelompok akan membuat individu yang menjadi anggota kelompok itu dapat mewujudkan satu atau lebih tujuannya (Bungin, 2006:266-267).

Tujuan komunikasi kelompok kecil mungkin dapat digunakan untuk menyelesaikan bermacam-macam tugas atau untuk memecahkan masalah. Akan tetapi, dari semua tujuan itu sebenarnya dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu untuk tujuan personal dan tujuan yang berhubungan dengan tugas atau pekerjaan. Alasan seseorang masuk dalam kelompok dapat dibedakan atas empat tujuan utama yaitu untuk hubungan sosial, penyaluran, untuk terapi, dan untuk belajar. Tujuan tersebut merupakan tujuan personal. Sedangkan tujuan yang berhubungan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan yaitu untuk membuat keputusan dan pemecahan suatu masalah. Kelompok Clan Cannibal. corp yang bertempat di Hardcore Internet Lounge ini merupakan salah satu dari komunikasi kelompok kecil karena pada dasarnya komunikasi yang dilakukan bersifat terbuka dan komunikatif, sehingga 17 baik komunikan maupun komunikator bisa secara langsung mengetahui umpan baliknya (Muhammad 2007:182-184).

b. Komunikasi Kelompok besar (*large/macro group communication*)

Sebagai kebalikan kelompok kecil, komunikasi kelompok besar (*large group communication*) adalah komunikasi yang:

- Dijujukan kepada afeksi komunikan
- Prosesnya berlangsung secara komunikan

Pesan yang disampaikan oleh komunikator dalam situasi komunikasi kelompok besar, ditunjukan kepada afeksi komunikasi, kepada hatinya atau kepada perasaannya. Contoh komunikasi kelompok besar rapat raksasa di sebuah lapangan, kampanye di sebuah lapangan dan lain-lain. Jika komunikasi pada komunikasi kelompok kecil umumnya bersifat homogen (antara lain yang sama jenis kelaminnya, sama pendidikannya, sama umumnya, sama status sosialnya), maka komunikasi pada komunikasi kelompok besar umumnya bersifat heterogen atau berbagai macam jenisnya.

Mereka yang heterogen dalam jumlahnya yang relative sangat banyak itu mereka tidak sempat berfikir logis terhadap pesan komunikator, karena pikiran mereka di dominasi oleh perasaan, maka dalam situasi kelompok besar terjadi apa yang dinamakan "*Contagion mentale*" yang berarti wabah mental. Seperti halnya wabah yang cepat menjangar, maka dalam situasi komunikasi seperti itu jika satu orang menyatakan sesuatu maka akan segera diikuti oleh anggota kelompok lainnya, secara serentak dan serentak.

Proses komunikasi kelompok besar bersifat linier, satu arah dari titik yang satu ke titik yang lain, dari komunikator ke komunikan. Tidak seperti pada

komunikasi kelompok kecil yang terjadi dialog atau tanya jawab dalam berpidato di lapangan amat kecil kemungkinannya terjadi dialog antara seseorang orator dengan khalayak massa (Anshorie, 2015:5)

2. Komunikasi Virtual pada *Game Free Fire*

Komunikasi virtual adalah salah satu cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan melalui media massa ke kemudian menggunakan jaringan internet.

Bentuk komunikasi virtual dalam *game Free Fire* seperti *chat rooms* (ruangpercakapan) dan *voice chat* (percakapan suara) untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya. komunikasi virtual dalam *game Free Fire* akan dapat berkomunikasi dengan orang lain tidak hanya disatu tempat dan bertatap muka, tetapi juga dapat berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal dan berkomunikasi lewat dunia maya baik diluar pulau maupun dunia. Selain itu dengan adanya sarana komunikasi yang disediakan oleh *Free Fire* dapat memudahkan para pemain *game* untuk mengarahkan para pemain yang belum terlalu mahir untuk memainkan *game Free Fire* dan saling bertukar pendapat untuk meraih kemenangan.

Game Free Fire menggunakan sarana komunikasi virtual yang ada di dalam *game Free Fire* untuk melakukan komunikasi salah satunya adalah pada *chat rooms* (ruang obrolan) maupun *in game rooms* (dalam ruangan permainan). Sehubungan dengan *Free fire* adalah *game online* yang mengharuskan para

pemain terhubung dengan jaringan internet, maka sarana komunikasi untuk melakukan komunikasi virtual dalam *game Free Fire* tergolong dalam dunia multimedia. Multimedia merupakan sebuah sistem yang disediakan oleh sebuah perangkat yang berisi perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. *Game Free Fire* adalah game simulasi dan animasi maka fungsi dari multimedia dalam *game Free Fire* sangat penting. Hal pertama yang harus dilakukan agar dapat melakukan komunikasi secara virtual dalam *game online* adalah dengan mengatur *sound* (suara) maupun *text* (kalimat), dimana ketika melakukan komunikasi secara virtual tersebut yang terpenting adalah kita harus bisa saling mendengar, mengamati dan menanggapi apa yang dilakukan orang tersebut.

3. *Game Free Fire*

Free fire merupakan *game mobile* berperangan yang berjenis *battle royale* atau *TPS (third person shooter)* dan juga memiliki pemain berjumlah 50 hingga 52 pemain pada satu map yang luas, dalam setiap pemain mengharuskan membunuh banyak musuh serta bertahan hidup hingga akhir *game* serta berakhir menjadi pemenang.

Alur permainan *Free Fire* dimana semua pemain dikerahkan di dalam kabin pesawat dan memasuki ke dalam map kemudian semua pemain mealukan terjun bebas menggunakan parasut dan memilih tempat masing-masing sesuai keinginan. Semua pemain harus memutari map dan mencari senjata dan peralatan medis untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup, senjata yang khusus berada di dalam kotak besar yang sering di sebut dengan *airdrop*, *airdrop* akanmuncul ditengah-tengah permainan di dalam *airdrop* tersebut berisi rompi

anti peluru, *helm*, senjata khusus seperti *Groza*, *Awm*, *M79*, dan senjata mesin *M249*.

Pada waktu-waktu tertentu di permainan tersebut akan muncul zona berbahaya berwarna merah atau sering disebut dengan *danger zone*, zona berbahaya akan muncul pada tempat-tempat tertentu, setiap pemain harus menghindari zona berbahaya agar tidak terkena ledakan. Dalam mode *squad* terkena ledakan akan terkena hit tapi tidak mati, sedangkan di mode *solo* pemain akan langsung mati. Pemain harus memasuki zona aman yang berlingkaran putih di dalam lingkaran tersebut pemain akan aman dan jika pemain berada di luar zona maka pemain tersebut akan mengalami darah berkurang terus menerus, zona akan semakin mengecil dan pemain yang sampai di zona terkecil dan melawan musuh dialah menjadi pemenang.

4. Komunitas Padang Fire

Komunitas virtual adalah sekelompok orang yang media utama hubungannya adalah *internet* dan tidak mengandalkan pertemuan langsung secara fisik. Cakupannya sebenarnya sama seperti komunitas biasa. Semua orang bebas membuat komunitas online, seperti untuk keperluan pekerjaan, pendidikan, sosial, dan tujuan lainnya (Widodo, 2008:17).

Komunitas Padang *Fire* merupakan komunitas yang di buat untuk kepentingan komunikasi pada saat main *game online*, komunitas tersebut di dirikan tahun 16 April tahun 2018 dan memiliki anggota berjumlah 50 orang di dalam komunitas ini ada 1 kapten, 3 *officer*, dan selebihnya merupakan member.

Komunikasi yang dilakukan dalam komunitas tersebut bersifat virtual atau tidak langsung kontak fisik melainkan mengandalkan komunikasi virtual memerlukan wadah untuk berkomunikasi di dalam komunitas tersebut, fitur-fitur yang ada pada komunitas itu adalah fitur *chat*, *voice chat*, slogan, berita komunitas, dan daftar member yang terdaftar di dalam komunitas. Sekumpulan orang yang berperan dalam komunitas padang *fire* tersebut hanya bisa menggunakan fitur komunikasi berupa *chat*, klo komunikasi virtual menggunakan fitur *voice chat* pada saat membentuk 1 buah team yang berisikan 4 orang setiap orang yang ada di 1 team tersebut bisa berkomunikasi menggunakan *voice chat* yang ada pada komunitas itu sendiri.

C. Penelitian Terdahulu Yang Sejenis

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

NO.	Nama dan Tahun	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Kukuh Azhari Ismail Universitas Islam Negeri Malang. (2016)	Fenomena Permainan <i>Game online Defense Of The Ancients (DOTA 2)</i> Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang.	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut menunjukan bahwa <i>gameDOTA2</i> ini sangat di gemari oleh mahasiswa dan untuk mengatasi candu atas <i>game</i> ini diantaranya mahasiswa tersebut dapat merancang kembali target kuliah, mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat, kurangi pergaulan dengan para pemain <i>game</i> dan perkuat hubungan dengan Tuhan.
2.	Cornelius Ardianto Setiawan Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. (2014)	Pola Interaksi Antar <i>Gamers</i> Dalam <i>Game online</i> (Analisis Deskriptif tentang Menggunakan Fitur Chatting pada <i>Game online Atlantica</i>)	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian	Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber, banyak terlihat bahwa setiap narasumber memiliki kebutuhan di dalam <i>game</i> yang harus mereka penuhi. Kebutuhan-kebutuhan pemain dalam <i>game online</i> Atlantica mendorong pemain untuk melakukan

			kualitatif	interaksi dengan pemain lain. Hal ini hendaknya dapat dijadikan pemain untuk memanfaatkan fitur <i>chatting</i> yang telah disediakan oleh pihak <i>game</i> semaksimal mungkin dalam memenuhi kebutuhan pemain. Kebutuhan pemain dalam <i>game</i> tidak akan terpenuhi tanpa berinteraksi dengan pemain lain.
3.	Nova Yohana Jurusan komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru. (2014)	Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	Hasil penelitian ini adalah peran pelaku komunikasi kelompok dalam <i>virtual community</i> Kaskus Regional Riau Raya disesuaikan dengan struktur dan tingkatan yang ada baik sebagai Regional <i>Leader</i> . Pesan-pesan yang tersampaikan dan di peruntukan berupa informasi baik menyangkut internal maupun external dan interaksi sosial yang terjalin tidak hanya berlangsung secara <i>online</i> tetapi juga <i>offline</i> melalui berbagai kegiatan.

1. Perbedaan dengan Penelitian Skripsi Ini

- a. Penelitian Kukuh Azhari Ismail ini Fenomena Permainan *Game online Defense Of The Ancients (DOTA 2)* Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang sedangkan peneliti membahas tentang komunikasi virtual pada kelompok *Gamers Free Fire* dan membahas komunitas Padang *Fire*.
- b. Penelitian dari Cornelius Ardianto Setiawan membahas tentang permainan *game online Antartica*, sedangkan peneliti membahas tentang permainan *game online Free Fire* dan disini penelitian dari Cornelius ini menggunakan teori interaksi sosial dengan tujuan mencari persamaan pada teori yang digunakan untuk *virtual community* sehingga teori yang digunakan relevan.

- c. Penelitian dari Nova Yohana membahas mengenai sebuah perilaku komunikasi kelompok virtual kaskus Regional Riau Raya sedangkan peneliti membahas tentang komunikasi virtual pada kelompok *gamers Free Fire*.

2. Persamaan dengan Penelitian Skripsi Ini

- a. Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan permainan *game online* sebagai objek penelitian.
- b. Sama-sama memiliki kebutuhan didalam game, dan memiliki kesamaan dalam berinteraksi antara *player* didalam game.
- c. Sama-sama membahas tentang komunikasi kelompok virtual dan sama-sama melakukan interaksi sosial pada kelompok *game online / virtual* komunitas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini ditulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif dimana peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan *game Free Fire* dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi menggunakan fasilitas *voice chat* di dalam *game*.

Metode ini bertujuan untuk menemukan hal-hal yang baru secara langsung. Sesuatu yang baru berupa sekelompok komunikasi yang terjadi di dalam *game* serta adanya suatu gejala/hambatan dan fakta tertentu.

Deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2011:52).

Partisipasi adalah pelibatan seseorang atau beberapa orang dalam suatu kegiatan. Keterlibatan dapat berupa keterlibatan mental dan emosi serta fisik dalam menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya (berinisiatif) dalam segala kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan dan tanggungjawab atas segala keterlibatan (Irene Astuti D, 2009: 31-32).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Teknik *sampling* yang digunakan oleh penulis adalah Teknik *NonProbability sampling*. Teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik *NonProbability sampling* yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini lebih tepatnya penulis menggunakan Teknik *Purposive sampling*.

Pengertian Teknik *purposive sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2015:84).

Purposive sampling dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi berdasarkan suatu kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan dapat berdasarkan pertimbangan (*judgement*) tertentu atau jatah (*quota*) tertentu. *Judgement sampling* adalah *purposive sampling* dengan kriteria berupa suatu pertimbangan tertentu. Sedangkan *quota sampling* berdalih bahwa sampel harus mempunyai karakteristik yang dimiliki oleh populasinya (Hartono, 2007:79).

- a. Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, lembaga.

Dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah para anggota *guild Padang Fire*. Beberapa subjek dari anggota *guild Padang Fire* adalah Sharif, Saeful, dan Luffy.

- b. Objek penelitian adalah sifatnya dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran dari penelitian, dan objek penelitian ini yaitu

Aktifitas dari kelompok team *Padang Fire* pada saat bermain *game Free Fire*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Wawancara dilakukan di tempat yang tidak bisa di tentukan. Sementara Observasi Penelitian tidak bisa ditentukan dikarenakan *Game Free fire* tersebut dimainkan di *Smartphone*, jadi dengan menggunakan jaringan internet *game* tersebut bisa dimainkan dimana saja.

1. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu penelitian dapat di lihat dari tabel di bawah berikut:

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

N O	JENIS KEGIATA N	Bulan dan Minggu Ke																												KET
		DESEMB ER 2019				JANUARI - APRIL				MEI - JUNI				JULI				AGUSTU S - OKTOBE R				NOVEMB ER				DESEMB ER				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																		
2	Seminar UP												X	X																
3	Revisi UP														X	X														
4	Riset																X	X												
5	Peneliti Lapangan																	X	X											
6	Pengolahan Dan Analisis																			X	X									

[illegible]

D. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan dengan beberapa teknik yang saling mendukung satu sama lain yaitu data sekunder dan data primer:

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data Primer nya yaitu data yang di dapat dari objek penelitian atau sumber utama adalah *Game Free Fire*. Berupa hasil Wawancara, Obervasi maupun Dokumentasi di lokasi maupun objek penelitian.
2. Data sekunder yaitu data dari sumber kelompok pemain yang memainkan *game Free Fire* tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dari metode partisipatif, dimana peneliti ikut dalam permainan dan ikut menggunakan fasilitas percakapan dalam *game* menggunakan fitur *voice chat* suara. Dari interaksi percakapan tersebut data dikumpulkan dengan metode :

1. Partisipatif

Peneliti ikut berpartisipasi sebagai pemain untuk menggali informasi di dalam *game* tersebut dan menemukan data yang relevan untuk di teliti.

2. *Capturing*

Peneliti mencoba mengumpulkan data berupa screenshot yang di peroleh dari percakapan langsung saat bermain *game*. Mengumpulkan data dokumentasi bersumber dari objek yang di teliti (Tamara, 2010:27-44)

3. Wawancara

Peneliti menggunakan metode Wawancara tidak terstruktur, metode wawancara yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiono, 2010:233).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, Peneliti mengambil informan atau sumber informasi yang akan di jadikan bahan wawancara adalah anggota guild Padang_Fire yang berpengaruh penting di dalam guild Padang_Fire tersebut.

4. Dokumentasi

Peneliti mencari data yang diperlukan sebagai penunjang kevalitan penelitiannya yaitu dengan cara mencari dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan dan gambar maupun percakapan langsung dengan team saat bermain *game Free Fire*.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Data tersebut bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami dan sebagainya. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber/ informan, triangulasi dari teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu (Komariah, 2010:100)

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang

berbeda dalam penelitian kualitatif. Triangulasi dengan sumber yang dilakukan pada penelitian ini yaitu membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan (Moleong, 2014:330).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk dapat menarik kesimpulan-kesimpulan. Penelitian komunikasi kualitatif lebih bertujuan untuk mengemukakan gambaran atau memberikan pemahaman mengenai bagaimana dan mengapa sehubungan dengan realitas atau gejala komunikasi yang diteliti. (Pawito, 2007: 100-1001).

Pada penelitian ini teknik analisis data yang dipakai dengan menggunakan teknik analisis interaktif dari milles dan huberman atau sering disebut dengan *interactive model*. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data , penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis” (Ulber, 2009: 339).

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian, pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selalam proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Sebelum data benar-benar terkumpul antisipasi adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya

memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang mana mau dipilih.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara melalui seleksi ketat, ringkasan atau uraian yang singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas.

2. Penyajian Data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data, penyajian ini dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah teks naratif. Penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang perlu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melangkah melakukan analisis menurut saran yang dikiaskan oleh penyajian sebagai suatu yang berguna.

3. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan analisis selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga di verifikasi selama penelitian berlangsung.

Verifikasi itu dilakukan sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau akan lebih seksama dan memerlukan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenaran dan kecocokan yang merupakan validitasnya.

Telah ditemukan tiga hal utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai suatu yang saling menjalin pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar, untuk membangun wawasan yang disebut analisi.

Dalam pandangan ini tiga jenis kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif. Peneliti harus bergerak diantara empat sumbu kumparan itu selama pengumpulan data,

selanjutnya bolak-balik kegiatan reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan atau verifikasi selama sisa waktu penelitian.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Gambaran umum

1. Sekilas Tentang Anggota Komunitas Padang *Fire*

Komunitas Padang *Fire* beranggotakan kurang lebih 50 orang yang berada di dalam satu guild. Anggotanya tersebar di berbagai provinsi dan kota di Indonesia seperti di Riau, Sumatera barat, Jawa dan Sumatera selatan, anggota yang paling banyak berada di kota Padang sementara anggota lain tersebar di berbagai provinsi di Indonesia. Guild ini awalnya hanya memiliki 8 anggota guild saja yang kemudian berkembang setelah mengikuti turnamen antar komunitas *game Free Fire* dan mendapatkan juara 3.

Guild Padang *Fire* pun di lirik oleh berbagai Pemain yang berada di komunitas lain dan guild Padang *fire* merekrut Pemain untuk bergabung di dalam guild untuk mengikuti turnamen-turnamen komunitas lainnya maupun turnamen resmi dari *game Free Fire* itu sendiri. Perekrutan Pemain dilakukan secara online dengan mencantumkan deskripsi yang ada di dalam Guild padang *fire* tersebut, ketua tim memberi arahan kepada *officer* untuk menyeleksi Pemain yang join ke dalam guild dengan mengadakan permainan *game* secara online kemudian syarat yang perlu di penuhi untuk join ke dalam guild Padang *Fire* harus menyalakan fitur *Voice chat game* yang berguna untuk memberikan informasi diri maupun komunikasi memberi arahan agar *game* berjalan lancar dan mencapai kemenangan atau booyah.

Dalam komunitas Padang *Fire* ini setiap anggota berhak bermain dan membentuk kelompok team sendiri sesuai keinginan. Peraturan yang mendasar dalam komunitas ini, setiap anggota wajib menyalakan vitur voice *Chat* dan bermain sesama guild Padang *Fire* agar pemain memiliki kekompakan antar pemain satu dengan pemain yang lainnya untuk mencapai keberhasilan dalam *game* tersebut. Setiap pemain harus tau role/posisi masing-masing saat bermain *game Free Fire*, dan biasanya yang menjadi kunci dalam permainan itu adalah *Shot caller*.

Shot caller merupakan pemain yang berpengalaman yang mampu memimpin dan membaca map, biasanya *shot caller* sekaligus menjadi leader dalam *squad*, *shot caller* bertugas memberikan instruksi (*shot calling*) kapan anggota team harus maju ataupun mundur, selain *shot caller* atau sering disebut sebagai in *game leader*, *support* juga memiliki peran penting di dalam keberlangsungan dalam *squad*, *Support* bertugas membuka vision dan meng-cover anggota team, *support* harus menjadi pemain yang mati paling terakhir karena *support* memiliki posisi role serba bisa, dan harus bisa menggantikan posisi lainya jika ditinggal mati dalam *squad*.

Pada komunitas Padang *Fire*, mereka tidak wajib memilih orang untuk bermain dalam *game*, dikarenakan setiap anggota guild harus berkomunikasi sesama anggota team agar kekompakan team berjalan dengan lancar kemudian jika ada turnamen ketua guild yang akan memilih anggota guild untuk ikut dalam turnamen tersebut, terbukti dalam pemilihan anggota guild padang *fire* dapat peringkat ke 3 dalam turnamen komunitas dan hanya dapat fase semi

final dalam turnamen resmi yang di adakan oleh pihak *game Free Fire* itu sendiri.

2. Karakter pemain *Free Fire*

Karakter pemain adalah cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari setiap individu untuk hidup bekerjasama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara (Masnur, 2010:70).

Pembagian karakter pemain dapat dibedakan berdasarkan segi peranan :

a. *Shot Caller*

Shot caller atau in *game* leader adalah Pemain berpengalaman yang memberikan arahan pada *squadnya*. Peran *shot caller* sangat penting dalam membaca map, dengan adanya *shot caller* maka team bisa bermain dengan bagus dan rapi. Team akan bermain disiplin dan bagus jika mengikuti intruksi dari *shot caller*, Tetapi kembali lagi kepada pemain masing-masing bisa atau tidak mengikuti. Biasanya *shot caller* sekaligus menjadi leader dalam *squad*, yang bertugas memberikan intruksi kepada anggota team kapan tim harus maju ataupun mundur, jadi sangat penting untuk memiliki *shot caller* dikarenakan bermain tanpa *shot caller* atau pemimpin permainan akan menjadi berantakan disebabkan berbagai pemikiran yang berbeda-beda di setiap team maka dari itu *shot caller* sangat dibutuhkan agar permainan menjadi baik dan

mencapai keberhasilan atau booyah, karakter yang sering digunakan shot caller adalah *Kelly skill* sebagai pelari yang cepat, *moco skill* sebagai penanda keberadaan musuh dan *hayato skill* sebagai pertahanan atau ketebalan vest jika terkena tembakan dari musuh, senjata yang wajib di bawa oleh *shot caller* adalah shotgun.

b. *Rusher*

Rusher merupakan *killer* dalam sebuah team, kill menjadi hal utama sebagai *rusher*, seorang *rusher* memiliki aim dan mekanik yang baik serta memiliki timing dan kepercayaan diri yang baik sehingga mampu melakukan rush ke pertahanan musuh. Sebagai ujung tombak dari sebuah team tak heran *rusher* menjadi anggota team yang pertama mati, namun sebelum *rusher* mati mereka menyelesaikan objektif dengan juga membunuh anggota team lawan, karakter yang digunakan *rusher* adalah *hayato skill* mendapatkan ketahanan vest serta damage bertambah ketika menembak ke musuh, *Kelly skill* pelari yang cepat ketika mengejar musuh, *caroline skill* menambah kecepatan berlari ketika memegang senjata shotgun, senjata yang sering digunakan ruher adalah mp-40 dan shotgun sebagai senjata berperang dari jarak dekat.

c. *Support*

Role support mempunyai kewajiban untuk selalu menjaga jarak dari musuh dan memberikan bantuan kepada rekan satu team dengan memberikan cover an dari jarak jauh maupun membawakan peralatan untuk bertahan seperti glue wall, treatment gun dan medikit, *role support* tidak boleh mati pertama dikarenakan merepotkan teman satu team, *role support* harus bertahan sampai zona terakhir sebagai mana *role* ini memiliki kemampuan dalam menggantikan posisi *rusher* ketika mati duluan, karakter yang dipakai adalah *Olivia skill* menambah darah ketika teman satu team knock, *Paloma skill* menambah ruang dalam tas untuk mengisi barang bawaan seperti peluru medkit dan lainnya, senjata yang digunakan *support* biasanya *mp-40*, *sniper* dan lainnya tergantung terhadap pemain.

d. *Flanker*

Flanker atau disebut juga *scout* bertugas untuk mengintai posisi-posisi lawan. *Role Flanker* biasanya akan berpisah dengan team untuk mencari info-info tentang musuh yang sedang di lawan, seorang *flanker* harus berhasil mencari keberadaan musuh kemudian melakukan tembakan dari arah yang berberda baik dari kiri maupun dari belakang musuh itu sendiri, sebagai seorang *flanker* harus bisa melabui musuh atau

memberikan tembakan dari arah yang berbeda agar team musuh panik. Karakter yang digunakan *laura* skill akurasi dari jarak jauh, *Rafael skill* menembak tanpa diketahui atau disebut dengan peredam suara, senjata yang sering digunakan role ini adalah senjata AR (*Asault Rifle*) atau jugak sering menggunakan sniper dikarenakan role ini sering melakukan tembakan dari jarak jauh.

3. Sejarah *Game Online Free Fire*

- a. Permainan *game online* berkembang pesat sejalan atas perkembangan teknologi sejak adanya ponsel pintar beredar ditengah era digital. Developer permainan *game online* membuat permainan *game* yang bisa dimainkan atas ponsel pintar bagi penggunaanya. Permainan *game online* ialah sebuah jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat disukai bagi berbagai kalangan. Kehadiran permainan *game online* ialah sebuah perkembangan teknologi yang bersifat menghibur serta sebagai media baru untuk berinteraksi antar penggunaanya.
- b. Permainan *game online* membagikan penggunaanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam permainan *game online* tersebut. Permainan *game Online Free Fire* merupakan sebuah permainan *game online* yang menyediakan media interaksi didalam permainan *game online*. Interaksi tersebut

bisa diartikan sebagai interaksi *virtual*. di dalam permainan *Free Fire* terdapat fitur clan dimana pemainnya bisa membuat komunitas untuk bermain bersama, sama-sama berinteraksi, dan bisa sama-sama membantu. (Surya Adhi, 2016:3)

- c. Terlihat dari sebuah perusahaan yang bernama *Free Fire* (*Free Fire*) yang bergerak dibidang tentara penjaran. Dimana tujuan *Free Fire* ialah menyuplai maupun menjual pasukannya untuk menyelesaikan misi maupun peperangan. Perusahaan ini berencana membuat pasukan-pasukan khusus dari orang-orang yang berbakat seperti karakter-karakter yang ada di Permainan *game Online Free Fire*, orang tersebut mempunyai keahlian-keahlian sendiri.
- d. Permainan *game* ini memiliki latar belakang yang menyeramkan. Awal mulanya terlihat dari sekelompok orang atas latar belakang dan kasta yang berbeda-beda. Orang tersebut dikumpulkan secara paksa atas diculik dan sebuah bujukan untuk menarik para *Bounty Hunter*. Setelah dikumpulkan orang tersebut dibawa kesuatu pulau terpencil bagi sebuah organisasi yang sangat misterius yaitu *Free Fire*. *Free Fire* memperlakukan semua orang seperti kelinci percobaan orang tersebut dihipnotis, dicuci otak dan diubah genetiknya pada setiap individu sehingga orang tersebut kehilangan sebagian besar ingatannya. *Free Fire* hanya meninggalkan satu doktrin maupun satu orang yang bisa meninggalkan pulau hidup-hidup.

- e. Permainan ialah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain atas mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. *Free Fire* ialah permainan *game* mobile yang berbentuk Battle Royale, permainan *game* ini memiliki perbedaan dari pendahulunya PUBG . PUBG sejumlah sejumlah 100 orang sedangkan *Free Fire* hanya sejumlah 50 survival tujuan dari ke-50 survival tersebut ialah menjadi The Last Man Standing, maupun lebih dikenal atas “Booyah”. (Arif, 1993:2)
- f. *Free Fire* diciptakan dari timkecil dari Garena yang bergerak dibidang permainan *game* development tim tersebut berasal dari Vietnam, yaitu 111 dots studio pada tanggal 27 september 2017 orang tersebut membuat tahap uji alpa. 111 dots studio bagus untuk digunakan dalam permainan *game* ini, orang tersebut tidak hanya berfokus pada pembenahan secara independen, orang tersebut mendekat pada user menanyakan langsung apa yang perlu diperbaiki dan menerima masukan serta usulan dari pengguna setelah orang tersebut menbisa Feedback dari user. 111dots studio tidak hanya mengucapkan terima kasih begitu saja orang tersebut memberikan hadiah-hadiah yang biasa dikenal atas *Give Away* hal itu orang tersebut lakukan melalui media sosial terutama di *Facebook*.
- g. Pada awal rilis sebenarnya permainan *game* ini masih berada ditahap open data, depelover masih melakukan pengembangan

pada fitur-fitur di dalam permainan *game* sehingga garena belum secara resmi menerbitkan permainan *game* ini. Garena masih menuntut depelover untuk meningkatkan kualitas *Free Fire* bersamaan atas berjalannya waktu *Free Fire* terus berkembang melalui update-update secara bertalu, 5 januari 2018 akhirnya diumumkan bahwa *Free Fire* resmi diterbitkan bagi Garena. Garena interactive holding limitate perusahaan didirikan pada tahun 2009 di Singapore bagi seorang folder sekaligus cermen dan CEO dari SEA Grup induk dari garena yaitu Foresi. Dari tangan foresi inilah garena berkembang menjadi startup raksasa di Asia Tenggara.

- h. Dikutip dari id.techinasia.com 9 mei 2016 garena merupakan startup paling bernilai di Asia Tenggara atas Valuasi US\$3,75 miliar. Disinilah mengapa *Free Fire* disebut si bocah ajaib didalam *web* set garena *Free Fire*, garena menjadi permainan *game* mobile nomor satu di 22 negara dan masuk ke-5 top permainan *game* mobile pada 55 negara baik pengguna IOS maupun Android. Atas adanya campur tangan garena *Free Fire* mengalami perkembangan yang sangat pesat *Free Fire* lebih kenyal, padat dan berisi sehingga para permainan *gamers* terasa betah berada didalamnya hal itu sangat terlihat jelas dari penambahan karakter, senjata, mode permainan, dan berbagaimacam.

- i. kendaraan di dalam *Free Fire*. Pada 5 desember 2018 Garena *Free Fire* memenangkan *google play user* permainan *game coise of greenty eighteen*. Permainan *game Free Fire* ialah permainan *game* yang sangat past fase tidak susah dari segi kontrol yang intuitif.
- j. Beberapa permainan *game* online yang terkenal dikalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fire* dan lain-lain. Dari permainan *game* tersebut yang paling diminati bagi kalangan mahasiswa ialah permainan *game* online *Free Fire*. *Free Fire* ialah permainan *game* maupun permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan *TPS (Third Person Shooter)* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu peta yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar sama-sama membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* ialah jenis permainan vidio yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan atas permainan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* ialah jenis permainan *game* 3D (tiga dimensi) *shooter*, yang merupakan sub jenis dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak. Belajar atas bermain memberikan kesempatan untuk memanipulasi, memperaktekkan dan membinasakan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. (Anggani, 2000:15)

Peneliti melakukan observasi awal atas melakukan wawancara atas anggota komunitas Padang *Fire* tentang bagaimana cara bermain permainan *game online Free Fire* dan apa saja alat-alat perang yang digunakan di dalam permainan *game* tersebut. Peneliti menyimpulkan ada 3 metode bermain dalam permainan *game* ini.

4. Mode Permainan

Mode Permainan, Dalam *game Free Fire* terdapat 3 mode permainan sebagai berikut:

- a. *Solo*, dimainkan sendiri dengan tujuan sukses bertahan hidup dari 49 permainan lainnya.
- b. *Duo*, bermain dalam team, setiap team beranggotakan 1 atau maksimal 2 permainan, di mode duo ini pemain yang terjatuh saat pertempuran bisa di sembuhkan oleh teman 1 teamnya. Terdapat 25 team di dalam mode duo ini.
- c. *Squad*, bermain dalam team, setiap team beranggotakan 1 sampai 4 pemain. Pemain bisa menyembuhkan teman 1 team saat jatuh di pertempuran, terdapat 13 team dalam mode *squad* ini, dan total pemain berjumlah 52 orang.
- d. *Ranked*, mode ini pemain yang berhasil bertahan hidup sampai akhir akan mendapatkan point rank, point rank tersebut digunakan untuk menaikkan level pemain.
- e. *Classic*, mode ini pemain yang ingin latihan menembak cocok di mode classic ini karena tidak mendapatkan point rank, beda

dengan ranked pemain dapat point rank yang akan meningkatkan level pemain.

- f. *Classsquad*, mode ini pemain berjumlah 8 orang 1 team terdapat 4 pemain, permainan mode ini di tentukan dengan jumlah 6 ronde setiap yang berhasil membunuh lawan akan menang dalam 1 ronde jika berhasil menang sampai 3 ronde maka team akan menang, dalam permainan mode ini setiap team yang menang akan ada point untuk level di mode *classsquad*.

Map yang sering digunakan pemain dalam mode ranked dan classic ada 2 jenis yaitu map Bermuda dan map *Mad dog*.

Karakter yang digunakan di *game Free Fire* hingga saat ini pada tahun 2020, terdapat 28 karakter yang masing-masing dari 14 karakter laki-laki 14 karakter perempuan, setiap karakter masing-masing memiliki kemampuan khusus yang bisa digunakan di dalam pertempuran.

Awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan Airdrop berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun*. Untuk menemukan

Airdrop juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam Airdrop masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum terambil.

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *Zona Danger*, lingkaran zona danger berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *Zona Danger* akan terjadi ledakan. Pada mode *Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di mode *Solo*, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran Zona aman atau *Safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang berkurang apabila Zona aman berukuran sangat kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.

Senjata atau alat tembak dibagi menjadi lima macam yakni *HandGun* (Pistol), *SMG* (peluru), *Sniper* (*kar98k* dan juga *AWM*, *Shotgun* (*M1014*), dan juga *Grenade Launcher* (*M79*). Jadi ada tipe buat tembak jarak dekat dan juga jauh seperti senjata atau alat tembak

laras panjang. Selain senjata atau alat tembak spesial yang hanya ada di Airdrop, ada banyak senjata atau alat tembak lain yang tersedia di seluruh map *Free Fire*. Seperti buat jarak jauh ada *Kar98k*, *SKS*, *AK47*, *M4A1*, *FAMAS*, dan juga *Scar*. Buat jarak sedari juga ada *MP5*, *UMP*, dan juga *MP40*. Buat jarak dekat ada *Desert Eagle*, *USP*, *Shotgun*, dan juga *spash*. Dimana *shotgun* ini merupakan salah satu senjata atau alat tembak yang sangat mematikan dipertandingan *Free Fire*. *Game Online Free Fire* terdapat 6 divisi peringkat atau pangkat peringkat yang dapat kalian capai. Pangkat peringkat merupakan macam-macam tingkatan atau level dalam *game Free Fire*. Pangkat-pangkat peringkat tersebut merupakan:

Pertama, Coklat: awal permainan ini pemain ditempatkan di peringkatcoklat 1, jumlah poin yang harus dicapai pada peringkat ini yaitu 1000 poin. Terdapat 3 tingkatan dalam coklat yaitu coklat1, coklat2, dan juga coklat3. Kedua, Perak: setelah menyelesaikan di renk coklat, kita memasuki peringkat perak. Di peringkat ini terdapat 3 tingkatan juga yaitu perak 1, perak 2, dan juga perak 3. Perolehan poin yang harus di dapat yaitu kurang lebih 1500. Ketiga, Emas: ada 4 tingkatan buat peringkat emas yaitu emas 1, emas 2, emas 3, dan juga emas 4. Poin yang harus dicapai sekitar 2000. Keempat, Platinum: buat di renk ini pemain harus mencapai 2100 poin, disetiap rank yang berhasil dilewati akan mendapatkan hadiah.

Platinum terdiri dari 4 tingkatan yaitu *platinum 1*, *platinum 2*, *platinum 3*, dan juga *platinum 4*. Kelima, *Diamond*: sama dengan *platinum* yang memiliki 4 tingkatan, pada *diamond 1* pemain harus mengumpulkan poin sampai 2600 dan juga di *diamond 2* dibutuhkan 2800 medal sehingga akan mencapai *diamond* selanjutnya. Keenam, *Heroic/Master*: Peringkat master merupakan rank tertinggi yang dihuni oleh pemain biasanya pemain yang bermain pada mode *squad*. Jumlah poin yang harus dicapai kurang lebih 3500 poin. (Furqan, 2020:59-61)

Buat mengekspresikan perasaan dan juga suasana hati dari para *gamers* dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi dan juga perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang atau menggunakan chat, teman satu tim yang tidak bisa bekerja sama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain buat mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan kepada pemain lainya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang menimbulkan motif buat berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas *Voice Chat*. Selain itu *gamers* termotivasi buat berperilaku agresif fisik seperti memukul dan juga menendang juga ketika dalam keadaan kesal dan juga marah pada saat memainkan *game online* ini. (Surya Adhi, 2016:14)

5. Komunikasi *Virtual* Pada Kelompok *Gamers Free Fire*

Komunikasi *Virtual* adalah cara berkomunikasi secara tidak langsung melainkan menggunakan media massa untuk menyampaikan informasi dan menerima informasi, komunikasi *virtual* merupakan komunikasi yang menggunakan media internet sebagai alat komunikasi, komunikasi *virtual* sangat mempermudah manusia untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak bertatap muka dikarenakan lebih efisien dibandingkan dengan berkomunikasi secara tidak langsung, komunikasi *virtual* sangat digemari di kalangan masyarakat karena bisa berkomunikasi menggunakan alat media seperti smart phone maupun alat media yang lainnya, komunikasi *virtual* lebih cepat menyampaikan informasi dibandingkan dengan secara langsung dikarenakan secara *virtual* orang tidak perlu bertemu langsung untuk menyampaikan informasi ada beberapa alat media komunikasi *virtual* seperti : *Email, Facebook, Web, Twitter, Whatshap* dan berbagai fasilitas yang lainnya sebagai alat penunjang untuk melakukan komunikasi secara *virtual* atau secara tidak langsung.

Pada Penelitian ini Kelompok *gamers Free Fire* yang diteliti adalah pada anggota *gamers Free Fire* komunitas Padang *Fire*, anggota yang ada di komunitas Padang *Fire* berjumlah kurang lebih 50 orang dan peneliti memfokuskan pada 3 anggota komunitas padang *fire* yang pertama adalah Luffy dan di dalam

game yang bernama PDG.Luffy, yang kedua bernama Ahmad saeful dan nama di dalam *game* yang bernama PDG.x-red, yang ketiga bernama Ahmad sharif dan nama di dalam *game* yang bernama PDG.Coy, kemudian peneliti ikut berpartisipasi di dalam *squad game* untuk mengobsevasi bagaimana komunikasi yang sedang berlangsung didalam *game* tersebut.

6. Data Informan

Berikut profil dari narasumber yang terlibat dalam peneitian ini:

- a. Nama : Luffy
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tanggal Lahir : 1 Januari 1997
 Pekerjaan : koperasi
- b. Nama : Ahmad Sharif
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tanggal Lahir : 6 Desember 1995
 Pekerjaan : Wiraswasta
- c. Nama : Ahmad Saeful
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tanggal Lahir : 16 Januari 1992
 Pekerjaan : Studio design

B. Hasil Penelitian

Komunikasi kelompok dalam suatu permainan dalam beberapa situasi sangat diperlukan, dalam penelitian ini mencoba menganalisa bentuk suatu komunikasi yang terjadi dalam permainan suatu *game* berbentuk komunikasi kelompok bersifat *virtual* yang merupakan salah satu unsur atau sebuah alat pendukung yang membantu mereka dalam bermain serta memahami komunikasi yang terjadi antar sesama mereka. Adapun dalam penelitian ini peneliti mencoba menganalisa bentuk komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi pada *game Free Fire* baik secara tingkat kepentingannya, hambatan yang terjadi saat komunikasi *virtual* tersebut terjadi serta upaya atau bentuk dari komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi pada *game Free Fire* tersebut.

a. Tingkat kepentingan Komunikasi Kelompok Virtual pada *Game Free Fire*

1. Komunikasi *virtual* kelompok *game Free Fire*

Berdasarkan hasil dari wawancara bahwa Pada *game Free Fire* dipastikan terjadinya bentuk komunikasi kelompok *virtual* antar sesama team pemain atau *squad* dalam suatu *game Free Fire* untuk memenangkan *game* tersebut. Hal tersebut diungkapkan di dalam hasil wawancara sebagai berikut:

“Menurut saya kep (kapten) komunikasi didalam *game* tersebut perlulah bang karna klo tidak ada komunikasi antar *squad* gimana kita tau keberadaan musuh dimana posisi dimana dan kemana arah mengambil lottingan turun dimana dan kemana arah selanjutnya” .(Luffy 23 mei 2021).

Senada apa yang di ungkapkan Luffy diatas menurut

Ahmad Sharif ialah sebagai berikut:

“Manuruik awak kep dalam bamain *squad* tu pasti adolah karajo samo team yang ancak taruih komunikasi samo team tu ado lo, jiko nio booyah wak karajo samo jo komunikasi antaro team juo harus, soalnya iko *squad* indak solo mah kep mako komunikasi antaro teem tu ado, jiko ndak ado yang on mic ma bisa urang ko ma agiah infomasi ka team wak tumah kep, baa lo bisa manang mode tu beko knock sia yang tau musuh dima ma tau wak beko jadi on mic jo komunikasi tu paralu bana mah kep, karano komunikasi tu kunci utama mah untuak mancapai kemenangan atau booyah mah kep”. (Ahmad Sharif 15 april 2021).

Translate bahasa padang ke Indonesia:

“Menurut saya kapten dalam bermain *squad* itu pasti ada kerja sama team yang baik terus komunikasi sama team itu ada juga, jika mau booyah kita kerja sama dan komunikasi antara team juga harus, soalnya ini *squad* bukan solo ni kapten maka komunikasi antara team itu ada, jika tidak ada yang on mic mana bisa orang itu memberi tahu infomasi ke team kita kapten, bagaimana bisa menang kalau begitu, nanti kalau ada yang knock siapa yang memberi tahu musuh dimananya, jadi on mic sama komunikasi itu perlu sekali kapten, karena komunikasi itu kunci utama untuk mencapai kemenangan atau booyah tu kapten”. (Ahmad Sharif 15 april 2021).

Kemudian di perkuat kembali dari pernyataan Ahmad

Saepul mengungkapkan bahwa komunikasi kelompok secara

virtual itu penting dalam *game* yaitu sebagai berikut:

“Menurut gua (saya) kep (kapten) komunikasi team tu harus kep (kapten), soalya klo gak ada komunikasi gimana bisa menyampaikan kemana arah kita mencari tempat turun terbaik trus

mau main secara santai atau barbar, trus dalam *squad* tu harus ada yang menjadi pemimpin kep (kapten), klo gak ada pemimpin team gimana cobak kita mau menang, karna jika ada pemimpin team dalam *squad* semua bisa di arahkan mau kemana, turun dimana, looting dimana, masuk zona atau tidaknya, trus klo pemimpin memberikan informasi kepada team harus di ikuti soalnya dialah penunjuk arah permainan itu menjadi lebih baik lagi dan mencapai kemenangan dan booyah gitu kep (kapten)”. (Ahmad Saeful 5 april 2021).

Pada pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Komunikasi kelompok secara *virtual* yang dilakukan pada *squad* itu sangat di perlukan dikarenakan jika tidak ada komunikasi yang berlangsung dalam suatu *squad* atau kelompok *team* akan membuat *game play* dari permainan menjadi buruk,
2. Maka dari itu komunikasi sangat di butuhkan dalam *squad* agar kerja sama team terjalin dan membuat *gameplay* menjadi lebih baik lagi dan berpeluang mendapat kemenangan atau booyah.

b. Hambatan Komunikasi kelompok *Virtual* yang terjadi dalam *Game Free Fire*

Komunikasi *virtual* kelompok pada *game Free Fire* terkadang memiliki hambatan masalah, terjadi tingkat emosi yang berbeda sehingga berujung cacian dan makian yang mengakibatkan

kondisi tim memburuk dan kemungkinan untuk menang menjadi menipis. Seperti pernyataan pada wawancara sebagai berikut :

“Menurut saya kep (kapten) di dalam *game* tu ada kata-kata kasar kep (kapten), soalnya tidak semua *game* itu komunikasinya berjalan dengan baik kep (kapten) tapi pasti adalah yang ngomong-ngomong kasar marah-marah sesama team itu kep (kapten), klo kill di ambil pasti marah-marah atau ngomong kasar kayak ngomong Bahasa bintang yang keluar kep (kapten). (Luffy 23 mei 2021).

Senada dengan yang diungkapkan narasumber lainnya yaitu

“Manuruik awak kep dalam *game* mode *squad* tu pasti adolah yang indak sajalan atau babeda pemahamannyo kep kan indak sado urang samo pamikirannyo kep, misalnya awak nio turun di tampek itu tapi yang lain indak nio turun situ kan beda pamahamannyo kep, kadang awak suruah maju masuk zona inyo ndak nio di kecekyo alun ado urang lai jadi kan beda tu pemikiran urang tu kep, dalam ciek *squad* tu harus ado pemimpin team bia samo-samo nuruik tu indak ado babeda-babeda pemahamannyo lai do kep jo bia bisa manang lo yo kan kep”. (Ahmad Sharif 15 april2021).

Translate bahasa padang ke Indonesia

“Menurut saya kapten dalam *game* mode *squad* itu pasti adalah yang tidak sejalan atau berbeda pemahamannya kapten, tidak semua orang sama pemikirannya kapten, misalnya kita mau turun di tempat itu tapi yang lain tidak mau turun kesitu itu berbeda pemahamannya kapten, sering saya suruh maju masuk zona dia tidak mau di bilanganya belum ada orang lagi jadi kan beda itu pemikiran orang itu kapten, dalam satu *squad* itu harus ada pemimpin team biar sama-sama nurut dan tidak ada beda-beda pemahamannya lagi kapten dan biar bisa menang yak an kapten”. (Ahmad Sharif 15 april 2021).

Pernyataan tersebut kembali diperkuat dengan narasumber

lainnya sebagai berikut:

“Menurut gua kep (kapten) dalam *game Free Fire* itu kep ada perlakuan senioritas kep (kapten) soalnya ada

yang merasa lebih besar atau merasa lebih dewasa kep (kapten), padahal klo masalah di dalam *game* itu harus ada pemimpin gitu kep (kapten), soalnya jika gak ada pemimpin team itu kadang ada yang asal ngomong kepada yang leih tua, dan yang lebih kecil umurnya cuman panggil nama aja sama yang lebih tua kep (kapten) gitu kep (kapten). (Ahmad Saeful 5 april 2021).

Peneliti menyimpulkan bahwa bentuk *komunikasi virtual* di dalam *game Free Fire* tersebut tidak selalu lancar melainkan ada faktor diantaranya :

1. Tingkat emosi dari setiap anggota team yang berbeda-beda pada suatu kondisi didalam game merasa tertekan, sehingga memicu munculnya suatu perkataan atau sikap yang kurang menyenangkan apabila tingkat emosi sudah terlalu tinggi atau tidak bisa mengontrol nya.
2. Terdapat juga beda pemahaman yang terjadi dikarenakan setiap orang memiliki pemikiran yang berbeda-beda dan tidak sama, beda pemahaman.
3. Perlakuan senioritas seperti: panggil nama saja kepada yang lebih tua, oleh karena itu komunikasi yang baik akan membuat *game* lebih rapih dan bisa memenangkan *game* tersebut.

c. Bentuk Komunikasi Virtual pada kelompok gamers Free Fire pada anggota Komunitas Padang Fire

Komunikasi sangat dibutuhkan dalam permainan *game Free Fire* untuk menjangkau kemenangan tim, bekerjasama dan juga membangun kemistri itu juga sangat penting. Pada intinya kekompakan adalah yang utama selain skill dari tiap pemain.

Seperti pernyataan wawancara terhadap narasumber yang menyatakan sebagai berikut:

“Menurut saya ke (kapten) bentuk komunikasi dalam *game* itu bagaimana cara berkomunikasi antara anggota team untuk memberikan informasi ke (kapten), klo versi saya ke (kapten) gini misalnya, si Ahmad saeful mau masuk zona aman trus saya bilang jangan dulu soalnya di depan ada musuh jadi saya beri informasi kepada si Ahmad saeful agar jangan masuk zona dulu biar tidak knock dan di tembak sama musuh. (Luffy 23 mei 2021)

Senada dengan yang diungkapkan Luffy terkait dengan bentuk komunikasi *virtual* dalam *game Free Fire* yang memberikan informasi kepada anggota team yang lain sebagai berikut:

“Manuruk awak ke bantuak komunikasi yang terjadi di dalam *game* tu misalno mode ko ke, awak kan sabagai rusher ke jadi klo awak suruh maju yo maju ke untuak cover awak bia awak ndak knock ke, jadi awak agiah aba-aba bia maju untuak manembak musuhahnyo ke”. (Ahmad Sharif 15 april 2021)

Translate bahasa padang ke Indonesia

“Menurut saya kapten bentuk komunikasi yang terjadi di dalam *game* itu misalnya seperti ini kapten, saya kan sebagai rusher kapten jadi kalau saya suruh maju ya maju kapten untuk cover saya biar saya tidak knock kapten,

jadi saya kasih aba-aba biar maju untuk menembak musuhny kapten”. (Ahmad Sharif 15 april 2021).

Pernyataan dari Ahmad Sharif di perkuat kembali dengan hasil wawancara terhadap Ahmad Saeful yang mengatakan sebagai berikut:

“Menurut gua kep (kapten) bentuk komunikasi di dalam *game* itu seperti memberikan informasi kepada anggota lain kemana arah ingin maju, masuk zona, tempat lootingan, maupun turun, biasa gua mah ngikut pada pemimpin team *squad* aja kep (kapten), soalnya pemimpin lebih bijaksana memberikan informasi kemana arah jalan, ingin maju menyerang musuh atau mundur kep (kapten), dan jugak menuntun untuk turun ke tempat yang ingin di tuju sewaktu awal turun dari pesawat kep (kapten)”. (Ahmad Saeful 5 april 2021)

Pada hasil wawancara tersebut peneliti menjabarkan bahwa bentuk komunikasi *virtual* pada *game Free Fire* tersebut bahwasanya:

1. Adanya peran seorang ketua dalam hal ini disebut Kapten, yang berperan kurang lebih sebagai pemimpin yang mengarahkan proses dalam permainan itu bisa berjalan lancar dan satu tujuan sehingga proses dari komunikasi kelompok *virtual* itu bisa terjadi.
2. Pesan-pesan berupa kalimat istilah maupun serta peran-peran yang dimiliki dari setiap anggota didalam team dalam *game Free Fire* tersebut yang membuat komunikasi *virtual* tersebut terjadi dan mengatur alur dan menjadi tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses dalam *game Free Fire* tersebut.

Hasil wawancara tersebut menggambar bahwa para narasumber sangat memahami alur jalannya permainan serta narasumber menikmati *game* tersebut. Berkomunikasi kelompok kelompok secara *virtual* sesama anggota *team* sangat dibutuhkan karena dapat memberikan informasi bagaimana cara maju, memberikan informasi keberadaan musuh kemudian mengikuti arahan dari pemimpin team agar *game* yang di mainkan berjalan dengan baik dan rapi untuk meraih kemenangan atau *BOOYAH*.

C. Pembahasan Hasil

1. Analisis Komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi didalam *game Free Fire* pada komunitas Padang Fire

Komunikasi kelompok adalah suatu studi tentang segala sesuatu yang terjadi pada saat individu-individu berinteraksi dalam kelompok kecil dan bukan deskripsi mengenai bagaimana seharusnya komunikasi terjadi, serta bukan pula sejumlah nasehat tentang cara-cara bagaimana yang harus ditempuh. (Alvin A, 2006:6).

Analisa dari Komunikasi *kelompok virtual* yang terjadi pada komunitas padang Fire dalam bermain *game Free Fire* adalah komunikasi secara tidak langsung melainkan menggunakan fitur *voice chat* yang terdapat pada *game Free Fire* tersebut, komunikasi yang dilakukan secara *virtual* atau menggunakan fitur *voice chat* ini sangat di butuhkan pada saat bermain *game Free Fire* karena jika tidak ada komunikasi dalam mode *squad* atau team maka team tersebut tidak

akan bisa menang, kemenangan di dalam *game Free Fire* di lihat dari bagaimana komunikasi tersebut berlangsung dan bagaimana team bekerja sama satu sama lain serta setiap individu harus memberikan informasi dan masukan saat bermain *game Free Fire* agar permainan menjadi lebih baik dan meraih kemenangan.

2. Pembagian fokus berdasarkan penggunaan Teori pencapain kelompok (*Group Achievement*)

Di perkuat pada teori pencapain kelompok (*group achievement*), Pemfokusan dalam Teori pencapain kelompok ini sangat berkaitan dengan :

1. Produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (member, inputs).
2. Variabel-variabel yang perantara (*mediating variabels*), keluaran dari kelompok (*group output*).
3. Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*expectations*) yang bersifat individual.

Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan-tujuan kelompok. Sedangkan yang dimaksud dengan keluaran atau *output* kelompok adalah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok.

Faktor yang mempengaruhi suatu kelompok yaitu :

- a. Masukan dari anggota Kelompok adalah suatu sistem interaksi yang terbuka Struktur dan kelangsungan sistem sangat bergantung pada tindakan-tindakan anggota dan hubungan antara anggota.

Tiga elemen penting yang termasuk dalam masukan anggota

1. Interaksi sosial, hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri atas aksi dan reaksi antara anggota-anggota kelompok yang berinteraksi.
2. Hasil perbuatan yang dapat diaplikasikan dalam bentuk kerja sama,berencana, menilai, berkomunikasi, membuat keputusan.
3. Harapan, kesediaan untuk mendapatkan suatu penguat. fungsi dan harapan ini adalah sebagai dorongan, perkiraan tentang menyenangkan atau tidaknya hasil, dan perkiraan kemungkinan hasil itu akan benar-benar terjadi.

- b. Variabel media

Variabel media menjelaskan mengenai beroperasi dan berfungsinya suatu kelompok. Elemen-elemen variabel media:

1. Struktur normal (struktur normal mencakup fungsi dan status dimana kelompok terdiri atas individu-individu yang masing-masing membawa harapan dan perbuatannya sendiri).

2. Struktur peran (struktur peran mencakup tanggung jawab dan otoritas dimana individu yang menduduki posisi tertentu hampir tidak berpengaruh pada status dan fungsi posisi tersebut).

c. Prestasi kelompok

Prestasi kelompok merupakan tujuan dari suatu kelompok. Tiga unsur yang menentukan prestasi kelompok :

1. Produktivitas (derajat perubahan harapan tentang nilai-nilai yang dihasilkan oleh perilaku kelompok).
2. Moral (derajat kebebasan dan hambatan-hambatan dalam kerja kelompok menuju tujuannya).
3. Kesatuan (tingkat kemampuan, kelompok untuk mempertahankan struktur dan mekanisme operasinya dalam kondisi yang penuh tekanan (stress). (Elly, 2017:12-13).

Teori ini menyertakan masukan (input), variable media, dan prestasi (output) dan suatu kelompok. Teori merupakan hasil pengembangan dan teori-teori sebelumnya yang tergolong dalam tiga orientasi yang berbeda. seperti : orientasi penguat (teori-teori belajar), orientasi lapangan (teori-teori tentang interaksi), dan orientasi kognitif (teori-teori tentang harapan). Proses terjadinya dalam kelompok dimana dimulai dari masukan ke keluaran melalui variabel-variabel media. Dalam teori ini akan terdapat suatu umpan balik (*feedback*).

3. Hasil Penemuan berdasarkan penggunaan Teori pencapaian kelompok (*Group Achievement*)

Proses interaksi atau kerja sama team akan menghasilkan suatu kemenangan, kemenangan yang di raih dan di dapat karena adanya kerja sama team dan interaksi antara setiap individu, masukan dari anggota *team* dapat diidentifikasi sebagai proses interaksi kelompok yang bersifat *virtual*, Sepertihalnya suara, media obrolan kalimat (*chat*), maupun logo atau ikon yang terdapat didalam *game Free Fire* tersebut. Harapan-harapan yang bersifat individu ini merujuk pada suatu harapan semua *team* agar pencapaian yang di inginkan adalah sebuah kemenangan atau disebut *BOOYAH* dalam *game Free Fire* tersebut.

Berdasarkan dari analisis hasil wawancara serta penggunaan teori pada penelitian ini menyimpulkan bentuk penemuan bahwa komunikasi kelompok *virtual* pada komunitas padang *Fire* di dalam *game* tersebut sangat di perlukan karena :

1. Komunikasi sangat berpengaruh terhadap *game play* dari permainan tersebut.
2. Proses komunikasi salah satu kunci utama keberhasilan dalam *game*.
3. Komunikasi kelompok *virtual* yang bersumber dari *leader* atau pemimpin kepada anggota *team* lain, serta keefektifitasan dari seberapa banyak komunikasi kelompok

virtual yang terjadi dan sejauh mana anggota yang lainnya bisa saling memuaskan dan memahami kebutuhannya dalam kegiatan kelompok *game* tersebut.

Disini peneliti menganalisis bahwa komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi pada kelompok padang *Fire* juga memberikan komunikasi yang bersifat positif dan negatif, pada terjadinya proses komunikasi kelompok *virtual* pada kelompok *game Free Fire* yaitu :

1. Dari segi komunikasi yang positif dalam *game Free Fire* bahwanya *game* memerlukan informasi bagaimana *team* tersebut memberikan informasi ke pada teman satu team dimana posisi dan arah tujuan yang di sebutkan pada hasil wawancara.
2. Dari segi negatif komunikasi akan berakibat pada perselisihan antara anggota team yang di timbulkan karena adanya perbedaan pemahaman, perbedaan pemahaman tersebut akan membuat *game* menjadi buruk dan tingkat keberhasilan dan kemenangan akan sulit di dapat, seperti yang telah di cantumkan dari hasil wawancara di atas.

Komunikasi kelompok *virtual* dalam *game Free Fire* bahwa peran dari seorang pemimpin dalam *game* tersebut sangat penting, dan juga kerja sama dari setiap anggota merupakan juga unsur yang penting dan juga merupakan sebuah alat secara tidak langsung yang menolong mereka dalam memenangkan sebuah kondisi didalam *game* tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan pada penelitian kali ini, peneliti menganalisa penelitian bahwa komunikasi kelompok *virtual* yang terjadi pada kelompok *Padang Fire* memberikan komunikasi yang bersifat positif dan negatif, pada terjadinya proses komunikasi pada kelompok *game Free Fire* dari segi komunikasi yang positif dalam *game Free Fire* bahwanya *game* memerlukan informasi bagaimana team tersebut memberikan informasi ke pada teman satu team dimana posisi dan arah tujuan yang di sebutkan pada hasil wawancara, dari segi negatif komunikasi akan berakibat pada perselisihan antara anggota team yang di timbulkan karena adanya perbedaan pemahaman, perbedaan pemahaman tersebut akan membuat *game* menjadi buruk dan tingkat keberhasilan dan kemenangan akan sulit di dapat, seperti yang telah di cantumkan dari hasil wawancara di atas.

Dapat peneliti perinci kembali bagian hasil penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Efektifitas komunikasi dalam *squad Padang Fire* yang pertama bernilai positif. Positif dalam arti ketika komunikasi berjalan dengan baik pada suatu pertandingan akan menimbulkan kekompakan tim dan kemungkinan untuk memenangkannya semakin, jadi keharmonisan sebuah tim itu sangat penting.

2. Efektifitas komunikasi dalam *squad Padang Fire* bernilai negatif.

Jika sebuah tim terjadi kesalahan komunikasi atau terjadi ketidakharmonisan maka kemungkinan akan menang itu sulit, bahkan bisa terjadi berlanjut akan berpengaruh terhadap menurunnya keseimbangan kepada *squad Padang Fire*.

Kesimpulanya apapun yang terjadi pada *squad* kapten tim sangat berpengaruh untuk memberi keseimbangan agar *squad* padang fire menjadi harmonis dan menjunjung sportifitas lalu membawa kemajuan terhadap *squad* tersebut.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan masukan yang membangun untuk kedepannya terhadap pihak terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Kepada mahasiswa terutama mengenai dunia *game* gunakanlah untuk yang bermanfaat. Setiap orang tidak terlepas dari komunikasi terutama dalam dunia *game* juga memerlukan komunikasi untuk memenangkan pertandingan.
2. Kepada masyarakat luas sudah pasti banyak mengenal *game Free Fire*, maka manfaatkan dengan baik dan bukan untuk hal yang negatif. Pada zaman modern ini semakin canggih dan kemajuan teknologi pada dunia *game* semakin pesat maka gunakanlah untuk hal yang bermanfaat.

3. Kepada civitas akademika Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, selain penelitian ini diharapkan sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama kedepannya, ada baiknya pula meninjau dan mempunyai keterkaitan terhadap tema penelitian ini. Karena penelitian akan lebih sempurna jika diteliti lagi lebih mendalam oleh mahasiswa yang menjalankan studi akhir.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSAKA

BUKU:

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aan Komariah dan Djam'an Satori. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung* : Alfabeta.
- Beck, John C dan Mitchell Wade. 2007. *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta : PT Grasindo.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di masyarakat*, Jakarta : Kencana Pernada Media Group.
- Curtis, dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L., 2005. *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Goldberg, Alvin A., Carl E. Larson (2006). *Komunikasi Kelompok (Proses-Proses Diskusi dan Penerapannya)*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI Press).
- Hartono, Jogyanto. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman*. Edisi. BPFE. Yogyakarta.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nazir, Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Cetakan 6. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyana Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Arni. 2007. *Komunikasi Organisasi*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- _____. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Robert B.Young. 2005, *Market orientation, strategic flexibility, and performance:implications for services provider*, Journal of Service Marketing. Rosdakarya.
- Ruliana, Poppy. 2014. *Komunikasi Organisasi : Teori dan Studi Kasus*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Severin Werner J, James W. Tankard. Jr. 2001. *Teori Komunikasi:Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tubbs, Stewart L & Sylvia Moss. 2005. *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*, Editor Deddy Mulyana, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Irene Astuti D, Siti. 2009. *Desentralisasi dan Partisipasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulber, Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Webster , JP. (2009). *Dictionary of Psychology*. New York: Dell Publishing Co. INC.
- Werner J. Severin, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*,(Jakarta; Kencana, 2001)
- Widodo, Chomsin S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Gramedia Wilasarana Indonesia.

JURNAL:

Asep Anshorie, (Vol. 3, No.4, 2015). Peranan Komunikasi Kelompok Dalam Menciptakan Keharmonisan Antar Anggota Komunitas Pengajian Barokah Sekumpul Mushola Ar-Raudah Loa Bakung Samarinda. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Annisa Risecha Junep, & Frenky. (Vol. 3, No. 1, 2017). *Analisis Komunikasi virtual pada Kelompok Gamers Dota 2*, Ilmu Komunikasi, Universitas Garut.

Fabjancic, Tamara. (Vol. 7, No. 2, 2010). *Catch Me If You can!-Slang as a Social Phenomenon and the Issue of Capturing It in Dictionaries. English Language Overseas Perspectives and Enquiries.*

Nova Puspita Hanum.(vol. 2, No. 1, 2015).*Pola Komunikasi Kelompok Purna Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka) Indonesia Kota Pekanbaru dalam Pembinaan Karakter Patriotik Calon Paskibraka Kota Pekanbaru Tahun 2014*, Ilmu Komunikasi, Universitas Riau.

SKRIPSI:

Anggraeni Novatia. 2017. *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township"*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Agoesta, Surya Adhi. 2016. *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Furqan, Shelly. 2020. *Model Komunikasi Mahasiswa pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Oktavianti Widiya. E. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Elly Yana Shinta 2017.*Komunikasi Kelompok Dalam Membentuk Team Work (Studi Pada Komunitas Tiga Dewa Adventure Saat Mendaki Gunung Raung Jawa Timur)*. Universitas Lampung Bandar Lampung.

Trianto Yonatan 2018. *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Gobar Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau