

ABSTRAK

Moh Subhan. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura. Strategi Komunikasi Pada Pemain Game Free Fire Battlegrounds Dalam Proses Penentuan Tindakan (Studi Kasus Pada Madura Prime e-Sport).

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* serta subjek dalam penelitian ini adalah anggota atau member yang berada di Madura Prime e-Sport khususnya yang berada di divisi *Game Free Fire Battlegrounds*.

Penelitian ini menggunakan teori *Group Syntality Theory* milik Raymond Bernard Cattel. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data milik Miles and Huberman. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, kecukupan referensi serta juga terdapat teknik keabsahan data berupa triangulasi yang diantaranya adalah triangulasi metode, triangulasi sumber dan triangulasi teori.

Strategi komunikasi yang dilakukan oleh tim Free Fire Battlegrounds Madura Prime e-Sport merupakan strategi komunikasi untuk mencapai tujuan bersama yaitu meraih kemenangan pada saat bermain gim *Free Fire Battlegrounds*. Hambatan-hambatan yang terjadi dalam tim *Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport adalah bentuk hambatan yang disebabkan oleh perasaan kebingungan, ketidakjelasan simbol dan kurangnya perhatian untuk menentukan tindakan.

Kata Kunci: Strategi Komunikasi, Penentuan Tindakan, Free Fire Battlegrounds, Madura Prime e-Sport.

ABSTRACT

Moh Subhan. Communication Studies Program, Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo University, Madura. *Communication Strategy for Free Fire Battlegrounds Game Players in the Action Determination Process (Case Study on Madura Prime e-Sport).*

The purpose of this research is to find out how the form of communication strategy used by Free Fire Battlegrounds Madura Prime e-Sport players in the process of determining action. The technique of determining the informants in this study used a purposive sampling technique and the subjects in this study were members or members who were in Madura Prime e-Sports, especially those in the Free Fire Battlegrounds Game division.

This study uses Raymond Bernard Cattell's Group Syntality Theory. This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques in this study using observation techniques, interviews and documentation. The data analysis technique in this study uses Miles and Huberman's data analysis technique. The data validity technique in this study, the researchers used extension of participation, persistence of observation, adequacy of references and there were also data validity techniques in the form of triangulation which included method triangulation, source triangulation and theory triangulation.

The communication strategy carried out by the Free Fire Battlegrounds Madura Prime e-Sport team is a communication strategy to achieve a common goal of winning when playing the Free Fire Battlegrounds game. The obstacles that occur in the Free Fire Battlegrounds Madura Prime e-Sport team are a form of obstacle caused by feelings of confusion, obscurity of symbols and lack of attention to determine actions.

Keywords: *Communication Strategy, Action Determination, Free Fire Battlegrounds, Madura Prime e-Sport.*

DAFTAR ISI

STRATEGI KOMUNIKASI PADA PEMAIN GAME FREE FIRE BATTLEGROUNDS DALAM PROSES PENENTUAN TINDAKAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	x
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teoritis	17
2.2.1 Teori Kepribadian Kelompok (Group Sinality Theory).....	17
2.3 Kerangka Konsep.....	19
2.3.1 Pengertian Komunikasi.....	19
2.3.2 Landasan Koseptual Komunikasi.....	25

2.3.3 Pola Komunikasi.....	25
2.3.4 Hambatan Komunikasi.....	29
2.3.5 Strategi Komunikasi	31
2.3.6 Komunikasi Kelompok.....	33
2.3.7 Pengaruh Kelompok Atau Komunitas Pada Tindakan Komunikasi	37
2.3.8 Komunitas.....	37
2.3.9 <i>Game Online Free Fire Battlegrounds</i>	39
2.4 Kerangka Berpikir	41
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN	42
3.1 Paradigma Penelitian	42
3.2.1 Deskriptif Kualitatif	43
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	43
3.3.1 Subjek Penelitian.....	43
3.3.2 Objek Penelitian	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1 Observasi	45
3.4.2 Wawancara	45
3.4.3 Dokumentasi	46
3.4.4 Triangulasi	46
3.5 Sumber Data dalam Penelitian	46
3.5.1 Sumber Data Primer	46
3.5.2 Sumber Data Sekunder.....	47
3.6 Teknik Analisis Data	47
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	48
(Sumber: diolah oleh peneliti)	51
BAB IV.....	52

TINJAUAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	52
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
4.1.1 Sejarah Terbentuknya Madura Prime e-Sport.....	52
4.1.2 Struktur Organisasi Madura Prime e-Sport.....	53
4.1.3 Fasilitas.....	54
4.1.4 Sesi Latihan	55
4.2 Profil Informan	56
BAB V	64
5.1 Strategi Komunikasi Pada MPX Divisi Free Fire Battlegrounds	64
5.1.1 Tahapan Seleksi.....	64
5.1.2 Tahapan Latihan.....	69
5.1.3 Tahapan Bermain.....	74
5.2 Hambatan Komunikasi	78
BAB VI.....	85
PENUTUP	85
6.1 Kesimpulan	85
6.2 Saran.....	86
Daftar Pustaka	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88