



UNIVERSITAS NASIONAL

**KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN *ESPORTS FREE FIRE*
DALAM MEMENANGKAN *TURNAMEN PADA FREE FIRE*
*MASTER LEAGUE (FFML)***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)**

RIZKY OSCAR PANGESTU SEJATI

NPM.193516516415

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2023



UNIVERSITAS NASIONAL

***GROUP COMMUNICATION FREE FIRE ESPORTS PLAYERS IN
WINNING TOURNAMENTS IN THE FREE FIRE MASTER LEAGUE***

(FFML)

THESIS

Submitted As One To Obtain

Bachelor Degree in Communication Science (S.Ikom)

RIZKY OSCAR PANGESTU SEJATI

NPM.193516516415

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE

COMMUNICATION STUDY PROGRAM

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

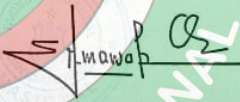
Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati
NPM : 193516516415
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Public Relations
Judul Skripsi : Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* Dalam Memenangkan Turnamen Pada *Free Fire Master League (FFML)*
Diajukan untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan,
Jakarta, 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing

Dekan


Cyntia Dewi Anggraini M.Ikom.


Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

UNIVERSITAS NASIONAL



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati

Npm : 193516516415

Judul Skripsi : Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* dalam Turnamen *Free Master League*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 28 Juli 2023

Yang memhuat pernyataan



Rizky Oscar Pangestu S

FORMULIR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4 PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : RIZKY OSCAR PANGESTU SEJATI
Nomor Induk Mahasiswa : 193516516415
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN E-SPORTS
FREE FIRE DALAM MEMENANGKAN TURNAMEN PADA FREE FIRE MASTER
LEAGUE (FFML)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal 10 AGUSTUS 20 23, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 22 AGUSTUS 20 23

Ketua Sidang : Pr. Sri Desti Purwatiningsih, M.Si

Penguji I : Drs. Ambia B. Boestam, M.Si

Penguji II : Cyntia Dewi Angraini, M.Ikom

Keterangan:

- *) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan LULUS, halaman ini tidak dijilid.

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : RIZKY OSCAR PANGESTU SEJATI

NPM : 193516516415

Fakultas/Akademik : FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Prodi & Konsentrasi : ILMU KOMUNIKASI / PUBLIC RELATIONS

Tanggal Sidang : 10 AGUSTUS 2023

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INDONESIA

KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN E-SPORTS FREE FIRE DALAM MEMENANGKAN
TURNAMEN PADA FREE FIRE MASTER LEAGUE (FFML)

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INGGRIS

GROUP COMMUNICATION FREE FIRE E-SPORTS PLAYERS IN WINNING
TOURNAMENTS IN THE FREE FIRE MASTER LEAGUE (FFML)

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 22 - 08 - 23	TGL : 22 - 08 - 23	TGL : 22 - 08 - 23
		

ABSTRAK

Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* dalam Turnamen *Free Fire Master League*

<p>Kata kunci</p> <p>Komunikasi kelompok, Esports, Free Fire, FFML, Kualitatif</p>	<p>Masyarakat telah berada di perkembangan teknologi yang semakin modern. saat ini masyarakat tidak perlu memakai <i>computer</i> lagi untuk bisa memainkan game online, dengan menggunakan <i>smartphone/gadget</i> juga langsung bisa memainkan <i>game online</i> populer dimasyarakat ,Pada saat ini banyak masyarakat yang gemar bermain game online , banyak sekali game online tersedia di <i>google play store / app store</i>, salah satunya <i>free fire</i> lebih dari 100 juta orang yang men-download game tersebut dan menjadikan game <i>Free Fire</i> game yang terpolpuler pada kategori <i>battle royale</i><i>Free fire</i> merupakan game online <i>battle royale</i> yang paling populer di <i>google play store</i> saat ini. Yang memiliki peminat terbanyak dibandingkan game <i>battle royale</i> lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi kelompok pemain E-sports <i>free fire</i> dalam turnamen <i>free fire master league</i> , penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.</p>
<p>Pembimbing</p>	<p>Cyntia Dewi Anggraini, M.Ikom.</p>

ABSTRACT

Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : *Group Communication T Free Fire Esports Players In The Free Fire Master League (FFML) Tournament*

<p>keyword</p> <p>Communication Group, Esports, Free Fire, FFML, Kualitatif</p>	<p><i>Society has been in the development of increasingly modern technology. now people don't need to use computers anymore to be able to play online games, by using smartphones/gadgets they can also directly play popular online games in the community. At this time many people like to play online games, lots of online games are available on the google play store / app store, one of which is free fire, more than 100 million people have downloaded the game and made the game Free Fire the most popular game in the battle royale category. Free fire is the most popular online battle royale game on the google play store today. Which has the most fans compared to other battle royale games. This study aims to determine the communication of groups of free fire E-sports players in the free fire master league tournament, this study uses qualitative research with a descriptive type, data collection techniques using in-depth interviews, observation and documentation.</i></p>
<p>Mentor</p>	<p>Cyntia Dewi Anggraini, M.Ikom.</p>

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa terpanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta hidayah dan taufik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* dalam Turnamen *Free Fire Master League*”.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A. selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Bapak Dr. Bhakti Nur Avianto, S.IP., M.Si. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, M.Si. selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
5. Bapak Drs. Adi Prakoso, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.

6. Bapak Nursatyo, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
7. Ibu Cyntia Dewi Anggraini, M.Ikom.selaku Dosen Pembimbing atas motivasi, bimbingan, dan saran kepada penulis dalam menyusun penulisan skripsi.
8. Segenap dosen Program Studi Ilmu Komunikasi dan civitas akademika Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat dan telah menyediakan fasilitas selama perkuliahan.
9. Terkhusus untuk Bapak Karwoto dan Ibu Juwanti selaku kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan materil dan moril yang tiada henti bahkan hingga penulis sampai dititik ini.
10. Cahyaning Indah Palupi, selaku saudara tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungannya kepada penulis. Saudara ipar penulis, Yogie Tio Prakoso.
11. Ferynda Gustiana sosok pendamping yang telah membantu penulis dari sebelum memasuki bangku perkuliahan hingga saat ini.
12. Bunga Putri Handayana, Tulus Gunjales, Farhan Ishaya, Ahmad Del Piero, Ivana Utari, Didit supriyadi, Tri Devi Novianti, Rafli Ramadhan, laura Elishabet, Lala Meliana, Rizky Nurul. Terima kasih atas semua bantuan, dukungan, dan canda tawa yang diberikan kepada penulis.
13. Seluruh staff Sekretariat FISIP Universitas Nasional yang telah memberikan informasi yang bermanfaat.

14. Seluruh teman-teman ilmu komunikasi Universitas Nasional angkatan 2019.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dari kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa di kembangkan lebih lanjut. Aamiin.



Jakarta, 7 Agustus 2023

Yang memberi pernyataan,

Rizky Oscar Pangestu Sejati

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
FORMULIR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI	iv
BIODATA ALUMNI MAHASISWA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 tujuan penelitian	4
1.4 kegunaan penelitian	4
1.5 sistematika penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 PENELITIAN TERDAHULU	7
2.2 Teori Komunikasi Kelompok	14
2.2.1 Ciri-Ciri Komunikasi Kelompok	16
2.2.2 Karakteristik Komunikasi kelompok	17
2.3 Teori Keseimbangan	18
2.4 komunikasi	19
2.5 kelompok.....	20
2.6 Esports.....	22
2.7 Game Online Free Fire	23
2.8 Turnamen Free Fire Master League.....	24

2.9 Kerangka Pemikiran.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Paradigma penelitian.....	27
3.2 metode deskriptif	29
3.3 pendekatan penelitian.....	30
3.4 teknik pengumpulan data	31
3.5 informan penelitian	32
3.6 teknik analisis data	33
3.6.1 reduksi data	34
3.6.2 penyajian data	34
3.6.3 pemeriksaan kesimpulan atau verifikasi	35
3.7 teknik keabsahan data	35
3.8 lokasi dan jadwal penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Gambaran Umum Game Online Free Fire.....	40
4.1.2 Alur Game Free Fire	41
4.1.3 Turnamen Free Fire Master League.....	43
4.1.4 Logo Free Fire.....	47
4.2 Hasil Wawancara	47
4.2.1 Interaksi.....	48
4.2.2 Tindakan Komunikatif	50
4.2.3 Informasi	51
4.2.4 Problem Solving.....	53
4.2.5 Solidarita.....	55
4.2.6 Motivasi	56
4.3 Pembahasan.....	58
1. Komunikasi Kelompok Pemain Eksports Free Fire Dalam Turnamen Free Fire Master League.....	59
2. Interaksi Komunikasi Kelompok Pemanin Exports Freee Fire Dalam Trunamen Free Fire League	59
3. Tindakan Komunikatif Maksud Dan Tujuan Yang Dicapai	60

4. Informasi Dalam Komunikasi Kelompok Pemain Eksports Free Fire Dalam Turnamen Free Fire League.....	60
5. Problem Solving (Pemecahan Masalah) Dalam Komunikasi Kelompok Pemain Exports Free Fire	75
6. Motivasi Komunikasi Kelompok Pemain Exports Free Fire Dalam Turnamen Free Fire Master League	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	78
----------------------	----

5.2 Sarran	79
------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	----

LAMPIRAN	83
-----------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formuir Pengesahan Skripsi.....	83
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup.....	84
Lampiran 3 Hasil Turnitin.....	85
Lampiran 4 Draft Wawancara.....	86
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara.....	88
Lampiran 6 SKPI.....	90



Daftar Tabel

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2.2 Key Informan	28



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Reduksi Data	35
Gambar 4.1 Logo Turnamen FFML.....	44
Gambar 4.2 Sistem Point FFML	45
Gambar 4.3 sistem point FFML season VII.....	46
Gambar 4.4 Map pertandingan FFML	46
Gambar 4.5 logo free fire	47
Gambar 4.6 Informasi dalam game	51
Gambar 4.7 informasi saat pertandingan	52
Gambar 4.8 evaluasi saat pertandingan.....	54
Gambar 4.9 motivasi team SES	57
Gambar 4.10 karakter andrew	62
Gambar 4.11 karakter hayato	62
Gambar 4.12 karakter joseph	63
Gambar 4.13 Karakter Caroline	63
Gambar 4.14 Karakter J.Biebs	64
Gambar 4.15 Karakter Luna.....	64
Gambar 4.16 Karakter D’bee	65
Gambar 4.17 Karakter Shirou	65
Gambar 4.18 Karakter Dasha.....	66
Gambar 4.19 Karakter Jota	66
Gambar 4.20 Karakter Kelly.....	67
Gambar 4.21 Karakter A124.....	67
Gambar 4.22 Karakter Chrono.....	68
Gambar 4.23 Karakter Homer.....	68
Gambar 4.24 Karakter Santino.....	69
Gambar 4.25 Karakter Tatsuya	69
Gambar 4.26 Karakter skylar	70
Gambar 4.27 Karakter Clu	70
Gambar 4.28 Karakter Leon.....	71
Gambar 4.29 Karakter Misha.....	71

Gambar 4.30 Karakter moco	72
Gambar 4.31 Karakter Laura.....	72
Gambar 4.32 Karakter paloma	73
Gambar 4.33 Karakter Olivia.....	73
Gambar 4.34 Karakter Thiva.....	74
Gambar 4.35 Karakter Maro	74
Gambar 4.36 Karakter Dimitri	75

