

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

H.A. Rusdiana, *Etika Komunikasi Organisasi* (2018).

Amarudin Saleh. *Pengertian, Batasan, dan Bentuk Kelompok*.

Arifin, Z., & Rosdakarya, P. R. (2008). *METODE PENELITIAN*

Basrowi dan suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*,

Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.

Novianti, E., & Sos, S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi.

Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.

Pramoda, A. D. (2021). *Yogyakarta International Esports Center* (Doctoral Dissertation, Universitas Gadjah Mada).

Rahardjo, M. (2018). *Paradigma interpretif*.

Sugiyono, *Metode Penelitian*.

Uno, H. B. (2020). *Paradigma Penelitian*. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*

### Jurnal

Damanik, S. A., & Dalimunthe, S. K. (2019). *Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik Tvri Sumatera Utara Di Medan*. *Jurnal Prointegrita*, 2(348/Pasca-),

Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). *Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember*. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2).

Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). *Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan*

Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).

Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnun, M. (2021, December). Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19. In *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, pp. 75-93).

Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 29-37. Hal 33-34

Saleh, Z. (2021). *Pengembangan Potensi Diri Anak Melalui Program kegiatan Islami Majelis Anak Shaleh Kota Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).

Sari, A. F. (2020). Etika komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2),

Sukmadinata, S. N. (2005). Metode penelitian. Bandung: PT remaja rosdakarya.

Yuliawan, D., & Beki, R. A. (2021). Legitimasi Esports dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 90-95.

#### INTERNET

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

<https://duniagames.co.id/discover/article/penjelasan-lengkap-5-role-free-fire>

<https://gamedaim.com/tips/cerita-dan-sejarah-free-fire/>

<https://ff.garena.com/id/chars/153>

Nur Chandra laksana, Garena resmi gelar ajang FFML dan FFIM 2021, diakses 5 april 2023 dari <https://www.tek.id/tek/garena-resmi-gelar-ajang-ffml-dan-ffim-2021-b2c7N9IPZ#:~:text=Garena%20kembali%20menggelar%20turnamen%20resmi,mewakili%20Indonesia%20di%20ajang%20internasional.>

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 PERSETUJUAN SKRIPSI

UNIVERSITAS NASIONAL  
FAKULTAS SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA

FORMULIR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati  
Npm : 193516516415  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* dalam *Tournament Free Fire Master League (FFML)*  
Diajukan untuk : Memenuhi salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional

Disetujui untuk diajukan  
Jakarta, 26 Juli 2023

Dosen Pembimbing : Cynria Dewi Anggraini M.Ikom.  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi : Drs. Adi Prakosa, M.Si

UNIVERSITAS NASIONAL

## LAMPIRAN 2 DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Rizky Oscar Pangestu Sejati

Tempat/Tanggal Lahir : Ponorogo, 25 April 2000

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jln. Keramat Burung RT/ RW 08/05, kp  
kekupu, Rangkapan jaya, Pancoran Mas, Kota  
Depok

Email : [Oscar.Rizky25@gmail.com](mailto:Oscar.Rizky25@gmail.com)

Pendidikan : Madrasah (2006-2007)  
SDN 11 Pejaten Barat (2007-2010)  
SDN Mampang 1 Depok (2010-2012)  
SMP Yapan Indonesia (2012-2015)  
SMAN 9 Depok (2015-2018)



### LAMPIRAN 3 HASIL TURNITIN

tahap 1

ORIGINALITY REPORT

<b>19%</b>	<b>19%</b>	<b>3%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://jurnal.darmaagung.ac.id">jurnal.darmaagung.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://ejurnal.iainpare.ac.id">ejurnal.iainpare.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://solidarity.iain-jember.ac.id">solidarity.iain-jember.ac.id</a> Internet Source	1%

## LAMPIRAN 4 DRAFT WAWANCARA

### DRAFT WAWANCARA

#### KOMUNIKASI KELOMPOK PADA PEMAIN ESPORTS FREE FIRE DALAM TURNAMEN FREE FIRE MASTER LEAGUE (FFML) SEASON

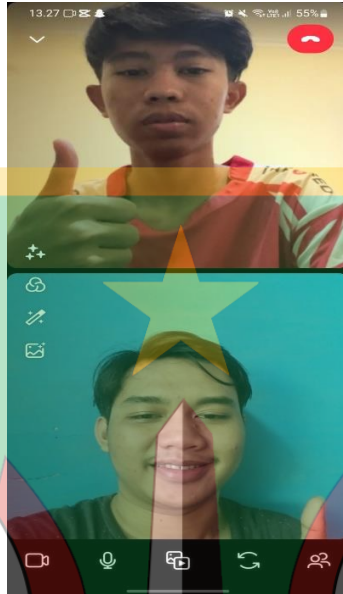
(Teori Fungsi komunikasi kelompok; Fungsi hubungan sosial, Fungsi pembuat keputusan, fungsi problem solving)

No	Topik	Pertanyaan
1	Interaksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Seberapa sering interaksi antar pemain di dalam team? (pemain)</li><li>• Bagaimana pendekatan emosional antar pemain di dalam team?(pemain)</li><li>• Bagaimana cara menyatukan perbedaan antar pemain di dalam team?(pemain)</li><li>• Bagaimana para pemain membangun kerjasama di dalam team?(pemain)</li></ul>
2	Tindakan Komunikatif  Maksud dan Tujuan yang dicapai	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apakah setiap pemain turut serta menentukan tujuan yang akan diperoleh team? (pemain)</li><li>• Bagaimana tindakan komunikatif yang dilakukan team demi mencapai tujuan yang telah ditentukan?(pemain)</li><li>• Bagaimana cara pemain untuk mencapai tujuan bersama agar bisa memenangkan turnamen FFML?(pemain)</li></ul>
3	Informasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bagaimana team mengelola pendapat-pendapat yang diutarakan oleh setiap pemain? (pemain)</li><li>• Bagaimana cara berbagi informasi di dalam game pada saat latihan dan turnamen berlangsung?(pemain)</li><li>• Bagaimana langkah pengelola memberi informasi aturan turnamen FFML S7?(pengelola)</li></ul>

4	<b>Pemecahan Masalah (Problem Solving)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana cara mengatasi permasalahan komunikasi di dalam team?(pemain)</li> <li>• Bagaimana mengatasi masalah komunikasi antar pemain?(pemain)</li> <li>• Bagaimana para pemain menentukan langkah yang akan diambil untuk mengatasi masalah yang dihadapi?(pemain)</li> <li>• Apakah dilakukan evaluasi setelah berhasil memecahkan suatu masalah?(pemain)</li> </ul>
5	<b>Solidaritas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana para pemain membangun rasa hormat antar satu sama lain?(pemain)</li> <li>• Bagaimana cara pemain membentuk kekompakkan team(pemain)</li> </ul>
7	<b>Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi seperti apa yang ditanamkan team pada setiap pemain untuk meningkatkan performa skill di dalam pertandingan FFML?(pemain)</li> <li>• Komunikasi seperti apa yang dilakukan untuk meningkatkan semangat para pemain untuk melakukan pertandingan turnamen FFML S7?(pemain)</li> <li>• Apa yang mendorong terjadinya turnamen FFML S7 ini?(pengelola)</li> </ul>



**LAMPIRAN 5 WAWANCARA DOKUMENTASI  
KEY INFORMAN**



Gambar 1.1 Foto wawancara Ryandra Eka



Gambar 1.2 Jonathan Ade





Gambar 1.3 Yeosef Rama

LAMPIRAN 6 SKPI

SKPI-UNAS RIZKY OSCAR PANGESTU SEJATI

DATA SKPI - UNIVERSITAS NASIONAL

Tambah Data SKPI

Nomor	Uraian Kegiatan	Uraian Kegiatan (In English)	Jenis Kompetensi	Skor	Dokumen	Status	Tools
1	Magang	Intership	KPT	500		Disetujui	
2	Pengenalan Lingkungan dan Budaya Akademik	Introduction to Academic Environment and Culture	KPT	200		Disetujui	
3	DISKUSI UMUM SERTA PEMAPARAN PROGRAM KEKHUSUSAN DALAM FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS TRISAKTI DALAM RANCKA MENINGKATKAN KEMAMPUAN, KETERAMPILAN DAN AKHLAK MULIA UNTUK MENJADI CALON PEMIMPIN YANG SIAP PAKAI DI MASA DEPAN	DISCUSSION AND EXPOSURE OF SPECIAL PROGRAMS IN THE FACULTY OF LAW, TRISAKTI UNIVERSITY IN THE DESIGN OF IMPROVING CAPABILITIES, SKILLS AND NOBLE THOUGHTS TO BECOME PROSPECTIVE LEADERS WHO ARE READY TO USE IN THE FUTURE	KPT	200		Disetujui	
4	Webinar prodi komunikasi universitas cyber asia	Cyber Asia University Communication Study Program Webinar	KPL	500		Disetujui	

**Jumlah Skor**

KPP :0

KPL :500

KPT :900

Skor yang Disetujui :1400

Design and constructed by BPSI © Universitas Nasional - 2023 All Right Reserved

