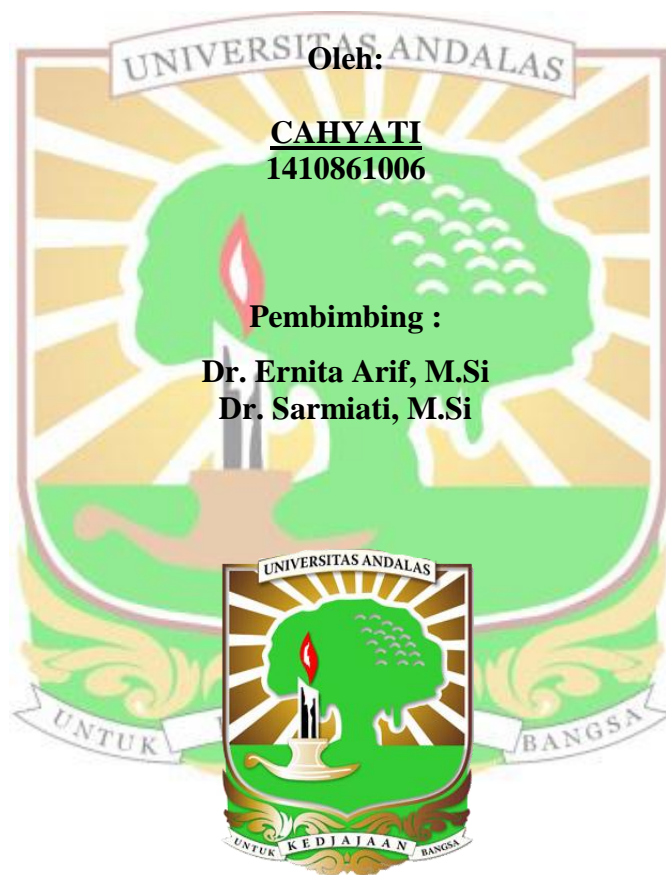


PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE

(Studi Kasus pada Siswa SMAN 2 Padang saat Bermain *Free Fire*)

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas



JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2021

ABSTRAK

PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPEMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE* (Studi Kasus pada Siswa SMAN 2 Padang saat Bermain *Free Fire*)

Oleh:
Cahyati
1410861006

Pembimbing
Dr. Ernita Arif, M.Si
Dr. Sarmiati, M.Si

Free fire merupakan *game online battle royale* yang mempunyai misi menantang bagi para pengguna media *online*. *Game online free fire* merupakan salah satu *game online* terpopuler di Google Play Store yang memiliki peminat terbanyak diantara *game online battle royale* lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses bermain *game online free fire* dan mendeskripsikan perilaku komunikasi siswa dalam bermain *game online free fire*. Penelitian ini menggunakan teori atribusi yang diusulkan oleh Frits Heider pada tahun 1958 bahwa atribusi menjelaskan sebab akibat dari suatu tindakan yang dilakukan pada siswa SMAN 2 Padang dalam bermain *game online free fire*. penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini yaitu paradigma konstruktivisme. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi terstruktur, observasi partisipan dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif model interaktif Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi, sedangkan keabsahan data dicek menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka temuan dari penelitian ini adalah proses bermain *game online* berawal dari tidak tahu sama sekali mengenai *game* ini, tetapi sering memainkan *game* lainnya. Selain itu, siswa melihat dan diajak teman sekitar untuk bermain *free fire* sehingga muncul keinginan diri untuk bermain *game online free fire* tersebut. Setelah itu, siswa *mendownload game online free fire* dan mencoba memainkan *game online* tersebut. *Game online* ini membuat siswa tertarik dan berlanjut untuk menggunakannya. Selain tertarik, tujuan bermain *game online* ini diantaranya dapat meraih prestasi di bidang non akademik dengan mengikuti *e-Sports* yang diselenggarakan oleh Garena untuk pelajar dan siswa. Perilaku komunikasi siswa SMAN 2 Padang dalam bermain *game online free fire* memiliki 3 perilaku: spontan, kebiasaan, dan sadar. Perilaku komunikasi muncul saat mulai memainkan *game* hingga berakhirnya permainan *game online* ini.

Kata Kunci: *Game online free free*, Siswa SMAN 2 Padang, Perilaku Komunikasi, Atribusi

ABSTRACT

Communication Behavior Among Member of Free Fire Online Game (The Case Study on Students SMAN 2 Padang while Playing Free Fire)

By:
Cahyati
1410861006

Supervisor:
Dr. Ernita Arif, M. Si
Dr. Sarmiati, M. Si

Free fire is an online battle royale game that has a challenging mission for online media users. The online free fire game is one of the most popular online games on the playstore which has the most enthusiasts among other online battle royale games. This study aims to determine the process of playing free fire online games and describe the communication behavior of students in playing free fire online games. This study uses the attribution theory proposed by Frits Heider in 1958 that explains the cause and effect of an action taken on students of SMAN 2 Padang in playing free fire online games. This study uses a qualitative research method with a case study approach. The paradigm used in this research is the constructivism paradigm. Data collection was carried out by semi-structured interviews, participant observation, and documentation. Based on the research that has been done, the researcher concludes that the process of playing online game begins with online free fire game players who do not know the online free fire game, but have been actively playing other online games. Beside that, students see and are invited by the other friends around playing free fire so they feel to want playing free fire game by themself. After that, students download the online free fire game and try to play it. This online game makes student interested and continuously to play it. On the otherhand, this online game has the goals like being able to get achievements in non-academic fields by participating in e-Sports organized by Garena for students. The communication behavior of SMAN 2 Padang students in playing free fire online games has 3 behaviors: spontaneous, habitual, and aware. The communication behavior is started when playing online free fire game firstly till the end of playing the game. For example, giving greeting spontaneously till asking about how they are fine or not to the other players.

Keyword: *Free fire online game, student of SMAN 2 Padang, the communication behavior, Attribution*