

PENDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PEMAIN GAME

ONLINE FREE FIRE

(Studi Kasus Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire Pada Ilmu Komunikasi

Angkatan 2017 Unwira)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang



OLEH:

VINCENTIO PAULO POUS

43117015

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2022**



UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

Jl. Jend. Achmad Yani 50 – 52. Telp. (0380) 833395, Fax. 831194

Web Site : <http://www.unwira.ac.id> e-mail : info@unwira.ac.id

Kupang 85225 – Timor - NTT

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada Hari ini, **Sabtu, 20 November 2021** Jam **10.30 Wita** Telah diadakan Ujian Sarjana Program Skripsi, bagi mahasiswa :

Nama : Vincente Paulo Pous
No. Reg. : 431 17 015
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE
FREE FIRE (Studi kasus mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi angkatan 2017
FISIP Unwira)**

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

1. Ketua : Drs. Darus Antonius, M.Si
2. Sekretaris : Innosensia E.I.N. Satu, S.Sos, M.I.Kom
3. Penguji Materi I : Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si
4. Penguji Materi II : Yoseph Andreas Gual, MA
5. Penguji Materi III : Drs. Darus Antonius, M.Si
6. Pembimbing I : Drs. Darus Antonius, M.Si
7. Pembimbing II : Innosensia E.I.N. Satu, S.Sos, M.I.Kom

[Signatures of the panel members]

Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari Penguji I = 82
Penguji II = 83
Penguji III = 85
Lulus dengan Nilai = 83 / A

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

HARI :, TANGGAL :, JAM :
Hasil Ujian Ulang =


Drs. Marlanus Kleden, M.Si

Kupang, 20 November 2021
Ketua Tim Penguji,

[Signature of Drs. Darus Antonius, M.Si]
Drs. Darus Antonius, M.Si

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincentio Paulo Pous
Nomor Registrasi : 431 17 015
Fakultas/Program Studi : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Illmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis(skripsi) dengan judul:

**PENDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE**

(Studi Kasus Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire Pada Ilmu

Komunikasi Angkatan 2017 Unwira)

Adalah benar-benar merupakan karya sendiri. Apabila kemudian hari ditemukan penyimpangan maka saya bersedia dituntut secara hukum

Kupang, Januari 2021

Disahkan



Drs. Darus Antonius, M.Si

Pembimbing 1



Vincentio Paulo Pous

Mahasiswa (No. Reg: 43117015)

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan penguji
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Katolik Widya Mandira, pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 20 November 2021

Tempat : Ruang Ujian Fisip

Disetujui Oleh

Pembimbing I

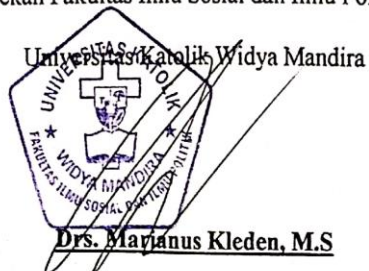
Drs. Darus Antonius, M.Si

Pembimbing II

Innosensia E I Ndiki Satu, S.Sos., M.I.Kom

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Drs. Marianus Kleden, M.S

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PEMAIN

GAME ONLINE FREE FIRE

(Studi Kasus Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire* Pada Ilmu Komunikasi

Angkatan 2017 Unwira)

Diajukan Oleh :

Nama : Vincentio Paulo Pous
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Nim : 431 17 015

Disetujui Oleh :

Penguji I

Franciska Desiana Setyaningsih M.Si

Penguji II

Yoseph Andreas Gual, M.A

Mengesahkan

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Yoseph Andreas Gual, M.A

MOTTO

***Mulailah dengan penuh keyakinan, Jalanilah dengan penuh keikhlasan,
dan Selesaikanlah dengan penuh kebahagiaan***

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada;

Tuhan yang Maha Esa,

Keluarga Pous & Hake, Bapa Hendrikus Pous dan Mama Loti Hake,

Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2017

Almamater Universitas Katolik Widya Mandira

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis pamjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PEMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE*”**

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan limpah terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira.
4. Bapak Drs. Darus Antonius, M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Innosensia E I Ndiki Satu, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi dalam membimbing penulis dari persiapan proposal hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fransiska Desiana Setyaningsih M.Si selaku penguji I dan Bapak Yoseph Andreas Gual, M.A selaku penguji II yang telah mengoreksi proposal hingga skripsi selesai.
6. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira, yang selama ini memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
7. Seluruh pegawai tata usaha dan perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira yang dengan tulus membantu penulis dalam studi dan fasilitas sarana lainnya.
8. Keluarga besar Pous dan Keluarga terkaitnya yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.

9. Orang tua tercinta Bapa Hendrikus Pous dan Mama Loti Hake yang sudah mendukung, menyemangati dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan pendidikan awal hingga akhir ini.
10. Kakak-kakaku tercinta, Hepi Pous, Elsa Pous, Naldi Pous dan juga Ponaanku tercinta Christa Pous, Michelle Pous, Diego Pous yang selalu memberikan dukungan, menghibur dan menemani ketika penulis menyusun ataupun penulis lelah.
11. Teman-teman seangkatan 2017, Septy, Felli, Rinna, Mar, Vonni, Anni, Firman, Koko, Sandro, Sintya, Ival, Ferdy, Yefri, Riki, Umbu dan semua teman-teman lainnya yang tidak pernah mengeluh dan bersama-sama berjuang demi mendapatkan hasil terbaik dalam penulisan skripsi ini.
12. Youtube, WA, Instagram yang selalu menghibur saat penulis lelah dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi tercapainya kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata, semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Kupang, Januari 2022

Penulis

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Bentuk Pendekatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Dalam Bermain *Game Online Free Fire* (Studi Kasus Pemain *Game Online Free Fire* Pada Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 UNWIRA)”. *Garena Free Fire* atau *Free Fire* (biasanya disingkat FF) adalah sebuah game Android dan iOS yang dikembangkan oleh *111 Dots Studio* dan diterbitkan oleh *Garena*. *Free Fire* adalah game *perang battle royale* dan *TPS (Third Person Shooting)* dengan 50 pemain berkumpul di peta besar dan setiap pemain harus saling membunuh untuk menjadi pemenang dalam sebuah pertempuran perang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Bentuk Pendekatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Dalam Bermain *Game Online Free Fire*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk pendekatan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam bermain *game online free fire*. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara mendalam dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, verifikasi data dan penyajian data dengan metode penelitian studi kasus. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, mahasiswa pemain *game online Free fire* menggunakan 4 bentuk pendekatan yaitu informatif, Dialogis, Persuasif dan Instruktif. Pada Informatif yakni Mahasiswa pemain *game online free fire* menyampaikan informasi mengenai fakta-fakta yang sesungguhnya dan yang sebenarnya dimana setiap informasi yang disampaikan adalah informasi yang bermanfaat bagi tim ataupun mereka dalam sebuah tim. Pada Dialogis yakni dialog atau percakapan tim yang dimana mereka mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan ataupun sopan, kata-kata baku maupun non-baku tetapi mempunyai manfaat agar bisa menyusun strategi untuk bisa memenangkan pertandingan. Pada Persuasif yakni cara membujuk/mengajak para pemain *game online free fire* untuk *looting* pada lokasi ini karena mereka bisa menemukan banyaknya senjata dan perlengkapan saat mereka bermain *game online free fire*, mereka juga mengajak untuk *war(perang)* diberbagai tempat sehingga bisa memusnahkan musuh-musuh mereka dan bisa memenangkan pertempuran tersebut. Pada Instruktif yakni seseorang yang memimpin tim atau disebut *Shot Caller*. Guna dari seorang instruktur atau *Shot Caller* dalam bermain *game online free fire* ialah mengambil alih atau kontrol tim dalam melawan musuh. Serta berani mengambil resiko dalam menghadapi musuh karena pemain lain masih di lokasi aman tapi *shot caller* sudah di lokasi musuh berada. *shot caller* memberitahu pemain lain agar *war* di lokasi musuh berada, dan juga mengajari pemain lain agar untuk tetap berjaga-jaga.

Kata Kunci: Bentuk Pendekatan, Komunikasi Interpersinal, Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 UNWIRA, *Game Online Free Fire*.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Maksud Penelitian	5
1.3.2 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis Penelitian	7
1.5.1 Kerangka Pemikiran	7
1.5.2 Asumsi	8
1.5.3 Hipotesis	8

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu	9
--------------------------------	---

2.2 Komunikasi	11
2.3 Fungsi Komunikasi	12
2.4 Komunikasi Interpersonal	13
2.4.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal	13
2.4.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal	14
2.4.3 Bentuk Pendekatan Komunikasi Interpersonal	15
2.4.4 Hambatan-Hambatan Komunikasi Interpersonal	16
2.5 New Media	17
2.6 Game Online	19
2.7 Free Fire	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Jenis Penelitian	22
3.1.1 Metode Penelitian	22
3.1.2 Jenis Penelitian	22
3.2 Lokasi Penelitian	22
3.3 Satuan Kajian, Informen Kunci dan Alasan Pemilihan Informen	23
3.3.1 Satuan Kajian	23
3.3.2 Informen Kunci	23
3.3.3 Alasan Pemilihan Informen	24
3.4 Definisi Konstruk dan Indikator	25
3.4.1 Definisi Konstruk	25
3.4.2 Indikator	25
3.5 Jenis dan Sumber Data	27
3.5.1 Jenis Data	27
3.5.2 Sumber Data	28

3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Teknik Analisis dan Interpretasi Data	29
3.7.1 Teknik Analisis	29
3.7.2 Interpretasi Data	31
3.8 Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Obyek Penelitian	33
4.1.1 Sejarah Singkat Rukom	33
4.1.2 Free Fire	35
4.1.3 Free Fire Pada Program Studi Ilmu Komunikasi	36
4.1.4 Pemain Game(Gamers)	38
4.1.5 Telaah Informan	39
4.2 Pendekatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pemain <i>Game</i>	
<i>Online Free Fire</i> Pada Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 Unwira	41
4.2.1 Berdasarkan Hasil Wawancara	41
4.2.2 Berdasarkan Hasil Observasi	48

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

5.1 Analisi Data	52
5.2 Interpretasi Data	57

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	8
Gambar 3.1	24
Bagan 4.1	39