

**PENGARUH POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME*
ONLINE “GARENA *FREE FIRE*” TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI**

(Survey terhadap siswa SDN PONDOK CABE UDIK 1 Kelas 4 dan 5)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

VICKY EKA JULIANO

051503503125099

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

JAKARTA

2019

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

NAMA : Vicky Eka Juliano
NIM : 051503503125099
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Jurnalistik

Pengaruh Pola komunikasi antar pemain game online “garena free fire” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari (Survei kepada kelas 4 dan 5 SDN Pondok Cabe Udik 01)

Jumlah xx Halaman +84 halaman + viii lampiran

Bibliografi :15 Buku (1989 - 2014); 6 Jurnal, 2 Skripsi

ABSTRAK

Dalam penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh pola komunikasi antar pemain *game online “garena free fire”* terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada saat ini banyak anak sekolah yang tidak bermain dengan permainan tradisional dikarenakan adanya kemajuan teknologi.

Penelitian ini menggunakan teori CMC (*Computer Mediated Communication*) yang dicetuskan oleh Jhon December karena proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan *via computer* atau *handpone*. Dan penelitian ini menggunakan teori Medan (*field theory*) yang dicetuskan oleh Kurt Lewin perilaku seseorang dikaitkan dengan konteks lingkungan. Peneliti juga menggunakan landasan konseptual yang terdiri dari komunikasi, media baru-internet, komunikasi media siber, *game online*, pola komunikasi, dan perubahan perilaku. Dalam penelitian ini menggunakan paradigma positivistik, pendekatan kuantitatif, metode survei dan bersifat eksplanatif.

Dari hasil pengujian determinasi, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,240 artinya bahwa variabel independen tersebut berpengaruh sebesar 24% terhadap variabel dependen dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai T hitung lebih besar dari T tabel ($3,93 > 1,675$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y atau pola komunikasi antar pemain game online “garena free fire” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : pengaruh, pola komunikasi, game online, perubahan perilaku

Pembimbing I : Dr. Sri Desti Purwatiningsih, M.Si

Pembimbing II : Achmad Budiman Soedarsono, S.Sos., M.Ikom

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

NAMA : Vicky Eka Juliano
NIM : 051503503125099
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Jurnalistik

Effect of communication patterns between online game players "Garena Free Fire" on changes in behavior in everyday life (Survey of grades 4 and 5 SDN Pondok Cabe Udik 01)

Number of xx pages + 84 pages + vii appendices

Bibliography: 15 Books (1989 - 2014); 6 Journals, 2 Thesis

ABSTRACT

In this study the authors examined the effect of communication patterns between online game players "Garena Free Fire" on behavioral changes in daily life. Because at this time many school children do not play with traditional games because of technological advances.

This study uses the CMC (Computer Mediated Communication) theory that was initiated by Jhon December because the human process communicates using via computer or cellphone. And this research uses the field theory which was triggered by Kurt Lewin, a person's behavior is related to the environmental context. The researcher also uses a conceptual foundation consisting of communication, new-internet media, cyber media communication, online games, communication patterns, and behavioral change. In this study using a positivistic paradigm, quantitative approach, survey methods and explanatory nature.

From the results of the determination test, it is known that the coefficient of determination (R^2) is 0.240, meaning that the independent variable influences 24% of the dependent variable and the rest is influenced by other factors outside this study.

T test results show that the calculated T value is greater than T table ($3.93 > 1.675$) and the significance value is less than 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted and it can be concluded that the variable X influences the variable Y or the pattern of communication between players online game "Garena Free Fire" to changes in behavior in everyday life.

Keywords: influence, communication patterns, online games, behavior change

Pembimbing I : Dr. Sri Desti Purwatiningsih, M.Si
Pembimbing II : Achmad Budiman Soedarsono, S.Sos., M.Ikom