

**STRATEGI TIM GAMERS FREE FIRE DALAM
MEMENANGKAN KOMPETISI TURNAMEN FREE FIRE DI
NAGARI AIR BANGIS**

**(Studi kasus: Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten
Pasaman Barat)**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Sosiologi FIS UNP*



Oleh:

Nada Akrami

17058076

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan
Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis**

Nama : Nada Akrami
NIM / TM : 17058076 / 2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2022

Mengetahui

Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M.Hum
NIP.196102181984032 001

Disetujui Oleh,

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mira Hasti Hasmira', written over a faint grid background.

Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
NIP. 19790515 200604 2 603

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Selasa, 08 Februari 2022

Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi

Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis

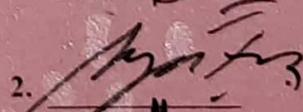
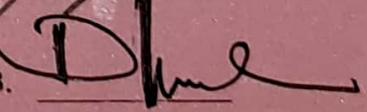
Nama : Nada Akrami
BP / NIM : 2017 / 17058076
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2022

TIM PENGUJI NAMA

- 1. Ketua** : Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
- 2. Sekretaris** : Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si
- 3. Anggota** : Dr. Desy Mardhiah, S.Th.I., S.Sos., M.Si

TANDA TANGAN

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nada Akrami

NIM/TM : 17058076/2017

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP.19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Nada Akrami
NIM.17058076

Abstrak

Nada Akrami. 2017/17058076. Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis. Skripsi. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketertarikan peneliti dengan *game online free fire* yang sedang marak dipertandingkan dan dimainkan oleh kalangan remaja terutama yang sekolah di Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat, hal ini berkaitan langsung dengan bagaimana strategi yang dimainkan para *gamers* untuk memperoleh kemenangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis. Adapun strategi yang dilakukan tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* adalah mempunyai kekompakan tim, menentukan pemain yang pro dan handal, memastikan jaringan bagus, komunikasi antar anggota tim berjalan dengan baik, emosional masing-masing anggota harus terkendali.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pertukaran *reward and punishment* yang dikembangkan oleh George Caspar Homans. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus, teknik pemilihan informan *purposive sampling* dengan informan sebanyak 15 orang remaja berusia 14 sampai 17 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara mendalam dan studi dokumensi yang dianalisis dengan berpedoman pada teknik analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya berbagai macam strategi yang digunakan oleh tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis. Pertama, mempunyai kekompakan tim, guna untuk memudahkan dalam mencapai kemenangan. Kedua, menentukan pemain yang pro dan handal, guna untuk memudahkan dalam mengatur strategi. Ketiga, memastikan jaringan bagus, gunanya supaya tidak ada kendala dalam berlangsungnya turnamen. Keempat, komunikasi anggota berjalan dengan baik, tujuannya supaya mudah dalam mengatur strategi. Kelima, emosional harus terkendali, guna menghindari adanya pertikaian selama turnamen berlangsung.

Kata kunci: strategi, game online free fire, turnamen, remaja

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti diberi kekuatan, kesabaran dan kelancaran untuk bisa menyelesaikan skripsi guna mendapatkan gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dengan judul **“Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terimah kasih kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua yakni Ayahanda Zamzami dan Ibunda Masyuni yang telah mendidik, membesarkan, menjadi penyemangat penulis dalam segala hal. Kanda Hilal Hakimi dan adik Fatharani Hafizah, Syifatul Imami, Terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini.
2. Ibu Dr. Siti Fatimah M.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si selaku sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak M Isa Gautama, S.Pd, M.Si, Ibu Dr. Desy Mardhiah, S.ThI., S.Sos., M.Si dan Bapak AB Sarca Putera S.Ikom., M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Erianjoni, M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik (PA) yang membantu penulis dalam proses bimbingan seputar perkuliahan.
8. Majelis dosen Jurusan Sosiologi yang telah mendidik, membina dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
9. Kepada bagian administrasi jurusan kakak Wezy Restu Awiandora, ST, kakak Fifin Fransiska dan Abang Rhavy Ferdyan, S.Pd. Terimakasih atas bantuan kakak dan abang selama ini dari urusan administrasi perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Terimakasih kepada Bapak Drs. Efif Syahrial selaku Wali Nagari dan Bapak Nelvia Warman, S.Pd selaku Sekretaris Nagari Air Bangis yang telah bersedia memberikan data-data yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Terimakasih juga kepada Bapak Jorong Suherman yang telah membantu

kelancaran peneliti dalam penelitian di Nagari Air Bangis.

12. Kepada Seorang Support System yang tidak dapat peneliti defenisikan tentangnya, terlalu banyak lembar untuk melukiskan tentang hadirnya, ucapan terimakasih untuknya yang membantu baik itu finansial, support, tenaga, selalu menghibur dan menjadi solusi dalam sulitnya keadaan.
13. Teruntuk teman-temanku Rezki Amelia, Fitri Yetti, Rahma Yuni. S, Nurul Ramadhani, Khairunnisa, Terimakasih telah menjadi teman baik sandaran dikala suka dan duka, menyemangati dan selalu menjadi tempat hiburan, semoga selalu menjadi teman terbaik sampai kapanpun.
14. Kepada Alda Viona selaku teman sepemikiran, terimakasih sudah menjadi wadah tempatku berbagi cerita dan selalu menjadi sumber hiburan.
15. Kemudian kepada semua informan peneliti, pemain *free fire* Nagari Air Bangis dan semua pihak yang telah bersedia memberikan data-data dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga atas bimbingan, bantuan dan do'a tersebut dapat menjadi amal shalih dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Padang, 08 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	1
PENDAUULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kerangka Teoritis	10
B. Penelitian Relevan	15
C. Penjelasan Konseptual	17
D. Kerangka Pemikiran	24
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Lokasi Penelitian	25
B. Jenis Penelitian	25
C. Tipe Penelitian.....	26
D. Pemilihan Informan Penelitian.....	27
E. Pengumpulan Data.....	28
F. Keabsahan Data	31
G. Analisis Data	33
BAB IV	35
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Nagari Air Bangis	35

B. HASIL TEMUAN PENELITIAN	42
C. ANALISIS TEORI	58
BAB V.....	68
PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Akun Komunitas Fire Fire Sumatera Barat	4
Gambar 2. Karakter dan Skill Free Fire	20
Gambar 3. Denah Lokasi Pertempuran.....	21
Gambar 4. Senjata dan Alat Perang Free Fire.....	22
Gambar 5. Percakapan Whatsapp Group Gamers Free Fire	45
Gambar 6. Bermain Free Fire dengan WIFI di Cafe Dirgantara	52
Gambar 7. Tim yang Menang dalam Turnamen	59
Gambar 8. Pemain Melangsungkan Turnamen Offline.....	60
Gambar 9. Memainkan Game Free Fire di Tempat Nongkrong	62
Gambar 10. Piala, Piagam dan Uang Tunai sebagai Reward	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penjelasan Nagari Sembilan	36
---	-----------

BAB I

PENDAULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat sejak awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini semua terjadi karena perkembangan elektronik dan penemuan-penemuannya yang sangat luar biasa. Hal tersebut membuat dunia industri berpacu untuk memproduksi berbagai jenis *game*. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk cabang ilmu baru yang dikenal dengan istilah Internet (Lukas 2006). Seiring dengan perkembangan zaman yang canggih, teknologi internet semakin berkembang, salah satu manfaatnya ialah sebagai sarana hiburan yaitu untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet dikenal dengan sebutan *game online*.

Game online menjadi tren terbaru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi sangat memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Berbagai *game* yang tersambung melalui jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai peminat yang sangat banyak. Jika kita lihat di warnet (warung internet), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari penggemar *game*. Dalam (Adam Ernest 2006) , *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersama dibandingkan pola tertentu didalam permainan. *Game online*

yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya dan mempunyai aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, serta banyak orang yang dapat bermain dalam waktu yang bersamaan (Misnawati 2016).

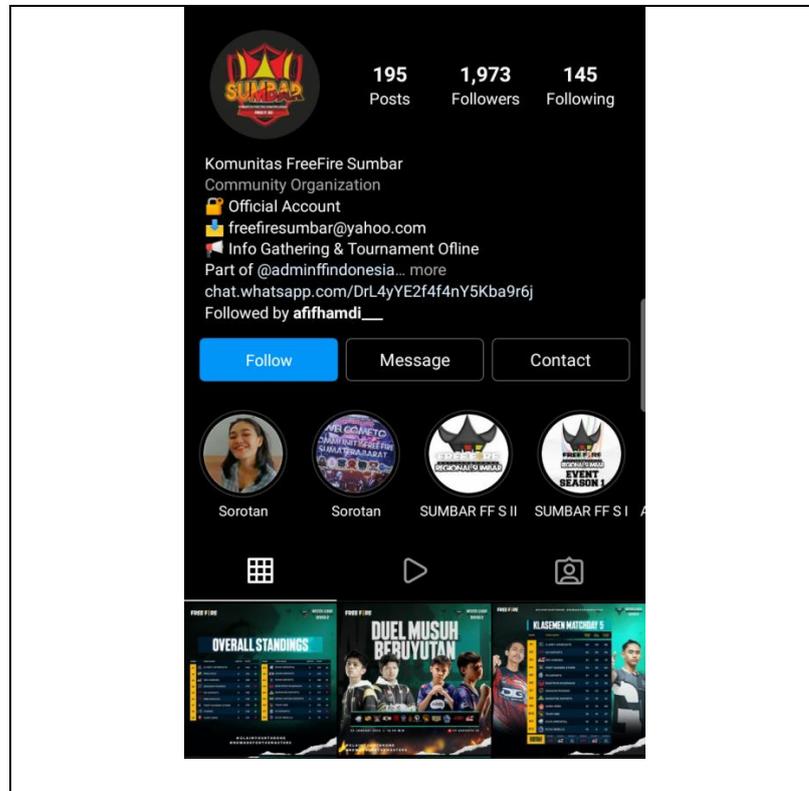
Seiring dengan kecanggihan teknologi juga dapat dilihat dengan munculnya berbagai macam *game online*, mulai dari Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire, Clash Royale, Hago dan masih banyak *game online* lainnya. Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan bakat dan pengalaman-pengalaman mereka seputar bermain *game*. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan suatu ajang untuk berkompetisi atau yang dikenal dengan istilah turnamen.

Game free fire menjadi salah satu game yang paling populer di wilayah Asia Tenggara, salah satunya adalah Indonesia. Dewasa ini *game free fire* semakin berkembang diseluruh penjuru Indonesia bahkan dijadikan sebagai ajang perlombaan. *Game free fire* atau dikenal dengan istilah *ff* adalah *game* yang diterbitkan oleh *garena*. *Garena* adalah *platform* hiburan digital yang mengembangkan dan juga menerbitkan PC (Personal Computer) *online* dan konten digital selular di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada tahun 2009 oleh *Chairman and Group*. *Free fire* sendiri diluncurkan oleh *garena* pada tanggal 11 agustus 2017 lalu. *Game free fire* ini bisa dimainkan pada *smartphone* yang bersistem operasikan iOS dan android (Furqan 2020).

Game free fire di Sumatra Barat semakin berkembang karena sering diadakannya suatu perlombaan yang biasa dikenal dengan istilah turnamen. Turnamen ini disertai dengan hadiah yang menggiurkan dan mencapai puluhan juta rupiah. Bahkan, Sumatra Barat membuat suatu komunitas yang berisikan 1.500 lebih para pemain *Free Fire* yang dibentuk pada akun instagram. Level atau tingkatan pemain dalam *free fire* merupakan hal yang sangat penting, yang bertujuan untuk memperoleh hadiah gratis dari *even free fire*. Pemain dapat meningkatkan level dengan melakukan lebih banyak pembunuhan, bertahan selama mungkin dalam pertarungan dan mendapatkan *Booyah* atau kemenangan. Pemain juga dapat melakukan misi harian untuk meningkatkan frekuensi pertandingan yang dimainkan. Selain itu, menggunakan kartu exp juga dapat menaikkan level dengan cepat pada permainan dengan durasi yang ditentukan.

Gambar 1.1

Akun Komunitas Free Fire Sumatra Barat



Sumber: Instagram

Permainan *free fire* di Pasaman Barat khususnya di Air Bangis sudah tidak asing lagi ditelinga remaja pada Generasi Z saat ini. Adanya keterlambatan masuknya *game free fire* di Nagari Air Bangis yaitu pada pertengahan tahun 2019 mengakibatkan *game* ini sangat diminati semua kalangan terutama pada remaja. Pada *game online free fire* ini ada suatu istilah yang identik dengan kata *Bocil* (bocah cilik), karena yang menggunakan *game* ini bukan hanya remaja melainkan anak-anak juga mendominasi permainan ini. *Game online free fire* ini juga mempunyai nama dengan istilah *Guild* yang dikatakan sebagai suatu tempat perkumpulan yang ada didalam *game online*

free fire, yang mana dalam satu *guild* terdiri dari 50 orang, artinya *Guild ff* hampir mirip dengan *Squad* ataupun sebuah *Clan* di *game* lain. Pada *game online free fire* terdapat karakter (*hero*), *emot* (gerakan), *bundle* (busana), *skin* dan lain-lain. Selain itu didalam *Guild* juga terdapat pembagian antara *Member* (anggota), *Officer* (wakil ketua), *Leader* (ketua atau pemimpin) (Furqan 2020). *Game online free fire* ini diminati baik dari remaja perempuan maupun remaja laki-laki.

Dari hasil pengamatan peneliti kegiatan bermain *game online free fire* ini dilakukan pada waktu pulang sekolah, di tempat tongkrongan anak muda, cafe dan saat istirahat jam sekolah, pemain mengajak beberapa teman untuk menjadi anggota tim dan bergabung dalam permainan tersebut. Bahkan pada saat pembelajaran sedang berlangsung siswa-siswi juga membicarakan perihal *game free fire* yang masih tertunda, bukan hanya di kelas, di kantin, bahkan di lapangan saat setelah olahraga mereka juga melanjutkan permainan.

Pada *game free fire* ini diadakan kompetisi atau biasa yang dikenal dengan istilah turnamen. Pada masa covid-19 ini turnamen terbagi menjadi dua, yaitu turnamen *offline* dan turnamen *online*. Turnamen *offline* diadakan satu kali dalam sebulan dengan anggotanya 48 sampai 72 tim dalam waktu 3 jam permainan, sedangkan turnamen *online (fast tour)* diadakan hampir setiap hari dengan anggota 12 tim dalam waktu 2 jam, yang mana satu tim terdiri dari empat orang. Turnamen tersebut diadakan oleh panitia dari *Guild King Of King* di Nagari Air Bangis. Para peserta bukan hanya berasal di daerah

setempat saja, melainkan dari Kecamatan bahkan kota luarpun ikut mendaftarkan diri dalam turnamen tersebut.

Dari observasi yang peneliti lakukan peneliti menemukan data nama-nama peserta yang ikut mendaftarkan timnya dalam turnamen ini, diantaranya tim dari Pejuang Slot, Zabuzatuturu, Mars Legend, Nr Team Navi, Nr Team Bravo, Devil Hunter, Devil Hunter Family, Dragon Force, Dsb Id, Dsb Moonlight, Flash Indo, Im Back Fire, Sdp Comeback, Team Sedekah, Mighty Warrior, Pro Id Comeback, Rlxs, Spj Squad, Udang Pancing, Yakuza Family, 7 Dbs Team, Devil Hunter King, Im Back Dauntless, Gelay, Bete Scc, Megatron, Matador, Nox Bloody Killer, Destroyers, Avenger Team, Erha Sumbar, Mantan Team, 7 Dbs Team Gedi, Odc Comeback, Lorong 7, Gass Id, Owk Comeback, Who Fams, Who Lgn, Kawan Beye dan lain sebagainya. Turnamen *offline* diadakan dengan menggunakan protokol kesehatan dan diadakan pada *Cafe Dirgantara* di Jorong Bunga Tanjung yang memang menjadi tempat setiap mengadakan turnamen *offline*.

Suatu kemenangan dalam turnamen didapatkan karena adanya kerja sama dan strategi tim yang baik dalam permainan. Strategi ialah pendekatan secara keseluruhan yang berhubungan dengan gagasan, perencanaan dan eksekusi sebuah aktifitas dalam kurun waktu tertentu. Dalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema mengidentifikasi faktor pendukungnya sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan secara rasional, efisiensi dalam pendanaan dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif (Tjiptono 2000). Adapun (Ali 2010) strategi adalah ilmu perencanaan dan

penentuan arah operasi-operasi bisnis berskala besar, menggerakkan semua sumber daya perusahaan yang dapat menguntungkan secara aktual dalam bisnis.

Berikut sejumlah penelitian yang dapat dijadikan sebagai studi relevan dari penelitian yang penulis usulkan. Pertama, skripsi Shelly Furqan (Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu) yang berjudul *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire*. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa adanya model komunikasi dua arah yaitu model komunikasi interaksional schramm dan model komunikasi seiler pada fitur *voice chat* yang memudahkan pemain untuk melangsungkan komunikasi.

Penelitian selanjutnya yang penulis kutip dari skripsi Isti Winarni (Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga*. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa dilihat dari persamaan regresi linier $Y=55.811+(-0.104)X$ yaitu sebesar 2,7%.

Penelitian selanjutnya penulis kutip dari jurnal Arya Brata Dkk (Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja) yang berjudul *Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur*. Dalam jurnal

ini dijelaskan bahwa perilaku para pecandu *game online* lebih tertutup kepada masyarakat umum dan lebih terbuka kepada sesama pecandu *game online*.

Sejumlah penelitian relevan yang disebutkan di atas, ditemukan *game online free fire* adalah sebuah *game online battle royale* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya. Penelitian yang dilakukan sebelumnya membahas tentang dampak *game online free fire* dan model komunikasi para pemain *free fire*. Namun belum ada yang melakukan penelitian tentang strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian terkait strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.

B. Permasalahan Penelitian

Penelitian ini difokuskan tentang strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis. Dengan adanya keterlambatan masuknya *game online free fire* di Nagari Air Bangis membuat semakin banyaknya peminat *game action* khususnya *free fire* serta sering diadakannya kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat. Berdasarkan rumusan tersebut maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui strategi yang digunakan tim *gamers* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan juga praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta dapat menambah wawasan dan informasi pada penelitian selanjutnya yang merasa tertarik dengan kajian tentang strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.

2. Praktis

Manfaat praktisnya penelitian ini bisa menambah pemahaman bagi peneliti maupun bagi masyarakat luas mengenai kajian strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.