

**MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN  
*GAME ONLINE FREE FIRE*  
(Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam

**SHELLY FURQAN**  
**NIM: 151 631 0008**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
TAHUN 2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**


Skripsi yang ditulis oleh **SHELLY FURQAN NIM: 1516310008** yang berjudul **“Model Komunikasi Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)”** pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran dan arahan pembimbing I dan pembimbing II, sehingga sudah layak untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah/Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

Bengkulu, 16 Desember 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Yulhaswita, M.A

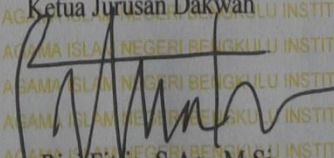
  
Dr. Japarudin, S. Sos.I., M.Si

NIP. 19700627 199703 2 002

NIP. 19800123 200501 1 008

Mengetahui

Ketua Jurusan Dakwah

  
Rini Pitria, S.Ag., M.Si

NIP. 19751013 200604 2 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

Jalan Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38214  
Telepon (0736) 51276, 5117-51172-53879 Faksimuli (0736) 51171-51172  
Website: www.iaibengkulu.ac.id

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi atas nama: **SHELLY FUROAN: 1516310008** yang berjudul "**Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)**". Telah diujikan dan dipertahankan di depan tim sidang *Munaqasyah* Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 08 Januari 2020

Dengan ini dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.



**Sidang Munaqasyah**

Ketua

**Yuhaswita, MA**  
NIP. 197006271997032002

Sekretaris

**Dr. Japarudin, S.Sos.I., M.Si**  
NIP. 198001232005011008

Penguji I

**Rini Fitra, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197510132006042001

Penguji II

**Rodyah, MA, Hum**  
NIP. 198110142007012010

## **MOTO**

**Hidup diibaratkan game, siapa yang berani dan pantang menyerah melewati rintangan maka ia adalah sang pemenang.**

**(Shelly Furqan)**

## **PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini saya persembahkan kepada:**

- 1. Mamakku ( Ilya Hartati) dan bapakku (Syaprin) yang selalu berjuang dan memberikan semangat, kerja keras dan dukungan, terima kasih untuk semua keringat dan do'a yang telah kalian lakukan.**
- 2. Saudaraku Vonny Akhlakuk Karimah dan Malik Barokah Amanah yang tidak lupa memberi semangat dan dukungan serta motivasi untuk tetap berjuang.**
- 3. Dosen-dosen yang membimbing, mengarahkan, dan memotivasi**
- 4. Saudara-saudara sepupuku Wa Risa, Cik Ta, Mamang Donny, Dang Fikri yang memberikan motivasi untuk kedepan dapat membantu keluarga dan bermanfaat bagi orang banyak.**
- 5. Sahabat-sahabatku yang selama 4 tahun selalu bersama Intan Kesuma Bangsawan, Yuliana, Irfan Kaholis, Meigy Rosawan, Darussalam, Wanfau, Anggun Monaranti, Winda Oktaviani. Vera Maryani, Rani Dwi Panila, Fauzia Prasisti Yenisah, Etri Marlina dan Angga Febriansya yang selalu mendukung, beserta teman-teman seperjuangan Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, terima kasih telah memberikan semangat, do'a dan motivasinya selama ini.**
- 6. Meki Sektaries yang selalu menemani setiap jalanku.**
- 7. Teman-teman KKN kelompok 74 Desa Padang Pelawi.**
- 8. Almamater IAIN Bengkulu.**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan:

1. Skripsi dengan judul “**Model Komunikasi Pemain *Game Online Free Fire* (Studi kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Desember 2019  
Penulis

Shelly Furqan  
NIM. 1516310008

## ABSTRAK

**Shelly Furqan, Nim 1516310008, 2015, Model Komunikasi Pemain *Game Online Free Fire* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu).**

Penelitian ini mengkaji tentang (1) bagaimana model komunikasi mahasiswa yang sering main *game online free fire*. (2) Bagaimana pesan komunikasi verbal dalam *game online free fire* mewarnai pesan komunikasi Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif untuk memberikan informasi, fakta, dan data mengenai model komunikasi mahasiswa pemain *game online free fire*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat dua model komunikasi mahasiswa pemain *game online*, yaitu Model Komunikasi Schramm yang terbentuk dari proses komunikasi antar pemain *game* para pemain dapat berperan sebagai pengirim maupun penerima pesan, dalam interaksinya kedua belah pihak dapat memberikan umpan balik terhadap informasi yang disampaikan dan sekaligus menafsirkan informasi tersebut. Model ini terungkap ketika antar anggota kelompok melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi melalui *Voice Chat* pada *game*. Selanjutnya Model Seiler, terbentuk dari tindakan proses komunikasi yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi. Lingkungan yang sepi dan damai akan membuat komunikasi antara pemain dapat terdengar dengan jelas sehingga proses komunikasi berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan. (2) bahwa pesan komunikasi verbal yang digunakan pemain banyak mengandung bahasa kekinian dan bahasa yang kurang baik. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang dilakukan. Jadi bahasa komunikasi verbal yang digunakan pengguna *game online* bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Kata Kunci: Model Komunikasi, *Game Online Free Fire*, Mahasiswa

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Esa, berkat Rahmat dan Hidayah Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada tauladan sepanjang masa Nabi besar Muhammad SAW. Sehingga penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul **“MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)”**.

Penulisan skripsi ini merupakan hasil pemikiran dan bertujuan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Terima kasih kepada orang tuaku yang selalu mendo'akan dan mendukung kesuksesan penulis dalam proses menulis skripsi ini, dan penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag, M. H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Suhirman, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
3. Ibu Rini Fitria, S.Ag., M, Si, selaku Ketua Jurusan Dakwah, dan Penguji I Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
4. Bapak Wira Hadi Kusuma, S. Sos., M.Si selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
5. Ibu Yuhaswita, M.A, selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.



6. Dr. Japarudin, S. Sos.I., M.Si, selaku Pembimbing II yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.
7. Ibu Rodiyah, MA. Hum Penguji II Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberi ilmunya dengan penuh keikhlasan.
9. Staff dan Karyawan Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan referensi.
10. Staff dan Karyawan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
11. Informan penelitian yang telah memberikan waktu dan informasi secara terbuka.
12. Serta Almamater IAIN Bengkulu yang telah menempahku hingga akhir menyelesaikan pendidikan.

Bengkulu, Januari 2020  
Penulis

**Shelly Furqan**  
**NIM. 1516310008**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
A. Komunikasi.....	15
1. Pengertian Komunikasi.....	15
2. Unsur-Unsur Komunikasi.....	17
B. Komunikasi Verbal.....	19
C. Model Komunikasi.....	25
D. Definisi Mahasiswa.....	31
E. Pengertian Game Online free Fire.....	33
1. Pengertian Game Online.....	33
2. Kategori Game Online Free Fire.....	40
F. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemain Game Online.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	46

B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	46
C. Informasi Penelitian.....	47
D. Sumber Data Penelitian.....	47
1. Sumber Data Primer.....	47
2. Sumber Data Sekunder.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Observasi.....	48
2. Wawancara.....	49
3. Dokumentasi.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	50
1. Reduksi Data.....	51
2. Penyajian Data.....	51
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data.....	51
G. Teknik Keabsahan Data.....	51
1. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi.....	51
2. Triangulasi.....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Sejarah <i>Game Online Free Fire</i> .....	53
B. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	62
1. Sejarah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD).....	62
2. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.....	65
C. Profil Informan Penelitian.....	71
D. Penyajian Data Penelitian dan Hasil Penelitian.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran .....	98

## DAFTAR PUSTAKA

## **DAFTAR TABEL**

A. Tabel I Data Dosen Tetap Program Studi KPI.....	70
B. Tabel II Jumlah Mahasiswa Program Studi KPI Tahun 2015-2018....	70
C. Tabel III Daftar Nama Informan Penelitian.....	74

## DAFTAR GAMBAR

A. Model Schraam.....	26
B. Model Seiler.....	30
C. Struktur Organisasi Fakultas Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Belangko Judul
- Lampiran 2 : Bukti Menghadiri Seminar Proposal
- Lampiran 3 : Daftar Hadir Seminar Proposal
- Lampiran 4 : Halaman Pengesahan Proposal Skripsi
- Lampiran 5 : Surat Penunjukan SK Pembimbing
- Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 7 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 8 : Pedoman Observasi
- Lampiran 9 : Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 10 : Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 11 : Daftar Hadir Sidang
- Lampiran 12 : SK Ka. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam
- Lampiran 13 : Riwayat Penulis

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat. Seiring perkembangan zaman teknologi terus berkembang dari masa ke masa. Dalam komunikasi khususnya, teknologi berkembang karena kebutuhan masyarakat akan informasi terus meningkat. Para ahli terus mengembangkan teknologi agar kebutuhan informasi masyarakat dapat terpenuhi.<sup>1</sup>

Hampir dipastikan bahwa kehidupan kita sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan berbicara atau komunikasi antara seseorang atau satu kelompok dengan kelompok yang lain. Berbicara ialah kemampuan yang kompleks yang sekaligus melibatkan beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut beragam dan perkembangannya beriringan dengan perubahan dan pergantian masa sehingga mengakibatkan bentuk perkembangan yang berbeda dengan kecepatan perkembangan yang berbeda pula.<sup>2</sup> Begitu juga dengan kemajuan teknologi sekarang yang berkembang dengan sangat cepat seperti internet membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan. Mahasiswa merupakan kalangan muda yang belajar

---

<sup>1</sup> Angga Tinova Yudha, *Game Online dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasi Tentang Hubungan Game Online DotA Terhadap Bulan Medan)*. (Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW. Vol 2. No 12. Tahun 2016. Juni 2019), Hal. 1

<sup>2</sup> Ahmad dan alex, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Subtansi Kajian dan Penerapannya*. (Jakarta : Erlangga, 2016), Hal. 16

diperguruan tinggi yang membutuhkan internet yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi ataupun sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online*.

Komunikasi bagaikan jantung dalam tubuh manusia, karena komunikasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat terlepas dari manusia. Komunikasi sangatlah memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Sejak dalam kandungan pun, komunikasi sebenarnya telah terjadi dan sejak saat itulah komunikasi akan terus-menerus berlangsung selama proses kehidupan. Bilamana kehidupan manusia sama sekali tidak menggunakan komunikasi sudah pasti planet biru ini akan mati, karena tanpa adanya komunikasi, interaksi antarmanusia tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi, apabila masing-masing melakukan tindakan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia ini disebut sebagai tindakan komunikasi.<sup>3</sup> Interaksi juga dapat kita lakukan dalam akses jaringan internet, seperti sosial media berupa *Facebook, Instagram, WhatsApp, Twiter* dan *Game online* berupa *Mobile Legend, PUBG Mobile, Hago, Clash Royale, dan Free Fier. Game online* banyak di akses oleh siswa dan mahasiswa.

Berbagai macam jenis game online pun mulai bermunculan. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. *Game online* yang banyak diminati sekarang ini adalah *game online Free Fire*, media *game online* yang sangat berpengaruh terhadap

---

<sup>3</sup> Nabella Rundengan. *Pola Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Papua di Lingkungan Fakultas Ilmu Sosisal dan Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi*. (Jurnal Ilmu Komunikasi Vol II No1 Tahun 2013. Juni 2019), Hal. 2



pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Dalam *game* ini, Pemain dapat mengembangkan daftar teman, mengobrol dengan teman *online* dan memeriksa kemajuan dan pencapaian *game*.

*Game online Free Fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game* diterbitkan oleh *garena*. *Garena* adalah *platform* hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan *PC* (Personal Computer) *online* dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada 2009, oleh Chairman dan Group

CEO saat ini, Forrest Li. *Free Fire* secara resmi dipublikasikan oleh *Garena* pada 4 Desember 2017. Sampai saat ini *Free Fire* bisa dimainkan pada perangkat *smartphone* atau *handphone* yang bersistem operasikan *iOS* (*iPhone OS* adalah sistem operasi perangkat bergerak) dan *Android*.<sup>4</sup>

Pada observasi awal peneliti menemukan gambaran tentang *game online Free Fire*, antara lain: pertama, *game online free fire* memiliki 3 mode permainan. Pertama, *gamers* dapat bermain mode solo (sendiri), dalam mode ini memiliki satu tujuan yaitu sukses bertahan hidup dari 49 pemain lainnya. Kedua, mode duo (dua), bermain dengan beranggotakan 2 pemain. Pemain memiliki kemampuan untuk membangkitkan atau menyembuhkan teman yang jatuh, terdapat 25 tim dalam mode ini. Ketiga, mode squad (tim) yang berjumlah 4 orang, terdapat 13 tim dalam mode

---

<sup>4</sup><https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp>(di akses 24 Juni 2019)

ini. Terdapat juga bermain dengan beranggotakan 3 orang tdiak berbeda dengan mode sebelumnya. Kedua, *Free fire* menyediakan *fitur chatting* terhadap sesama *gamers* yang bermain. Juga *chat* pada sebuah *channel* yang berisikan pemain-pemain lainnya di antar kota. Dan juga chatting antar sesama aquad/tim/clan. Ketiga, Adanya sebuah transaksi jual/beli item pada *shop* yang tertera pada *game online free fire*. Keempat, Dalam *game online free fire* terdapat *voice chat*, pemain-pemain dapat melakukan *voice chat* untuk melakukan interaksi antara sesama tim yang berjumlah 4 orang. Jadi tidak perlu memberitahu secara langsung/berjumpa namun dapat melakukan pembicaraan taktik dalam *voice chat*. Kelima, Karakter setiap pemian berbeda-beda mulai dari *Character Antonio, Miguel, Paloma, Maxim, Kelly, Andrew, Ford, Eve, Adam, A124* dan masih banyak yang lainnya.

Komunikasi sendiri yaitu salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Dengan komunikasi masyarakat bisa menemukan jati diri mereka di dalam masyarakat.

Komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Proses komunikasi dimulai dari komunikator sebagai pemberi

pesan, lalu disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Cara penyampaian pesan ada berbagai macam cara, baik secara verbal maupun non-verbal. Bentuknya dapat melalui bahasa, sikap dan perilaku, maupun melalui simbol-simbol yang nantinya diterima dan diartikan oleh komunikan.

Jadi, kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasa saja belum tentu mengerti makna yang dibawakan bahasa itu. Jelas bahwa percakapan antara dua orang dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya mengerti bahasa dan makna dari percakapan tersebut.

Akan tetapi, pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifatnya sangat mendasar, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara kedua belah pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena komunikasi tidak hanya bersifat informatif, yaitu agar orang lain mengerti, tapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu keyakinan, melakukan suatu perbuatan, dan lain-lain. Komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerimaan atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Beberapa Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) akibat *game online* tidak menuntut kemungkinan komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu. Pesan komunikasi yang digunakan pemain menggunakan pesan komunikasi yang kasar dan kotor, sehingga tidak menuntut kemungkinan akan menimbulkan orang disekitar marah dan tersinggung. Kebiasaan bermain *game online* yang terus menerus tanpa sadar mahasiswa cenderung menjadi individualis, komunikasi berjalan tidak efektif, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri. membuat orang terisolisir dengan lingkungan sekitar. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer*.

*Game online* ini telah melebihi sebatas aktivitas santai untuk banyak yang memainkannya, termasuk anak muda dan orang dewasa. Fenomena yang memiliki banyak pengaruh yang berbahaya, seperti yang telah ditunjukkan oleh studi ilmiah di seluruh dunia. Ini telah membuat para dokter, pendidik, para wali, dan bahkan politisi angkat suara untuk memperingatkan dan meningkatkan kesadaran.<sup>5</sup>

*Game online free fire* membuat remaja maupun mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu didepan *smartphone* mereka sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain

---

<sup>5</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*. (Solo: Aqwam, 2016), Hal. 72

apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada *game online free fire*. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online free fire* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.<sup>6</sup>

Adapun kriteria yang peneliti tetapkan terhadap sampel yang akan dipilih antara lain, merupakan mahasiswa/mahasiswi Program Studi KPI yakni mahasiswa angkatan 2015, 2016, 2017 dan 2018 yang mengetahui atau bermain *game online* selama satu tahun. Alasan peneliti memilih game ini karena server yang dimiliki *Free Fire* lebih unggul dari pada game online yang lain karena *Free Fire* sudah memiliki server sendiri di indonesia. *Game online free fire* lebih cepat, stabil dan mudah untuk dimainkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “**MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus Mahasiswa FUAD IAIN Bengkulu)**” yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan model komunikasi pemain *game online* dan pesan komunikasi terkait dengan permainan *game online free fire* yang digemarinya.

---

<sup>6</sup> Teuku Romy Syahputra, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. (Skripsi universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, 2017), Hal. 15

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang permasalahan di atas, yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model komunikasi mahasiswa yang sering main *game online free fire*?
2. Bagaimana pesan komunikasi dalam *game online free fire*?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Berbagai model komunikasi yang dikembangkan para ahli, penelitian ini dibatasi pada model komunikasi dua arah pada saat penggunaan *voice chat* pada mode *Squad game*.
2. Pesan komunikasi yang dimaksud terbatas pada pesan verbal yang terjadi antar pemain *game online free fire*.
3. Objek penelitian meliputi Mahasiswa FUAD Prodi KPI IAIN Bengkulu angkatan 2015, 2016, 2017, dan 2018.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan model komunikasi mahasiswa yang sering main *game online free fire* pada saat menggunakan *voice chat* pada mode *Squad game*.
2. Mendeskripsikan pesan komunikasi dalam *game online free fire*.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperkaya pengetahuan, menambah rujukan teori bagi mahasiswa Program Studi KPI, menambah teori komunikasi massa dan kajian tentang ilmu sosial bagi peneliti maupun pembaca dan juga masyarakat terhadap Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sisi positif bagi lembaga terutama Prodi KPI.

### 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar orang tua memperhatikan anak-anaknya baik yang sudah remaja untuk membatasi bermain *game online free fire*. Bagi pemain *game online free fire* diharapkan dapat mengurangi frekuensi permainannya agar interaksi sosialnya berjalan dengan baik.

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian, maka peneliti perlu memberikan pemaparan tentang beberapa karya yang telah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam penelitian ini maka penulis menemukan beberapa penelitian yang memang perlu untuk diketahui, di antaranya penelitian skripsi Teuku Romy Syahputra, dengan judul skripsi *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada*

*Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh*). Program studi ilmu komunikasi. Skripsi universitas Syiah Kuala Banda Aceh 2017.<sup>7</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deksriptif. Penelitian ini memfokuskan pada seberapa besar pengaruh bermain *Game Online* (Variabel X) terhadap perilaku remaja (Variabel Y). Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (*Dependency Media Theory*) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menyebabkan rasa candu atau ketergantungan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang skala pengukurannya menggunakan skala likert dan diolah secara statistik dengan program SPSS 24.0 yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai T-hitung untuk variabel bermain game online adalah sebesar 2,484 dengan tingkat signifikansi 0,016. Nilai T-tabel pada  $\alpha = 5\%$  adalah 2,004. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu T-hitung > tabel (2,484 > 2,004) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka  $H_a$  diterima, artinya game online berpengaruh positif terhadap perilaku remaja di Fakultas MIPA program studi Informatika Unsyiah.

---

<sup>7</sup> Teuku Romy Syahputra, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. (Skripsi Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, 2017), Hal.



Kemudian skripsi yang ditulis oleh Nurul Aprilia, dengan judul *Pengaruh Bermain Game Playstation Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2017.<sup>8</sup>

Program studi pendidikan agama islam. Penelitian yang memfokuskan pada pengaruh dari bermain *Game Playstation* terhadap motivasi belajar siswa di kelurahan pagar dewa kecamatan selebar kota bengkulu.

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif dan menggunakan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian pengolahan data menggunakan *SPSS Windows7* menunjukkan terdapat hubungan linier dan pengaruh yang signifikan bermain *game playstation* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan statistika pada analisa dapat bermain *Game Playstation* memiliki  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0,325 > 0,316$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game playstation terhadap motivasi belajar siswa.

Selanjutnya skripsi oleh M. Aminudin, dengan judul *Dampak Faighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten BengkuluTengah*. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri

---

<sup>8</sup> Nurul Aprilia, *Pengaruh Bermain Game Playstation Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. (Skripsi IAIN Bengkulu, 2017), Hal.

Bengkulu 2016.<sup>9</sup> Program studi bimbingan konseling islam. Penelitian ini memfokuskan pada jenis perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat dan dampak dari *Fighting Game* terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan *game online* banyak menimbulkan pengaruh yang negatif bagi perilaku sosial remaja. Pengaruh tersebut berupa pengaruh yang negatif bagi perilaku sosial remaja. Diantaranya dampak negatif yang diterima oleh remaja itu adalah seperti suka berbohong. Suka mencuri, tidak peduli terhadap sekitar, menjadi anak yang bodoh. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* membuat orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam memperbaiki pola tingkah laku remaja agar remaja mampu untuk bertingkah laku sesuai dengan norma dan kebiasaan yang seharusnya mereka lakukan.

Penelitian di atas terpaku pada pengaruh atau dampak dari game itu sendiri, sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah mendeskripsikan “Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire* (Studi Kasus Mahasiswa FUAD IAIN Bengkulu)”. Penelitian saya memfokuskan pada bagaimana model komunikasi yang sering main *game online free fire* dan bagaimana bahasa komunikasi dalam *game online free fire* mewarnai

---

<sup>9</sup> M. Aminudin, *Dampak Faighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. (Skripsi IAIN Bengkulu, 2016), Hal. 1

bahasa komunikasi mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu, serta bagaimana komunikasi islam mahasiswa yang sering main game online free fire.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam hal ini dibuat sistematika penulisan, agar dapat mempermudah pemahaman dan penyusunan dalam penulisan proposal. Sistematika penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, Bab ini fungsinya sebagai pengantar yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu dan sistematika penulisan. Kerangka pendahuluan ini akan mengantarkan secara keseluruhan kepada setiap pembahasan bab-bab berikutnya.

BAB II : Kajian teori, pada bab ini membahas tentang yakni komunikasi yang terdiri dari pengertian komunikasi, unsur-unsur komunikasi, dan definisi komunikasi islam. Selanjutnya model komunikasi, definisi mahasiswa, dan pengertian *game online free fire* yang terdiri dari pengertian *game online* dan kategori *game online free fire*. Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi pemain *game online*.

BAB III : Metode penelitian, yang mana terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, penjelasan judul, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, sumber data yakni sumber data primer dan data sekunder, teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan

kesimpulan dan verifikasi data. Teknik keabsahan data yakni pemeriksaan sejawat melalui diskusi dan triangulasi.

BAB IV : Hasil penelitian, bab ini dibahas tentang sejarah *game online free fire*, deskripsi wilayah penelitian yakni terdiri dari sejarah IAIN Bengkulu, sejarah Fakultas UAD, dan program studi komunikasi dan penyiaran islam. Selanjutnya profil informan penelitian, penyajian data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Komunikasi**

##### **1. Pengertian Komunikasi**

Secara etimologi (kebahasaan), kata komunikasi berasal dari bahasa Latin, *communicatio*, yang bersumber dari kata *communis*, yang artinya sama, dalam arti sama makna mengenai suatu hal. Dalam pengertian ini jelas bahwa orang yang berkomunikasi harus mempunyai makna yang sama terhadap suatu hal. Dengan kata lain, tanpa tujuan yang sama, tidak akan terjadi komunikasi dalam ruang lingkup itu. Secara terminologi (istilah), yaitu proses penyampain pesan dari seseorang kepada orang lain, sebagai konsekuensi dari hubungan sosial.<sup>10</sup>

Komunikasi adalah peristiwa penyampain pesan dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan) melalui tahapan proses, media atau alat sehingga menimbulkan efek atau pengaruh. Untuk mempermudah proses komunikasi, manusia selalu berusaha menemukan, mengembangkan, atau berinovasi dengan berbagai teori dan teknologi.<sup>11</sup>

Komunikasi adalah sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap, dan perilaku lain yang

---

<sup>10</sup> Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), Hal. 3

<sup>11</sup> Tatang, *Dinamika Komunikasi*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), Hal. 27-30

berbentuk pengetahuan, pembicaraan gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan, sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dia alami. Fenomena komunikasi dipengaruhi pula oleh media yang digunakan, sehingga media kadang kala juga ikut memengaruhi isi informasi dan penafsiran, bahkan menurut Marshall McLuhan bahwa media juga adalah pesan itu sendiri.<sup>12</sup>

komunikasi merupakan hal yang terpenting atau vital bagi manusia. Tanpa komunikasi, manusia dikatakan “tersesat” dalam belantara kehidupan ini. “orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia dipastikan akan ‘tersesat’ karena ia tidak bisa menaruh dirinya dalam lingkungan sosial”.<sup>13</sup>

Pentingnya komunikasi terlihat dari semakin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi. Selain itu, dalam mengatasi persoalan waktu, kemajuan teknologi komunikasi bisa mengaburkan batas-batas geografis atau wilayah. Munculnya alat-alat elektronik dengan sistem komputerisasinya menyebabkan teknologi dalam berkomunikasi berkembang pesat.

---

<sup>12</sup> Burhan, Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Terori Paradigma dan Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. (Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2006), Hal. 57

<sup>13</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), Hal. 5

## 2. Unsur-unsur Komunikasi

Ada lima komponen atau unsur penting dalam komunikasi yang harus diketahui yaitu pengiriman pesan (*Sender*), pesan yang dikirimkan (*Message*), bagaimana pesan tersebut dikirimkan (*Delivery Channel* atau *media*), penerima pesan (*Receiver*) dan umpan balik (*Feedback*).<sup>1</sup>

Paradigma Harold Lasswell dalam menjelaskan komunikasi dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says in Which Channel to Who, with What Effect?*<sup>2</sup>

### 1. Komunikator (siapa yang mengatakan?)

Sumber (*source*) adalah seseorang yang membuat keputusan untuk berkomunikasi. Sumber sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator, pembicara (*speaker*).

### 2. Pesan (mengatakan apa?)

Pesan adalah sesuatu yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal ataupun nonverbal yang berisi ide, sikap, dan nilai komunikator. Pesan mempunyai 3 komponen yaitu makna, simbol, yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan

### 3. Media (melalui saluran/*channel*/media apa?)

Saluran adalah alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima.

---

<sup>1</sup> Dasrun, Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana, Fakta Penelitian Fenomenologi Orang Tua Karir dan Anak Remaja*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), Hal. 2

<sup>2</sup> Tatang, *Dinamika Komunikasi*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), Hal. 33-34

#### 4. Komunikasikan (kepada siapa?)

Penerima adalah orang yang menerima pesan. Penerima sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunikate (*communicate*), penyandi-balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), atau penafsir (*interpreter*).

#### 5. Efek (dengan dampak/efek apa?)

Efek komunikasi adalah dampak yang diikuti dari beragam bentuk pesan komunikasi yang transformasikan dalam interaksi komunikasi atau komunikasi massa.

Agar terciptanya suatu hubungan yang baik maka komunikator sebagai penyampai pesan harus menyampaikan maksud dengan baik, sehingga dapat diterima, dimengerti, dan ditanggapi oleh komunikan. Tanggapan dari komunikan penting karena merupakan umpan balik (*Feed Back*) yang menunjukkan bagaimana pesan itu diterima oleh komunikan.

Teori Lasswell, walaupun fokus pada komunikasi verbal satu arah namun teori ini dipandang lebih maju dari teori yang ada. Lasswell mendefinisikan tujuan komunikasi sebagai penciptan pengaruh dari pesan yang disampaikan.<sup>3</sup>

Studi tentang teori komunikasi dapat membantu seseorang lebih memahami perilaku manusia, lebih menghargai lagi teknik dan keterampilan yang penting untuk mencapai tujuan komunikasi, dan

---

<sup>3</sup> Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta, Kencana, 2009), Hal. 60



meningkatkan kemampuan seseorang untuk merenungkan dan memahami perilaku dirinya sendiri.<sup>4</sup>

## **B. Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal tidak semudah yang dibayangkan. Pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Semua rangsangan wicara yang disampaikan termasuk ke dalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan.<sup>5</sup>

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau onsep yang diwakili kata-kata itu.

Bahasa sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan mempunyai fungsi yang utama yaitu sebagai pengenalan (identitas), sebagai wahana interaksi sosial, sebagai kartasis, sebagai manipulasi. Dalam *Speech Communication* (komunikasi lisan) yang terutama dijumpai dalam komunikasi antarpribadi terjadi peralihan, terjadi peralihan pesan-pesan verbal dalam bentuk kata-kata.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Ibnu Hamad, *Komunikasi dan Perilaku Manusia*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), Hal. 20

<sup>5</sup> Deddy Mulyana. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2007), Hal. 260

<sup>6</sup> Alo Liliweri, *Komunikai Verbal dan Nonverbal*, (Bandung; PT. Citra Aditya Bakti, 1994), Hal. 15-16

Komunikasi mencakup bahasa, dan bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang dipakai dalam proses berpikir ilmiah, dan komunikasi untuk menyampaikan jalan pikiran tersebut kepada orang lain. Sebagai alat komunikasi, bahasa terbagi kedalam bahasa lisan dan bahasa tulisan. Dalam pemakaiannya, bahasa lisan terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga kesalahan leksikon (kosa kata), semantik (makna kata dan kalimat), morfologi (bentuk kata), ataupun sintaksis (tata kalimat) dapat diperbaiki secara langsung. Lain halnya dengan bahasa tulisan yang sama sekali tidak terikat kepada ruang dan waktu, hingga penggunaannya perlu secara tepat sesuai dengan kaidah yang baku. Dalam pengertian linguistik bahasa adalah sebagai sistem simbol bunyi bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer (antara lambang dan sistem tidak memiliki hubungan wajib dengan konsep yang dikembangkan) dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah rangkain bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar.<sup>7</sup>

Orang yang mahir menggunakan bahasanya sehingga maksud hatinya mencapai sasarannya, apapun jenisnya itu dianggap berbahasa efektif. Bahasanya membuahkan efek atau hasil karena serasi dengan peristiwa atau keadaan yang dihadapinya. Orang yang berhadapan dengan sejumlah lingkungan hidup harus memilih salah satu ragam yang cocok

---

<sup>7</sup> Jalaluddin, *Filsafat Ilmu Pengetahuan* . (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), Hal. 124

dengan situasi itu. Pemanfaatan ragam yang tepat dan serasi menurut golongan penutur dan jenis pemakai bahasa itulah yang disebut bahasa yang baik atau tepat.

Bahasa komunikasi pada pengguna *game online free fire* itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional, dan hal tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang pada umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata.

#### 1) Bahasa Gaul/Kekinian

Bahasa gaul pada umumnya digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya dan juga seseorang dengan kelompok lainnya yang dikatakan bahasa pergaulan atau juga bisa disebut bahasa sandi terkadang hanya dipahami oleh kalangan tertentu dan itu bersifat sementara dan hanya berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi : kosa kata, ungkapan, singkatan, intonasi, pelafalan, pola serta konteks bahasa. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan bergantung pada kreatifitas pemakainya.<sup>8</sup>

Penggunaan bahasa gaul oleh kalangan mahasiswa memiliki banyak hal yang unik jika dicermati oleh kalangan tersebut dan karena itu

---

<sup>8</sup> Andi Indri Abriani, *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. (Skripsi FISIP Universitas Halu Oleo, Kendari, 2018), Hal. 6

akan menciptakan suasana khusus dalam proses komunikasi hal tersebut juga disebabkan karena adanya suatu hal yang diantaranya:

- a) Bahasa gaul muncul dan digunakan oleh seseorang yang memahaminya dan itu bersifat asing bagi orang lain diluar pemakainya.
- b) Bahasa gaul berbeda dengan bahasa sandi yang digunakan oleh suatu organisasi tertentu.
- c) Bahasa gaul memiliki ciri tersendiri dalam penggunaannya yang berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya.
- d) Bahasa gaul mempunyai sifat-sifat kerahasiaan tertentu bagi masyarakat lain pemakainya.
- e) Bahasa gaul berdampingan dengan bahasa yang telah lazim, dan biasanya digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Seperti halnya pada mahasiswa yang khususnya sebagai pengguna *game online free fire* dalam kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak mereka biasanya terotomatis langsung mengungkapkan apa yang sudah menjadi kebiasaan mereka selama menggunakan *game* ini.

## 2) Bahasa Kasar

Dalam perilaku komunikasi bahasa kasar pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap substandar dan rendah. Dengan bahasa, konflik bisa juga tercipta dan berakhir. Karena hal itu, dengan bahasa yang kita gunakan itu bisa menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya serta

banyak hal yang berkaitan dengan diri kita sendiri. Sama juga, dengan halnya sesuatu yang baik maupun yang buruk atau malah sebaliknya.<sup>9</sup>

Bahasa kasar awalnya digunakan apabila seseorang berhubungan dengan rekan-rekan atau teman karib serta dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya dalam suasana yang bersifat pribadi atau bisa juga karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri kita sendiri. Sama halnya yang dilakukan oleh mahasiswa pengguna *game online free fire* karena adanya sesuatu yang membuat mereka tidak bisa mengontrol diri, membuat penyampaian pesan dalam menjadi kasar terhadap teman atau sesama pengguna *game online* tersebut, seperti pada saat permainan sedang berlangsung, seseorang tiba-tiba tertembak oleh musuh dan spontan ia mengatakan kata-kata kasar seperti anjing, babi, *fuck* dan kata-kata kasar lainnya.

Bahasa digunakan orang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain, atau bahasa digunakan manusia sebagai salah satu alat komunikasi. Secara singkat bahasa berfungsi untuk basa-basi (*Seremonial*), mengajak atau membujuk (*direktif*), menjelaskan (*informatif*), mengungkapkan perasaan dan menggugah citra (*ekspresif*).<sup>10</sup>

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi sebagai berikut:

- 1) Bahasa merupakan akibat yang lebih jauh dari ekspresi diri.

---

<sup>9</sup> Andi Indri Abriani, *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. (Skripsi FISIP Universitas Halu Oleo, Kendari 2018), Hal. 7

<sup>10</sup> Effendi, *Panduan Bahasa Indonesia dengan Baik dan Benar*, (Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya, 1995), Hal. 163

- 2) Komunikasi tidak akan sempurna bila ekspresi diri kita tidak diterima atau dipahami.
- 3) Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, memiliki tujuan tertentu yaitu agar kita dipahami oleh orang lain. Jadi dalam hal ini respons pendengar atau lawan komunikasi yang menjadi perhatian utama kita.
- 4) Bahasa sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan alat untuk merumuskan maksud kita.
- 5) Dengan komunikasi, kita dapat menyampaikan semua yang kita rasakan, pikirkan, dan ketahui kepada orang lain.
- 6) Dengan komunikasi, kita dapat mempelajari dan mewarisi semua yang pernah dicapai oleh nenek moyang kita dan apa yang telah dicapai oleh orang-orang sejawan kita.
- 7) Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi melalui lisan (bahasa primer) dan tulisan (bahasa sekunder). Berkomunikasi melalui lisan (dihasilkan oleh alat ucap manusia), yaitu dalam bentuk simbol bunyi, dimana setiap simbol bunyi memiliki ciri khas tersendiri. Suatu simbol bisa terdengar sama di telinga kita tapi memiliki makna yang sangat jauh berbeda. Misalnya kata 'sarang' dalam bahasa Korea artinya cinta, sedangkan dalam bahasa Indonesia artinya kandang atau tempat.
- 8) Tulisan adalah susunan dari simbol (huruf) yang dirangkai menjadi kata bermakna dan dituliskan. Bahasa lisan lebih ekspresif di mana mimik, intonasi, dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Lidah setajam pisau / silet

oleh karena itu sebaiknya dalam berkata-kata sebaiknya tidak sembarangan dan menghargai serta menghormati lawan bicara / target komunikasi.

- 9) Bahasa sebagai sarana komunikasi mempunyai fungsi utama bahasa adalah bahwa komunikasi ialah penyampaian pesan atau makna oleh seseorang kepada orang lain. Keterikatan dan keterkaitan bahasa dengan manusia menyebabkan bahasa tidak tetap dan selalu berubah seiring perubahan kegiatan manusia dalam kehidupannya di masyarakat.

### **C. Model Komunikasi**

Model adalah representasi suatu fenomena, baik nyata maupun abstrak, dengan menonjolkan unsur-unsur terpenting fenomena tersebut. Definisi lain model adalah suatu gambaran yang sistematis dan abstrak yang menggambarkan potensi-potensi tertentu yang berkaitan dengan berbagai aspek dari suatu proses. Model komunikasi menurut Sereno dan Mortensen adalah Deskripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi.<sup>11</sup>

Model komunikasi adalah gambaran sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya.<sup>12</sup> Berikut model-model komunikasi untuk mempermudah memahami proses komunikasi dan melihat komponen dasar yang perlu ada dalam suatu komunikasi.

---

<sup>11</sup> Riswandi. *Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), Hal 37-38

<sup>12</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal 12

Gorden Wisemen dan Larry Barker mengemukakan bahwa terdapat tiga fungsi model komunikasi yaitu: pertama, melukiskan proses komunikasi. Kedua, menunjukkan hubungan. Ketiga, membantu dalam menemukan dan memperbaiki kemacetan komunikasi.<sup>13</sup>

#### 1. Model Schramm

Model sirkuler yang dikembangkan oleh Wilbur Schramm pada tahun 1954 yang menekankan pada proses komunikasi dua arah di antara para komunikator. Komunikasi berlangsung dua arah, dari pengirim dan kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim.<sup>14</sup> Proses melingkar ini menunjukkan bahwa komunikasi selalu berlangsung. Model ini menempatkan sumber dan penerima mempunyai kedudukan yang sederajat. Satu elemen yang penting bagi model Schramm adalah umpan balik (*feedback*), atau tanggapan terhadap suatu pesan.<sup>15</sup>

Wilbur Schramm membuat tiga model komunikasi, mulai dari yang sederhana sampai kepada model yang rumit. Pertama, mirip dengan Shannon dan Weaver. Kedua, Schramm memperkenalkan gagasan bahwa kesamaan dalam pengalaman sumber dan sasaran adalah faktor yang sebenarnya dikomunikasikan, karena bagian sinyal itulah yang dianut sama oleh sumber dan sasaran. Selanjutnya model

---

<sup>13</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Hal. 133

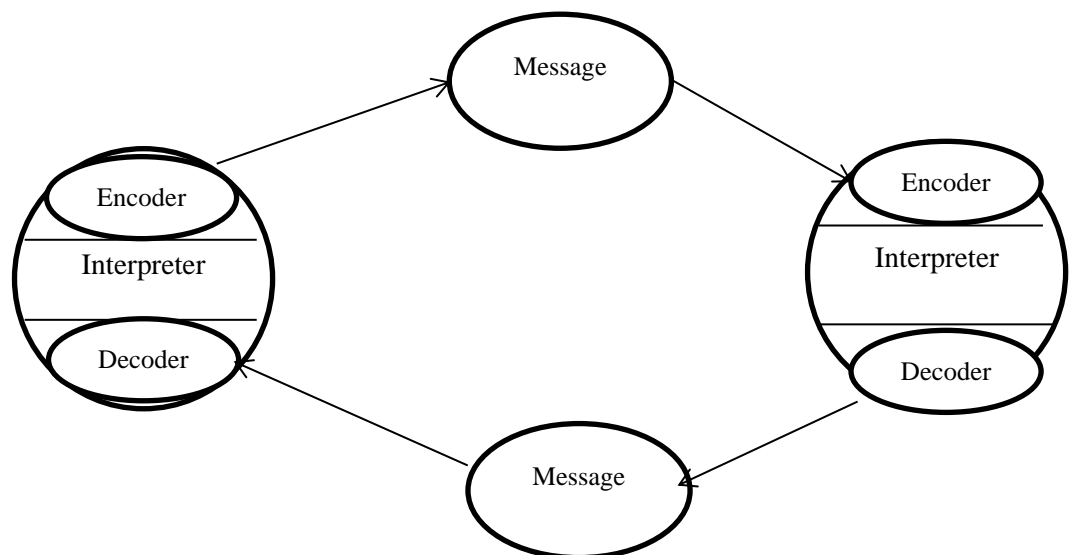
<sup>14</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), Hal. 45

<sup>15</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Hal. 151-153



ketiga, Schramm menganggap komunikasi sebagai interaksi dengan kedua pihak yang menyandi, menafsirkan, menyandi balik, mentransmisikan, dan menerima sinyal.<sup>16</sup>

Model ini sama dengan model-model sebelumnya yaitu memperlihatkan proses komunikasi yang satu arah dan tidak dua arah. Oleh karena Schramm menyadari pentingnya balikan dalam komunikasi, akhirnya menyempurnakan model ini menjadi model dua arah.<sup>17</sup>



Gambar 3. Model Schramm

<sup>16</sup> Riswandi. *Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), Hal 43-44

<sup>17</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal 10

Schramm menggambarkan komunikasi sebagai proses sirkuler, model ketiga Schramm di atas menggambarkan dua titik pelaku komunikasi yang melakukan fungsi *encoder*, *interpreter*, dan *decoder*. Setiap pelaku komunikasi bertindak sebagai *encoder* dan *decoder*. *Encoder* adalah translasi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan, dan *decoder* adalah translasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber. Kedaunya saling berhubungan secara simultan dan saling memengaruhi satu sama lain.<sup>18</sup>

Pesan yang diterima kembali disebut dengan umpan balik yang ia beri nama *massage*. Umpan balik inilah yang membuat model linier menjadi sirkuler. Unsur Interpreter (penerjemah) berfungsi memaknai pesan yang berhasil disandikan dengan alat kemudian dikembalikan dalam bentuk pesan berikutnya agar dapat dikirimkan.

Balikan adalah penting dalam proses komunikasi karena akan menceritakan kepada kita bagaimana pesan yang dikirimkan diinterpretasikan oleh yang menerima pesan.<sup>19</sup> Bila penerima pesan memberikan balikan kepada si pengirim maka si penerima berubah menjadi si pengirim atau sumber sehingga komunikasi tidak satu arah lagi tetapi satu lingkaran. Dengan perkataan lain setiap orang dalam proses komunikasi adalah sekaligus berperan sebagai enkoder dan dekoder.

---

<sup>18</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), Hal. 45

<sup>19</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Hal. 153

Menurut Schramm komunikasi senantiasa membutuhkan setidaknya tiga unsur :<sup>20</sup>

a. Sumber, bisa berupa :

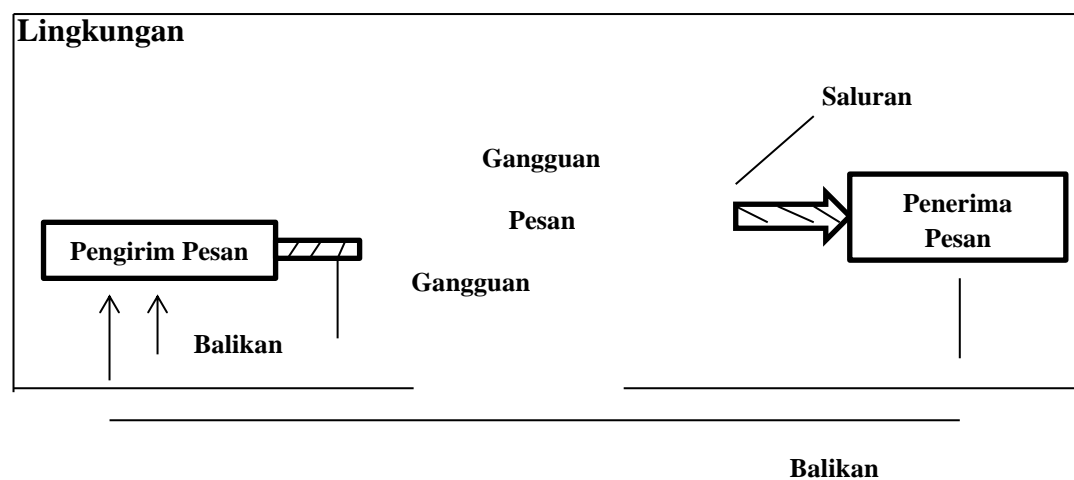
1) Seorang individual berbicara, menulis, menggambar, bergerak.

2) Sebuah organisasi komunikasi (koran, rumah produksi, televisi).

b. Pesan, dapat berupa tinta dalam kertas, gelombang suara dalam udara, lambaian tangan, atau sinyal-sinyal lain yang memiliki makna.

c. Sasaran, dapat berupa individu yang mendengarkan, melihat, membaca, anggota dari sebuah kelompok, mahasiswa dalam perkuliahan, khalayak massa, pembaca surat kabar, penonton televisi.

## 2. Model Seiler



Gambar 5. Model Seiler

<sup>20</sup> Riswandi. *Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), Hal. 44

William J. Seiler memberikan model komunikasi dua arah dan bersifat lebih universal. Ada 5 komponen dasar komunikasi yaitu pengirim pesan, pesan, saluran, penerima pesan, dan umpan balik atau tanggapan. Menurut Seiler, source atau pengirim pesan mempunyai empat peranan yaitu menentukan arti apa yang akan dikomunikasikan, menyadikan arti ke dalam suatu pesan, mengirim pesan dan mengamati, dan bereaksi terhadap respons dari penerima pesan.<sup>21</sup>

Berikut lima komponen dasar pada model komunikasi Berlo:<sup>22</sup> Pengertian message/pesan adalah sama dengan stimulus yang dihasilkan oleh sumber. Pesan ini mungkin berisi kata-kata, tata bahasa, pengorganisasian, penampilan, gerak badan, suara, kepribadian, konsepsi diri, gaya lingkungan dan gangguan, setiap stimulus yang mempengaruhi penerima adalah suatu pesan apakah itu disengaja atau tidak.

Istilah *Channel* atau saluran yang dimaksud dalam model ini adalah jalan yang dilalui pesan dari sumber kepada penerima, baik itu saluran berupa gelombang suara atau gelombang cahaya. Sehingga dapat mendengar dan melihat satu sama lain. Selain itu alat-alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan juga ada melalui penciuman, perabaan dan pengecap.

Masuk kekomponen penerima itu dapat berupa individu atau banyak individu yang mempunyai tugas menganalisis dan

---

<sup>21</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal 13

<sup>22</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal 13-14

menginterpretasikan pesan baik disengaja maupun tidak. Seseorang bisa menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim. Kemudian terakhir adanya tanggapan atau umpan balik yang terjadi.

#### **D. Definisi Mahasiswa**

Definisi mahasiswa secara umum adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan sehingga dapat menjadi calon-calon intelektual atau orang yang menuntut ilmu diperguruan tinggi baik universitas, institut.<sup>23</sup> Menurut para ahli pengertian mahasiswa sebagai berikut:

1. Menurut Sarwono, setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran diperguruan tinggi dengan batas usia 18-30 tahun. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh status karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendikiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat.
2. Menurut Knopfemacher, merupakan insan-insan calon sarjana yang keterlibatannya dalam perguruan tinggi, dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.<sup>24</sup>

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak

---

<sup>23</sup> Shinta Mardalena, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Menikah pada Masa Kuliah (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu)*. (Skripsi IAIN Bengkulu, 2016), Hal. 34

<sup>24</sup> Agung, "Jurnal ilmiah". <http://www.scribd.com/doc/88163327/mahasiswa-2> (Diakses Pada Tanggal 9 Mei 2019)

yang ada di dalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga.

Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya game online. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.

Mahasiswa sebagai makhluk sosial memiliki sikap dan perilaku yang berbeda-beda. Sikap dalam bahasa Inggris adalah *Attitude* berasal dari

bahasa latin *Aptus* yang berarti siap bertindak.<sup>25</sup> Sedangkan perilaku sebagai tindakan nyata individu.

Sikap sebagai hasil belajar mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan itu dapat berupa perubahan arah, misalnya positif, negatif, ataupun intensitasnya. Sikap dapat pula melemah atau menguat, bahkan hingga tingkat eksterm. Perubahan dapat berasal dari dalam diri sendiri atau datang dari luar sebagai hasil dari proses persuasi pihak lain.

## **E. Pengertian Game Online free Fire**

### **1. Pengertian Game Online**

*Game* berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar “permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan *games* di komputer sangat cepat.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkeompok guna

---

<sup>25</sup> Khomaruddin Hidayat, Khoiruddin Bashori, *Psikologi Sosial: Aku, Kami, dan Kita* (Jakarta: Erlangga, 2017), Hal 55.

mencapai tujuan tertentu.<sup>26</sup> Jadi, bermain game adalah suatu proses “*Fine tuning*” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak kita dengan logika aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam data analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu. Berikut pengertian *game* menurut beberapa ahli:

1. John C Beck & Mitchell Wade

*Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2. Fauzi A

*Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas kita.

3. Andik Susilo

*Game* adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

---

<sup>26</sup>Arif S Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993), Hal 2



Menurut Sadiman, menyatakan bahwa setiap permainan mempunyai empat komponen utama yaitu:<sup>27</sup>

- a. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-atauran main, dan
- d. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

*Game Online* merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan *computer* dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu.<sup>28</sup>

*Game Online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Hasan “*game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan.” Berdasarkan definisi diatas, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan *game* komputer yang dapat

---

<sup>27</sup> M. Aminudin. *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Emoat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*, (Skripsi IAIN Bengkulu, 2016), Hal. 13

<sup>28</sup> Meichael Angriantoro. “Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja” <http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html> (Diakses pada tanggal 12 mei 2019)

dimainkan oleh multipemain melalui internet.<sup>29</sup> Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

- a. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- b. Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- d. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturanaturan permainan.
- e. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

Pengaruh *Game Online* memiliki dampak positif dan negatif:<sup>30</sup>

#### 1) Dampak positif

##### a) Meningkatkan Konsentrasi

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

##### b) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang

---

<sup>29</sup> Nety Ariana Dewi, *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Raja Basa)*, (Skripsi Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018), Hal. 11

<sup>30</sup> Meichael Angriantoro. "Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja" <http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html> (Diakses pada tanggal 12 mei 2019)

bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan telinga.

c) Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog dari *Finland University* menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca. Jadi, pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.

d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Sebuah studi menemukan bahwa *gamer* mempunyai skill berbahasa *inggris* yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadangkala mereka chat deng pemain lain dari berbagai negara.

e) Meningkatkan kemampuan mengetik

Kemampuan mengetik sudah pasti meningkatkan karena mereka menggunakan *Keyboard* dan *Mouse* untuk mengendalikan permainan.

b. Dampak Negatif

a) Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maa pembuat *game* semakin diuntungkan karena meningkatkan pembelian

*gold/tool/* karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologi pemain *game*.

b) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *software crackin* dan lain-lain. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos demi bermain *game*.

c) Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya indonesia tetapi sejauh ini yang penulis temui baik itu di warnet-warnet atau di kampus-kampus. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain.

d) Terbengkalainya kegiatan dunia nyata

Ketertarikan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan

terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan terus menerus meskipun kita sudah offline.

e) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

f) Pemborosan

Uang untuk membeli kuota dan membeli gold/poin/ karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah belum lagi koneksi internet, dan upgrade spekulasi komputer dirumah.

g) Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

## 2. Kategori Game Online Free Fire

Ada beberapa *game* yang terkenal dikalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fier* dan lain-lain. Dari *game* tersebut yang paling diminati oleh kalangan mahasiswa adalah *game online free fire*.

*Game free fire* adalah game digarap 111dots studio dan diterbitkan oleh garena, dirilis di indonesia pada pada januari 2018. *Free Fire* adalah game atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan *TPS (Third Person Shooter)* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan vidio yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga demensi) shooter, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.<sup>31</sup>

Terdapat tiga mode permainan dalam *Game Online Free Fire* yaitu:

1. Solo: Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
2. Duo : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
3. Squad : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

Cara bermain *Game Online Free Fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi

---

<sup>31</sup><https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp> (di akses 24 Juni 2019)

penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain-lainnya. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam *Airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum terambil.

Pemain *Game Online Free Fire* dapat berkomunikasi melalui *Voice Chat*. Penggunaan *Voice Chat* dapat membuat server sendiri untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan antar pemain. Dengan adanya *Voice Chat* pemain dapat mendengar dan merespon pemain lainnya sehingga tidak mengganggu jalannya *game*. Fitur *Voice Chat* membuat para pengguna *Game* dapat berinteraksi agar sebuah misi dalam permainan terselesaikan dengan baik.

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *Zona Danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada *mode Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di

kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di *mode Solo*, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran Zona aman atau *Safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang berkurang apabila Zona aman berukuran sangat kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.

Senjata yang digunakan seperti *HandGun* (Pistol), *SMG* (peluru), *Sniper*(*kar98k* dan *AWM*, *Shotgun* (*M1014*), dan *Grenade Launcher* (*M79*) dan lain-lainnya. Terdapat tipe untuk tembak jarak dekat dan jauh seperti senjata laras panjang.<sup>32</sup>

*Free fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *Free Fire* terdapat 6 divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat kalian capai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam game *free fire*. *Tier-tier rank* tersebut adalah Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Heroic/Master.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup><https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp> (di akses 24 Juni 2019)

<sup>33</sup> <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-free-fire/> (diakses 09 Juli 2019)



Untuk mengekspresikan perasaan dan suasana hati dari para *gamers* dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang, teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan kepada pemain lainya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang menimbulkan motif untuk berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas *Voice Chat*. Selain itu *gamers* termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul dan menendang ketika dalam keadaan kesal dan marah pada saat memainkan *game online* ini.<sup>34</sup>

*Game free fire* sangat berdampak pada kalangan mahasiswa atau remaja, tidak hanya itu dari kalangan anak-anakpun memainkannya. Jika tahun sebelumnya menjadi tahun *game MOBA* dan *Battle Royale* beda dengan sekarang *game* yang banyak menarik perhatian seperti *game free fire*. *Gamers* tadinya harus punya PC atau *konsol game* dulu untuk main *game battle royale* seperti *PUBG* atau *Fortnite*. Sedangkan sekarang *game free fire* bisa lewat genggam tangan.

---

<sup>34</sup> Surya Adhi Agoesta, *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*, (Skripsi Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2016), Hal. 14

Jumlah pemain dalam *game free fire* tidak mencapai ratusan melainkan bermain kurang lebih 50 penyintas. Tetapi keseruan dan elemen penyintas yang dirasakan tetap sama dengan *game* lain seperti *battle royale* dengan jumlah pemain ratusan. Terdapat karakter-karakter pemain di *Free Fire*, semakin tinggi poin yang didapat maka semakin banyak karakter yang kita temui.<sup>35</sup>

#### **F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemain Game Online**

Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:<sup>36</sup>

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

---

<sup>35</sup> <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-free-fire/> (diakses 09 Juli 2019)

<sup>36</sup> Hardiyansya Masya, Dian Adi Candra, ( *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*), (Jurnal Bimbingan dan Konseing, Vol 3 No 2, Tahun 2016, juni 2019), Hal. 4

2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

*Robert Bogdan* dan *Steven J. Taylor* mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif dan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang diamati. Dengan kata lain penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode deskriptif adalah metode penelitian yang menggambarkan keadaan gejala-gejala serta fenomena yang terjadi di lapangan. Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati.<sup>2</sup>

#### B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan di kampus Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Penelitian dimulai sejak tanggal 24 September 2019

---

<sup>1</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2004), hal.19.

<sup>2</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.4.

sampai dengan 24 Oktober 2019 bagi peneliti untuk menyelesaikannya dan bisa diujikan keabsahannya.

### **C. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang yang memahami objek penelitian. Informan penelitian yang diteliti yaitu mahasiswa IAIN Bengkulu program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Mahasiswa yang diteliti berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang dari angkatan 2015, 3 orang dari angkatan 2016, 4 orang dari angkatan 2017 dan 3 orang dari angkatan 2018. Kriteria pemain yaitu pemain yang aktif bermain *game online free fire* dan sudah bermain *game online free fire* kurang lebih satu tahun.

Pemilihan informasi yang dipilih melalui teknik sampling yaitu *purposive sampling* yakni pemilihan sampel secara selektif dengan menggunakan beberapa pertimbangan pada teoritis yang digunakan, karakteristik subyek dan kemantapan peneliti dalam memperoleh data yang diperoleh. Jadi, informan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang bermain *game online free fire* selama satu tahun.

### **D. Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data, yaitu:

#### **1. Sumber Data Primer**

Yaitu data langsung dikumpulkan peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian

ini adalah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang berada di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

## 2. Sumber Data Sekunder

Yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang sumber utama data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Data sekunder adalah data yang di peroleh dari pengumpulan data yang bersifat dokumentasi berupa penelaahan terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan dan referensi-referensi .

Atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan ini. Data sekunder penelitian ini peneliti peroleh dari surat kabar, majalah, tabloid, internet, buku dan lain-lainnya, dan ini juga akan menjadi sebagai salah satu data pendukung pada penelitian ini.<sup>3</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Prosedur yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diharapkan adalah:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung yaitu dengan cara membuat catatan pengamatan berdasarkan observasi dengan peneliti yang berperan sebagai pengamat. Observasi adalah metode pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Iskandar, *Metode Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press. 2008), Hal 77

<sup>4</sup> Hadi Sutrisno. 1987. *Metodologi Research II*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM. Hlm. 4

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di kampus Institut Agama Islam Negeri Bengkulu dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Observasi suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung kepada informan dengan pedoman pada daftar pertanyaan yang telah dibuat penulis. Wawancara dilakukan secara bebas tapi tidak terlepas pada fokus masalah. Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab langsung.<sup>5</sup>

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan bertatap muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti.<sup>6</sup> Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Pedoman wawancara yang dilakukan dapat berupa wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur.<sup>7</sup>

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur yaitu pedoman wawancara yang telah

---

<sup>5</sup> Masri Sengaribum dan Sofyan Effendi. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: LP3ES. Hal 138

<sup>6</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Hal 158

<sup>7</sup> Meleong, J, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Hal 186

disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti yang ditujukan kepada narasumber atau responden guna menemukan permasalahan yang diteliti secara terbuka. Wawancara dilakukan dengan Mahasiswa IAIN Bengkulu yang aktif dalam memainkan *game online free fire*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan prasasti.<sup>8</sup> Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian.

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Mujiaraharjo, analisis data adalah sebuah keinginan untuk mengatur, mengukur, mengelompokkan, memberi kode atau tanda dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang dijawab.<sup>9</sup> Melakukan analisis berarti melakukan kajian untuk memahami struktur suatu fenomena-fenomena yang berlaku dilapangan.<sup>10</sup>

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami serta temunnya dapat diinformasikan terhadap yang lain. Langkah-langkah peneliti gunakan dalam menganalisis data yaitu:

---

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, 2010, Hal. 274

<sup>9</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, Hal.34,

<sup>10</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2002), Hal.220.



### 1. Reduksi Data

Setelah data dibaca, dipelajari, dan ditelaah selanjutnya data dirangkum, dipilih hal-hal pokok dan memfokuskan kepada hal-hal penting.

### 2. Penyajian Data

Menyusun data atau mengelompokkan sesuai catatan pengamatan dan wawancara sehingga mudah untuk dipahami.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data-data yang telah dikumpulkan. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah disebut sebagai verifikasi data. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali kelapangan maka kesimpulan yang diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel.

## **G. Teknik Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini teknik keabsahan data dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu :

### 1. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi

Pemeriksaan sejawat melalui diskusi, dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Teman sejawat yang diajak diskusi untuk memeriksa keabsahan data penelitian ini ialah teman sejawat penelitian yang telah memahami penelitian kualitatif.<sup>11</sup>

## 2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dengan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini menurut Moleong dapat dicapai dengan cara:

- a. Membandingkan hasil pengamatan wawancara.
- b. Membandingkan yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan dengan apa yang orang-orang dengan situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu

---

<sup>11</sup> Lexi J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 178.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Sejarah *Game Online Free Fire*

*Game online* berkembang pesat sejalan dengan perkembangan teknologi sejak adanya ponsel pintar beredar ditengah era digital. *Developer game online* membuat game yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar oleh penggunanya. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk virtual dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game online* adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur serta sebagai media baru untuk berkomunikasi antar penggunanya.<sup>1</sup>

*Game online* memperbolehkan penggunanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam *game online* tersebut. *Game Online Free Fire* merupakan salah satu *game online* yang menyediakan media komunikasi didalam *game online*. Komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai komunikasi virtual. di dalam permainan *Free Fire* terdapat fitur *clan* dimana pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling berinteraksi, dan dapat saling membantu.

---

<sup>1</sup> Ratih Hasanah Sudrajat, Rio Ricky, Indra N.A Pamungkas, *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi pada Pengguna Game 'Clash Of Clans' Komunitas I-Ron)*, (Skripsi Universitas Telkom, 2016), Vol.3, No.1

Beberapa jenis *game online* dapat dimainkan secara beramai-ramai. Jenis permainan ini disebut sebagai *Free Fire*. *Free Fire Game* adalah salah satu jenis online game yang memainkan tokoh online. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Free Fire* akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan.<sup>2</sup>

Terdapat sebuah perusahaan yang bernama FF (*Free Fire*) yang bergerak dibidang tentara penyiaran. Dimana tujuan FF adalah menyuplai atau menjual pasukannya untuk menyelesaikan misi atau peperangan. Perusahaan ini berencana membuat pasukan-pasukan khusus dari orang-orang yang berbakat seperti karakter-karakter yang ada di *Game Online FF*. Mereka mempunyai keahlian-keahlian sendiri.

*Game* ini memiliki latar belakang yang menyeramkan. Awal mulanya terdapat sekelompok orang dengan latar belakang dan kasta yang berbeda-beda. Mereka dikumpulkan secara paksa dengan diculik dan sebuah bujukan untuk menarik para *Bounty Hunter*. Setelah dikumpulkan mereka dibawa kesuatu pulau terpencil oleh sebuah organisasi yang sangat misterius yaitu FF. FF memperlakukan semua orang seperti kelinci percobaan mereka dihipnotis, dicuci otak dan diubah genetiknya pada setiap individu sehingga mereka kehilangan

---

<sup>2</sup> Surya Adhi Agoesta, *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*, (Skripsi Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2016). Hal. 3

sebagain besar ingatannya. FF hanya meninggalkan satu doktrin atau satu orang yang dapat meninggalkan pulau hidup-hidup.

Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.<sup>3</sup> *Free Fire* adalah game mobile yang berbentuk *Battle Royale*, game ini memiliki perbedaan dari pendahulunya *PUBG*. *PUBG* berjumlah berjumlah 100 orang sedangkan FF hanya berjumlah 50 *survival* tujuan dari ke-50 *survival* tersebut adalah menjadi *The Last Man Standing*, atau lebih dikenal dengan “*Booyah*”.

FF diciptakan dari tim kecil dari *Garena* yang bergerak dibidang *game development* tim tersebut berasal dari Vietnam, yaitu 111dots studio pada tanggal 27 september 2017 mereka membuat tahap uji alpa. 111dots studio bagus untuk digunakan dalam game ini, mereka tidak hanya berfokus pada pembenahan secara independen, mereka mendekat pada *user* menanyakan langsung apa yang perlu diperbaiki dan menerima masukan serta usulan dari pengguna setelah mereka mendapat *Feedback* dari *user*. 111dots studio tidak hanya mengucapkan terima kasih begitu saja mereka memberikan hadiah-hadiah yang biasa dikenal dengan *Give Away* hal itu mereka lakukan melalui media sosial terutama di *Facebook*.

Pada awal rilis sebenarnya *game* ini masih berada ditahap *open data*, *depelover* masih melakukan pengembangan pada fitur-fitur di dalam *game* sehingga *garena* belum secara resmi menerbitkan game ini.

---

<sup>3</sup> Arif S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada: 1993), Hal. 2

Garena masih menuntut *depelover* untuk meningkatkan kualitas FF bersamaan dengan berjalannya waktu FF terus berkembang melalui *update-update* secara bertalu, 5 Januari 2018 akhirnya diumumkan bahwa FF resmi diterbitkan oleh Garena. Garena *interactive holding limitate* perusahaan didirikan pada tahun 2009 di Singapore oleh seorang founder sekaligus cermen dan *CEO* dari *SEA* Grup induk dari garena yaitu *Foresi*. Dari tangan *foresi* inilah garena berkembang menjadi startup raksasa di Asia Tenggara.

Dikutip dari *id.techinasia.com* 9 Mei 2016 garena merupakan *startup* paling bernilai di Asia Tenggara dengan Valuasi US\$3,75 miliar. Disinilah mengapa FF disebut si bocah ajaib didalam *web set* garena FF, garena menjadi *game mobile* nomor satu di 22 negara dan masuk ke-5 top *game mobile* pada 55 negara baik pengguna *IOS* maupun *Android*. Dengan adanya campur tangan garena FF mengalami perkembangan yang sangat pesat FF lebih kenyal, padat dan berisi sehingga para *gamers* terasa betah berada di dalamnya hal itu sangat terlihat jelas dari penambahan karakter, senjata, mode permainan, dan berbagai macam kendaraan di dalam FF. Pada 5 Desember 2018 garena FF memenangkan *google play user game coise of greenty eighteen*. Game FF adalah game yang sangat *past fase* tidak susah dari segi kontrol yang intuitif.

Beberapa *game online* yang terkenal dikalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fire* dan lain-lain. Dari *game* tersebut yang paling diminati oleh kalangan mahasiswa

adalah *game online free fire*. *Free Fire* adalah *game* atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan *TPS (Third Person Shooter)* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) shooter, yang merupakan sub genre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.

Belajar dengan bermain memberikan kesempatan untuk memanipulasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.<sup>4</sup> Peneliti melakukan observasi awal yaitu dengan melakukan wawancara dengan mahasiswa tentang bagaimana cara bermain *game online free fire* dan apa saja alat-alat perang yang digunakan. Peneliti menyimpulkan ada 3 mode permainan dalam game ini yaitu *Solo* yaitu Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan. *Duo* yaitu Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang. Selanjutnya *Squad* yaitu Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

---

<sup>4</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), Hal. 15

Awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun*. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam *Airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum diambil.<sup>5</sup>

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *Zona Danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada *mode Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di *mode Solo*, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran Zona aman atau *Safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang berkurang apabila Zona aman berukuran sangat

---

<sup>5</sup> <https://www.kaskus.co.id/thread/5b44deecdc77022328b4569/5-tips-dan-trick-bermain-game-free-fire-battlegrounds/>(Diakses 09 Juli 2019)



kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.<sup>6</sup>

Senjata dibagi menjadi lima macam yakni *HandGun* (Pistol), *SMG* (peluru), *Sniper*(*kar98k* dan *AWM*, *Shotgun* (*M1014*), dan *Grenade Launcher* (*M79*). Jadi ada tipe untuk tembak jarak dekat dan jauh seperti senjata laras panjang. Selain senjata spesial yang hanya ada di *Airdrop*, ada banyak senjata lain yang tersedia di seluruh map *Free Fire*. Seperti untuk jarak jauh ada *Kar98k*, *SKS*, *AK47*, *M4A1*, *FAMAS*, dan *Scar*. Untuk jarak sedang ada *MP5*, *UMP*, dan *MP40*. Untuk jarak dekat ada *Desert Eagle*, *USP*, *Shotgun*, dan *spash*. dimana *shotgun* ini adalah salah satu senjata yang sangat mematikan di permainan *Free Fire. Game Online Free Fire* terdapat 6 divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat kalian capai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam game *free fire. Tier-tier rank* tersebut adalah:<sup>7</sup>

Pertama, *Bronze*: awal permainan ini pemain ditempatkan di *rank bronze 1*, jumlah poin yang harus dicapai pada rank ini yaitu 1000 poin. Terdapat 3 tingkatan dalam *bronze* yaitu *bronze1*, *bronze2*, dan *bronze3*. Kedua, *Silver*: setelah menyelesaikan di *renk bronze*, kita memasuki *renk silver*. Di *renk* ini terdapat 3 tingkatan juga yaitu *silver1*, *silver2*, dan

---

<sup>6</sup><http://www.ardilas.com/2018/05/apa-itu-free-fire-battlegrounds-game-android-ios-garena.html> (Diakses 09 Juli 2019)

<sup>7</sup> <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-free-fire/> (diakses 09 Juli 2019)

*silver3*. Perolehan poin yang harus didapat yaitu kurang lebih 1500. Ketiga, *Gold*: ada 4 tingkatan untuk renk *gold* yaitu *gold1*, *gold2*, *gold3*, dan *gold4*. Poin yang harus dicapai sekitar 2000. Keempat, *Platinum*: untuk di *renk* ini pemain harus mencapai 2100 poin, disetiap *renk* yang berhasil dilewati akan mendapatkan hadiah. *Platinum* terdiri dari 4 tingkatan yaitu *platinum1*, *platinum2*, *platinum3*, dan *platinum4*. Kelima, *Diamond*: sama dengan *platinum* yang memiliki 4 tingkatan, pada *diamond 1* pemain harus mengumpulkan poin sampai 2600 dan di *diamond 2* dibutuhkan 2800 medal sehingga akan mencapai *diamond* selanjutnya. Keenam, *Heroic/Master: Rank master* adalah renk tertinggi yang dihuni oleh pemain biasanya pemain yang bermain pada *mode squad*. Jumlah poin yang harus dicapai kurang lebih 3500 poin.

Untuk mengekspresikan perasaan dan suasana hati dari para *gamers* dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang atau menggunakan *chat*, teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan kepada pemain lainya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang menimbulkan motif untuk

berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas *Voice Chat*. Selain itu *gamers* termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul dan menendang ketika dalam keadaan kesal dan marah pada saat memainkan *game online* ini.<sup>8</sup>

*Game free fire* sangat berdampak pada kalangan mahasiswa atau remaja, tidak hanya itu dari kalangan anak-anakpun memainkannya. Jika tahun sebelumnya menjadi tahun *game MOBA* dan *Battle Royale* beda dengan sekarang *game* yang banyak menarik perhatian seperti *game free fire*. Gamers tadinya harus punya PC atau *konsol game* dulu untuk main *game battle royale* seperti *PUBG* atau *Fortnite*. Sedangkan sekarang *game free fire* bisa lewat genggam tangan. *Game free fire* adalah *game* digarap 111dots studio dan diterbitkan oleh garena, dirilis di indonesia pada pada januari 2018.

*Free fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Pemain akan diterjunkan dari pesawat bersama pemain lainnya dan memilih sendiri tempat pendaratan yang diinginkan. Selanjutnya mempersiapkan senjata dan segala persediaan yang tersebar di penjuru map untuk bertahan hidup. Semakin banyak yang dibunuh maka semakin panjang bertahan hidup, pemain memenangkan perandingan apabila menjadi orang yang terakhir bertahan.

---

<sup>8</sup> Surya Adhi Agoesta, *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*, (Skripsi Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2016), Hal. 14

## **B. Deskripsi Wilayah Penelitian**

### **1. Sejarah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD)**

Jurusan pertama dibuka setelah berdirinya STAIN Bengkulu pada tanggal 30 juni 1997, adalah jurusan dakwah tepatnya pada tahun 1999, bermula dari cita-cita untuk meningkatkan peran dan kualitas STAIN Bengkulu dalam menyikapi perkembangan sosial yang terjadi di dunia ilmu pengetahuan dan perubahan sosial dalam masyarakat.<sup>9</sup>

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah adalah Fakultas yang terdiri dari tiga Jurusan yaitu Jurusan Ushuluddin, Jurusan Adab dan Dakwah. Dibandingkan Fakultas lain ini merupakan Fakaultas baru yang ada di IAIN Bengkulu walaupun dua jurusan diantaranya merupakan Jurusan yang sudah lama ada, dan salah satu Jurusan baru yang telah dibentuk yaitu Jurusan Adab. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang ahli dan profesional dalam bidang pemikiran keislaman serta pengkajian islam dari sudut pandang tradisi intelektual islam dari berbagai kajian ilmu-ilmu agama serta ilmu politik.

Fakultas ini bertujuan agar lulusan-lulusannya dapat bersaing dan juga terpacu dalam perkembangan dunia yang semakin pesat. Dasar pemikiran berdirinya Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah seperti yang telah diungkapkan oleh Mahkamah Konstitusi (MK), bahwa para sarjana yang berasal dari luar jurusan pendidikan dapat

---

<sup>9</sup> Profil Jurusan Dakwah, 2011

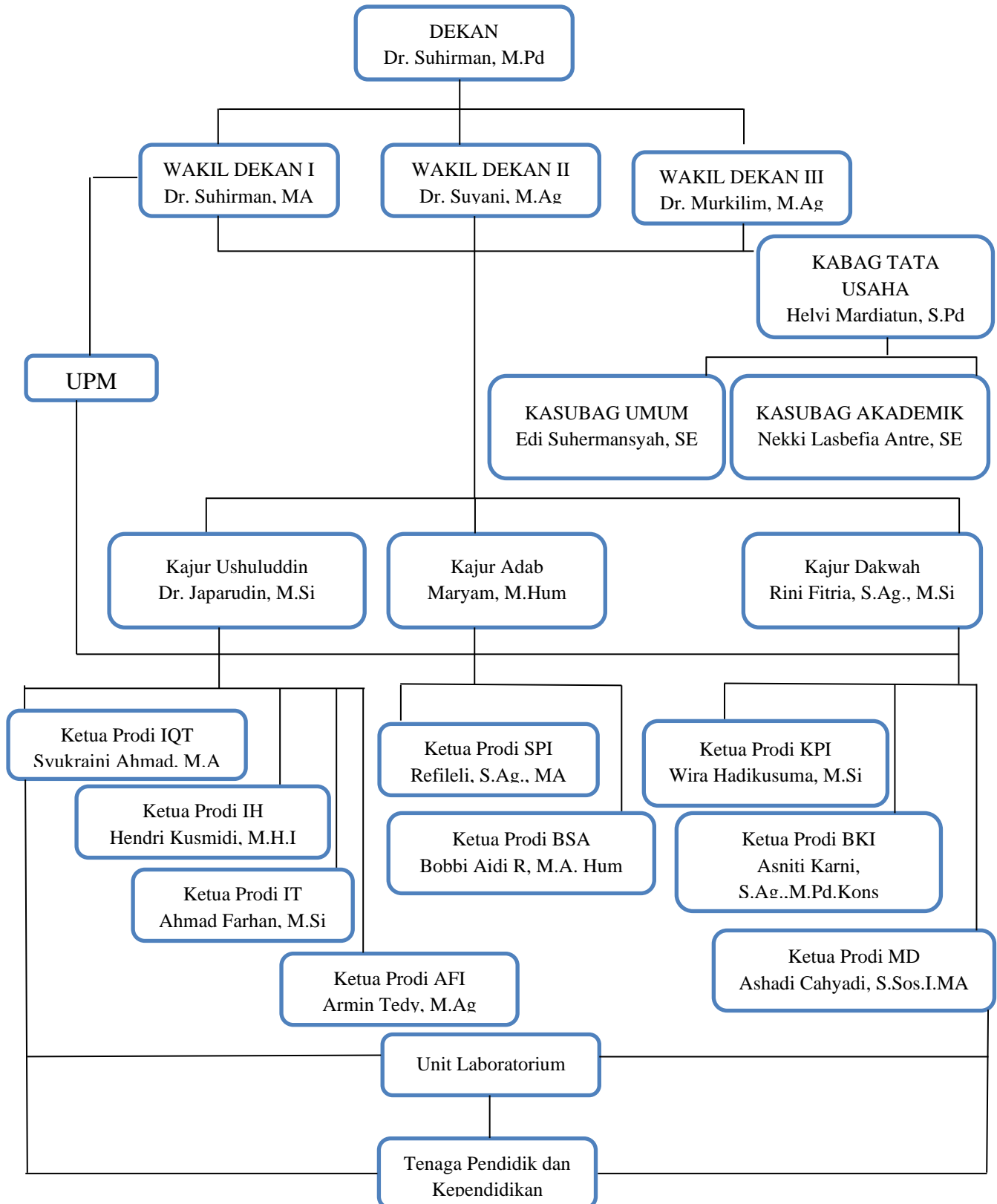
pula menjadi guru. Hal ini dinyatakan dalam keputusan yang menolak permohonan uji materi pasal 8, 9, dan 10 UUD No 40 Tahun 2005 tentang guru dan dosen. Jadi, lulusan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah dapat juga berprofesi sebagai guru, dosen, pegawai negeri, penyuluh, konsultan, konselor, ulama, da'i, wartawan, wirausahawan, manajer, *leader*, praktisi, ilmuwan, birokrat muslim, politis, penenliti dan lain-lain.<sup>10</sup>

Ilmu yang harus dikuasai masing-masing jurusan yaitu pertama, Jurusan Ushuluddin dapat menghasilkan sarjana yang menguasai ilmu-ilmu pokok agama (Ushuluddin) dengan spesifikasi ilmu Al-qur'an, Tafsir, dan Akhlak Tasawuf. Kedua, Jurusan Dakwah dapat menghasilkan sarjana yang menguasai ilmu-ilmu dakwah dan sains modern dengan spesifikasi ilmu Komunikasi dan jurnalistik, Ilmu Psikologi dan Konseling Islam, Ilmu Manajemen Islam, dan Pemberdayaan Masyarakat. Ketiga, Jurusan Adab dapat menghasilkan sarjana yang menguasai ilmu-ilmu Bahasa dan Sastra Arab dan Sarjana Kebudayaan Islam yang Profesional.

---

<sup>10</sup> Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Tahun Akademi 2013/2014

**Gambar 4.1**  
**STRUKTUR ORGANISASI**  
**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU TAHUN 2020**



## **2. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

### **a. Sejarah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) adalah program studi yang berada di bawah naungan Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Berdirinya program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam diawali dengan berdirinya jurusan Dakwah. Jurusan dakwah dan program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam berdiri pada tahun 1999. Awalnya Program Studi KPI berada di Jurusan Dakwah yang merupakan jurusan pertama dibuka setelah IAIN Raden Fatah Lokal Bengkulu menjadi STAIN Bengkulu. Hal tersebut berangkat dari cita-cita untuk meningkatkan peran dan kualitas STAIN Bengkulu dalam menyikapi perkembangan sosial yang terjadi di dunia ilmu pengetahuan dan perubahan sosial dalam masyarakat. Tahun 2003 Jurusan Dakwah STAIN Bengkulu membuka Program Studi Bimbingan dan Penyuluh Islam (BPI).<sup>11</sup>

Pada tahun 2011 prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam sudah resmi terakreditasi B. Perkembangan jumlah mahasiswa cukup pesat pasca alih status dari STAIN menjadi IAIN. Pada tahun 2012 jumlah 31 mahasiwa hanya terdapat 1 lokal. Pada tahun 2013 naik kembali hingga mencapai 2 lokal dengan jumlah

---

<sup>11</sup> 10 Tahun STAIN Bengkulu, (Bengkulu Publising, 2007), Hal 44

mahasiswa 41 orang. Kajur dakwah pada tahun 2010-2013 yaitu Bapak Ujang Mahadi, M.Si dan sekjur Bapak Ridho Syabibi, M.Ag. Kajur pada tahun 2013-2017 Ibu Asniti Karni, S.Ag dan sekjurnya Robeet Thadi, S.Sos M.Si.<sup>12</sup>

Berdasarkan keputusan Menteri Agama RI Nomor 0538 tanggal 28 September 2015 tentang penetapan ketua program studi KPI yaitu Bapak Rahmat Ramdhani M.Sos,I.<sup>13</sup> Pada tahun ini terjadi penurunan dengan jumlah mahasiswa 25 terdiri dari 1 lokal. Angkatan pada tahun 2015 itu terdiri dari 1 lokal dengan jumlah 41 mahasiswa, kemudian tahun berikutnya hanya terdapat 1 lokal dengan jumlah 34 mahasiswa. Terjadinya penurunan pada saat itu dikarenakan faktor beasiswa. Kemudian di tahun berikutnya terjadi peningkatan terus menerus bahkan mencapai 3 lokal. Pada tahun 2016 jumlah mahasiswa 33 orang yang terdiri dari 1 lokal.<sup>14</sup>

Keputusan Menteri Agama RI Nomor In. 11/005 tentang penetapan ketua program studi KPI Tahun 2017 yaitu ibu Rini Fitria. S.Ag., M.Si.<sup>15</sup> Banyak kemajuan pada tahun ini seperti adanya kegiatan KPI Mengaji, KPI TV, dan KPI News. Jumlah mahasiswa terdiri dari 3 lokal dengan 71 mahasiswa. Pada tahun 2018 mengalami peningkatan dengan jumlah mahasiswa 74 terdiri dari 3 lokal.

---

<sup>12</sup> Arsip Data Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2018

<sup>13</sup> Arsip Data Kepegawaian Rektorat IAIN Bengkulu, 2015

<sup>14</sup> Arsip Data Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2018

<sup>15</sup> Arsip Data Kepegawaian Rektorat IAIN Bengkulu, 2018



Pada tahun 2019 mengalami peningkatan yang terdiri dari 3 lokal dengan jumlah mahasiswa 77 orang mahasiswa. Berdasarkan keputusan Menteri Agama RI Nomor In. 11/275 tentang penetapan ketua program studi KPI yaitu Bapak Wira Hadi Kusuma. M.Si dan Kajur Dakwah Ibu Rini Fitria, S.Ag., M.Si.<sup>16</sup>

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam sebagai wadah untuk studi ilmu komunikasi, yang memiliki kurikulum mata kuliah yang wajib disepakati. Adanya Pengantar Ilmu Komunikasi, Teori Komunikasi, Filsafat Islam, Etika Komunikasi, Ilmu FIQH, Komunikasi Politik, komunikasi Antar Budaya, Desain Komunikasi Visual, Pengantar Jurnalistik, Komunikasi Dakwah, Komunikasi Organisasi, Praktek Penyiaran Radio, Penulisan Berita, Filsafat Komunikasi, Teknik Reportase Media Massa, Fotografi Jurnalistik, Jurnalistik Investigasi, Jurnalistik Radio/TV, Komunikasi Pembangunan, Produksi Media Cetak, dan lain-lain sebagainya.

Tujuan awalnya dibuka Prodi KPI yakni menyiapkan peserta didik yang ahli baik secara teoritis maupun praktis di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam yang memiliki komitmen dakwah. Mengembangkan kajian tentang Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam membantu sosialisasi informasi keislaman. Serta menghasilkan sarjana muslim yang memiliki kempuan

---

<sup>16</sup> Arsip Data Kepegawaian Rektorat IAIN Bengkulu, 2019

(kompensi) akademik dan profesional dalam mengembangkan dakwah islam dan menerapkan ilmu-ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Profesi utama Prodi KPI adalah tenaga jurnalistik media cetak/elektronik dan pemikir atau peneliti dalam bidang komunikasi islam. Sedangkan profesi alternative adalah sebagai juru dakwah (da'i)/ penyuluh agama islam, penyiar radio televisi, wartawan/reporter media cetak/elektronik dan administrator lembaga dakwah.

Pada tahun 2017 sampai pertengahan bulan oktober 2019 ketua Prodi KPI di pegang oleh Rini Fitria, S.Ag., M.Si. Saat ini pada 15 Oktober 2019 adanya serah terima jabatan sebagai ketua Prodi KPI yang baru, di pegang oleh Wira Hadikusuma, S.Sos.I., M.Si. Prodi KPI terus mengembangkan keilmuan di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan berbagai aktifitas akademik dan non akademik yang digagas oleh ketua Prodi KPI.<sup>17</sup>

#### **b. Visi, Misi dan Tujuan Program Studi KPI**

##### **1) Visi**

Unggul dalam bidang ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam berwawasan kebangsaan di Asia tenggara tahun 2035.

---

<sup>17</sup> Arsip Data Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2017

## 2) Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam untuk membentuk sarjana yang berkualitas, profesional, dan berakhlak mulia.
- b) Menyelenggarakan pengkajian, penelitian, dan pengembangan ilmu dan bidang komunikasi penyiaran islam yang adaptif, relevan, dan kompetitif.
- c) Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat secara proaktif melalui penyebaran dan penerapan ilmu dan teknologi di bid<sup>18</sup>ang komunikasi penyiaran islam sesuai dengan kebutuhan masyarakat secara berkelanjutan.
- d) Memperluas jaringan kerjasama kemitraan dengan berbagai pihak dalam maupun luar negeri untuk mengoptimalkan tridharma perguruan tinggi.

## 3) Tujuan

- a) Menguasai, mengembangkan, dan mengamalkan ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam yang di jiwai oleh nilai-nilai islam yang relevan dengan kebutuhan pembangunan bangsa.
- b) Menghasilkan sarjana yang profesional dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam.

---

<sup>18</sup> Dokumentasi Prodi KPI IAIN Bengkulu, Tahun 2018

- c) Menghasilkan sarjana yang memiliki wawasan dan keterampilan dalam bidang pers, penyiaran dan retorika dakwah.
- d) Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk mengoptimalkan tri dharma perguruan tinggi.<sup>19</sup>

**c. Daftar Dosen Tetap di Program Studi KPI**

**Tabel I**  
**Data Dosen Tetap Bidang Program Studi KPI<sup>20</sup>**

No	Nama Dosen	Pendidikan
1	Dr. Japarudin, S.Sos.I., M.Si	S1: STAIN Bengkulu S2: UIN Sunan Kalijaga S3: UIN SUKA
2	Rini Fitria. S.Ag., M.Si	S1: STAIN Curup S2: Unpad Bandung
3	Poppi Damayanti, M.Si	S1: UNIB Bengkulu S2: Institut Pertanian Bogor
4	Robeet Thadi, S.Sos., M.SI	S1: UNIB Bengkulu S2 Universitas Padjadjaran Bandung
5	Aziza Aryati S.Ag.,M.Ag	S1: IAIN SUKA Yogyakarta S2: IAIN SUKA Yogyakarta
6	Pebri Prandika S.Pd.,M.Hum	S1: STAIN Bengkulu S2: UNIV Negeri Jakarta

**d. Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Tabel II**  
**Jumlah Mahasiswa Program Studi KPI Tahun 2015-2018<sup>21</sup>**

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2015	30 orang
2	2016	33 orang

<sup>19</sup> Dokumentasi Prodi KPI IAIN Bengkulu, Tahun 2018

<sup>20</sup> Borang Akreditasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Bengkulu, 2018

<sup>21</sup> Borang Akreditasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Bengkulu, 2018

3	2017	71 orang
4	2018	74 orang
Total		208 orang

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di atas diketahui bahwa jumlah mahasiswa Program Studi KPI setiap tahunnya bertambah dan mengalami peningkatan.

### C. Profil Informan Penelitian

Jumlah mahasiswa yang di teliti 15 orang yakni pada angkatan 2015 berjumlah 5 orang, angkatan 2016 berjumlah 3 orang, mahasiswa angkatan 2017 berjumlah 4 orang dan angkatan 2018 berjumlah 3 orang. Subyek penelitian adalah mahasiswa yang bermain *game online free fire* kurang lebih satu tahun. Informan KRL mahasiswa KPI angkatan 2015, umur 24 tahun yang tinggal bersama orang tuanya di Jl. Almahera Gang Arwana Kelurahan Surabaya Permai Kecamatan Sungai Serut Kita Bengkulu. Awal mula tertarik bermain *game online free fire* karena faktor teman-temannya yang banyak menggunakan game ini. Bermain *game* ini sudah 2 tahun lebih sampai sekarang.

Informan selanjutnya yakni YF adalah mahasiswa KPI angkatan 2015, usia 22 tahun tinggal bersama kedua orang tuanya di Jl. Merawan No 10 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. Sama dengan informan sebelumnya, awal menggemari *game* ini dikarenakan teman-temannya yang banyak bermain *Game Online Free Fire*. Sudah bermain 1 tahun lamanya sampai sekarang. Selanjutnya YS adalah mahasiswa KPI angkatan 2015 usia 22 tahun yang tinggal

bersama kedua orang tuanya di Lubuk Gilang Kecamatan Periukan Kabupaten Seluma Kota Bengkulu. Ketertarikan muncul ketika kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) sampai sekarang.

Informan SP yakni mahasiswa KPI angkatan 2016 usia 26 tahun yang tinggal di sebuah kosan yang berada di Betungan. Sudah bermain *game online free fire* 1 tahun lamanya. Kemudian, informan MAP yakni mahasiswa angkatan 2016, usia 21 tahun yang tinggal di sebuah kosan yang berada di Jalan Pagar Dewa. Sudah bermain 1 tahun lamanya. Selanjutnya, informan SAH mahasiswa angkatan 2016, usia 24 tahun yang tinggal di sebuah kosan, Jalan Hibrida 8 Kota Bengkulu. Lama bermain *game online free fire* sudah 2 tahun.

Informan selanjutnya SSP yakni mahasiswa KPI angkatan 2017 usia 20 tahun yang tinggal di sebuah kosan di Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Awal mula menggemari *game* ini dikarenakan teman-teman yang banyak menggunakannya, tertarik sudah berjalan 2 tahun sampai sekarang. Selanjutnya informan MN yakni mahasiswa KPI angkatan 2017 usia 20 tahun, yang tinggal di sebuah kosan Jl. Martadinata Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Diawali dengan coba-coba yang menimbulkan rasa penasaran dan lama kelamaan ketagihan untuk memainkannya, bermain sudah berjalan 1 tahun lebih.

Selanjutnya informan RAP yakni mahasiswa angkatan 2017 usia 21 tahun, yang tinggal di sebuah kosan di Timur Indah 1A Kecamatan

Singaran Pati Kota Bengkulu. Tertarik karena pengaruh dari teman-teman kampus yang banyak menggunakannya, bermain sudah berjalan 1 tahun lebih. Informan MF yakni mahasiswa angkatan 2017 usia 20 tahun, yang tinggal di kosan di Jl. Bumi Ayu 8 Gang Delima 6 Rt 26 Rw 7. Awal tertarik karena *game* ini berbentuk *game survival* yang terdapat peperangan di dalamnya. Bermain sudah berjalan 1 tahun lebih sampai sekarang. Selanjutnya informan NH yakni mahasiswa KPI angkatan 2015 usia 23 tahun, yang tinggal di sebuah kosan di Gang Telaga Dewa X Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Informan tertarik karena faktor lingkungan dan bermain sudah berjalan 1 tahun sampai sekarang. Selanjutnya informan FP yakni mahasiswa KPI angkatan 2015 usia 22 tahun, yang tinggal di sebuah kosan di Gang Tirta Dewa 4 Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Diawali dengan rasa penasaran kemudian mencoba dan bermain dimulai pada tahun 2017 sampai sekarang.

Informan MAA yakni mahasiswa KPI angkatan 2018, dengan usia 18 tahun, tempat tinggal berada di JL. Sepakat, Kecamatan Sawah lebar Baru. Tertarik dengan *game* ini karena faktor teman-teman sekitar, Sudah bermain 1 tahun lamanya. Selanjutnya, informan RI yakni mahasiswa KPI angkatan 2018, dengan usia 17 tahun, tempat tinggal berada di Sumur Dewa. Sudah bermain kurang lebih dua setengah tahun lamanya. Kemudian, informan ANF yakni mahasiswi KPI angkatan

2018, dengan usia 17 tahun. Alamat tempat tinggal berada di lingkaran barat Jalan Ks Tubun Blok E No 04.

**Tabel III**

**Daftar Nama Informan Penelitian**

No	Nama (Inisial)	Prodi/Angkatan	Ket
1	KHR	KPI/2015	Mahasiswa
2	YF	KPI/2015	Mahasiswi
3	YS	KPI/2015	Mahasiswa
4	NH	KPI/2015	Mahasiswi
5	FP	KPI/2015	Mahasiswa
6	SP	KPI/2016	Mahasiswa
7	MAP	KPI/2016	Mahasiswa
8	SAH	KPI/2016	Mahasiswa
9	SSP	KPI/2017	Mahasiswa
10	MN	KPI/2017	Mahasiswa
11	RAP	KPI/2017	Mahasiswa
12	MF	KPI/2017	Mahasiswa
13	MAA	KPI/2018	Mahasiswa
14	RI	KPI/2018	Mahasiswa
15	ANF	KPI/2018	Mahasiswi

Peneliti dalam menentukan informan ini menggunakan teknik Purposive Sampling yakni peneliti memiliki karakteristik tersendiri atau kriteria-kriteria tersendiri dalam menentukan informan. Dalam penelitian ini peneliti memilih informan yang terdiri dari Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2015 yang terdiri dari 5 orang, angkatan 2016 terdiri dari 3 orang, angkatan 2017 terdiri dari 4 orang, dan angkatan 2018 terdiri dari 3 orang, dengan total 15 mahasiswa. Dari jumlah 208 mahasiswa itu peneliti mengambil informan penelitian untuk mewawancarai berjumlah 15 orang karena lima belas informan itu menggambarkan dan memberikan jawaban yang hampir



sama sehingga peneliti memutuskan untuk berhenti mewawancarai mahasiswa yang lain dan menganggap jawaban kelima belas informan itu sudah cukup untuk menjawab rumusan dan batasan masalah penelitian.

#### **D. Penyajian Data dan Hasil Penelitian**

##### **a. Model Komunikasi Mahasiswa yang Sering Main *Game Online Free Fire***

Penelitian ini dilaksanakan di IAIN Bengkulu Fakultas UAD, sejak tanggal 24 September 2019 sampai dengan 24 Oktober 2019. Adapun yang dijadikan objek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2015, 2016, 2017 dan 2018.

Pada penelitian ini peneliti akan menjawab rumusan masalah penelitian yang telah ditentukan sebelumnya dan di batasi oleh batasan masalah yang juga sudah di tentukan sebelumnya yakni Model komunikasi mahasiswa yang sering main *game online free fire* pada mode *Squad Game*.

Untuk mengetahui gambaran tentang hasil penelitian ini, dapat dilihat dari hasil wawancara di bawah ini yang sekaligus menjawab rumusan serta batasan masalah yang sudah ditentukan. Pertama, yakni dibatasi pada model komunikasi dua arah pada saat penggunaan *Voice Chat* pada mode *Squad Game*.

## 1) Model Schramm

Model Schramm merumuskan model komunikasi yang ketiga sebagai gambaran yang menunjukkan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses dua arah dimana baik pengirim pesan dan penerima pesan saling bergantian mengirim dan menerima pesan. Unsur-unsur model yang ke-3 ini yaitu *encoder*, *message*, *decoder*, *interpreter*, dan Umpan Balik terdapat pada pesan yang disampaikan.

Peneliti menambahkan sebuah unsur pada model Schramm ini yaitu gangguan untuk melihat adakah gangguan yang terjadi pada saat pemain melakukan komunikasi. Konsep utama dalam Model Schramm yang menggambarkan komunikasi pemain *game online free fire* pada saat penggunaan *voice chat* pada mode *squad game* adalah sebagai berikut:

### a. Pengirim (*Encoder*)

Pengirim yaitu orang yang mengubah pesan ke dalam bentuk kode. Dengan kata lain sebagai pelaku komunikasi atau pengirim pesan. Di dalam *Game Online Free Fire* pengirim pesan di sini yaitu ketua, kapten atau orang yang memulai permainan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan FP berikut:

Saya menyampaikan pesan kepada tim atau squad untuk menentukan tempat di mana tim akan mendarat untuk mencari senjata atau tempat untuk berlindung di dalam game. Saya dan tim dapat berkomunikasi dengan adanya fitur Voice Chat di

game ini. Pemain akan merespon satu sama lain tentang bagaimana misi selanjutnya. Kemudian akan adanya pendapat dari masing-masing.<sup>22</sup>

Menurut informan KRL:

Kita berkomunikasi kepada anggota pemain *game online ff* dengan beberapa cara, pertama kita berkomunikasi dengan tatap muka secara langsung agar apa yang disampaikan itu dapat kita ketahui secara langsung bahwasanya pesan itu dari anggota kita sendiri. Kemudian yang kedua, kita berkomunikasi melalui perantara *voice chat* yang sudah tersedia di dalam *game* ini. Dalam *voice chat* ini kita tidak dapat melihat ekspresi muka pemain, akan tetapi kita dapat mendengar apa yang pemain katakan dengan menggunakan *voice chat*.<sup>23</sup>

Menurut informan SP:

*Game online free fire* menyediakan fitur *voice chat* untuk mempermudah berkomunikasi dengan tim ketika masing-masing pemain berada di suatu tempat yang berbeda.<sup>24</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan informan YS yang berada di kantin IAIN Bengkulu, pada hari selasa, 5 November 2019 pada pukul 09:15 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas fitur *Voice Chat*.

Peneliti melihat pemain melakukan komunikasi melalui Fitur *Voice Chat*. Mereka saling memberi peranyaan atau memberikan pendapat masing-masing dengan mudah melalui fitur ini. Ketua tim akan memberi arahan kepada timnya di mana tempat mendarat yang akan di tuju.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Wawancara dengan Informan FP, 30 September 2019

<sup>23</sup> Wawancara dengan Informan KRL, 26 September 2019

<sup>24</sup> Wawancara dengan Informan SP, 09 Januari 2020

<sup>25</sup> Observasi kepada Informan YS, 5 November 2019 pada pukul 09:15 WIB

Observasi peneliti lakukan juga kepada informan MN yang berada di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 7 November 2019 pada pukul 11:35 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas fitur *Voice Chat*.

Peneliti melihat para pemain saling kerja sama, dan menentukan strategi yang dibutuhkan sebelum berperang. Untuk menyampaikan strategi tersebut di sini ada yang namanya *Voice Chat* yang memudahkan komunikasi antar pemain. Seperti ketika kapten memberikan arahan tempat yang akan di tuju. Maka tim akan mencari tempat melalui peta yang ada di *game* ini.<sup>26</sup>

b. Pesan (*Message*)

Pesan yaitu data yang dikirimkan oleh pengirim pesan dan informasi yang diterima oleh penerima pesan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan YS berikut:

Kapten akan menyampaikan lokasi dimana mereka akan bertemu, kemudian kapten mengarahkan anggotanya untuk tetap bersama untuk dapat melindungi satu sama lain ketika bertemu musuh.<sup>27</sup>

Menurut informan YF:

Kapten terlebih dahulu membuat strategi sebelum berperang, kapten kami sering bilang ketika turun dari parasut lebih baik menghindari musuh dan terlebih dahulu mencari senjata.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Observasi kepada Informan MN, 7 November 2019 pada pukul 11:35 WIB

<sup>27</sup> Wawancara dengan Informan YS, 28 September 2019

<sup>28</sup> Wawancara dengan Informan YF, 26 September 2019

Menurut informan MAP:

Anggota tim harus siap siaga mendengarkan arahan dari kapten, kapten biasanya akan memberi tahu tempat yang akan mereka tuju untuk mendarat.<sup>29</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan RAP yang berada di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 8 November 2019 pada pukul 10:25 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang pesan yang biasanya disampaikan di dalam *game* ini.

Ketika Kapten atau ketua tim berkomunikasi dengan timnya, kapten mengarahkan dan menentukan tujuan yang akan ditempuh. Kapten memberikan saran untuk tidak saling berpecah maka tim akan mengikuti apa yang dikatakan. Untuk itu harus adanya kerja sama antar kapten dan tim nya.<sup>30</sup>

Observasi peneliti lakukan juga kepada informan SSP yang berada di Jurusan Dakwah Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang pesan yang biasanya disampaikan di dalam *game* ini.

Saat permainan dimulai strategi harus direncanakan sebelum berperang, disini kapten akan mengarahkan tim nya untuk menempuh tujuan atau tempat untuk mendarat, dan strategi itu dibuat berdasarkan kesepakatan bersama.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Wawancara dengan Informan MAP, 09 Januari 2020

<sup>30</sup> Observasi kepada Informan RAP, 8 November 2019 pada pukul 10:25 WIB

<sup>31</sup> Observasi kepada Informan SSP, 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB

c. Penerima (*Decoder*)

Penerima yaitu orang yang mendapatkan pesan yang telah dikirimkan oleh Pengirim dan mengubahnya ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan MF berikut:

Kami sering menerima informasi atau pesan dari ketua secara tidak langsung yaitu melalui *voice chat* yang ada pada *game* ini. dalam permainan ini ketua atau pemimpin yang terlebih dahulu memulai permainan. Kapten menyampaikan kepada kami informasi tentang lokasi atau strategi yang akan dilakukan ketika berperang melawan musuh.<sup>32</sup>

Menurut informan RAP berikut:

Karena sering bermain di lokasi yang berbeda jadi menyampaikan atau menerima pesan itu secara tidak langsung dalam arti melalui perantara *voice chat* yang ada dalam *game* ini. Kami juga bisa menerima atau menyapaikan pesan dengan tatap muka langsung dengan anggota lainnya.<sup>33</sup>

Menurut informan SAH:

Kapten akan memberitahu saya dan tim untuk melakukan sesuatu, seperti ketika kapten maupun teman saya terjebak di suatu tempat maka saya akan segera mendatangi dan menolong teman saya tersebut.<sup>34</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan SSP yang berada di Jurusan Dakwah Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan

---

<sup>32</sup> Wawancara dengan Informan MF, 27 September 2019

<sup>33</sup> Wawancara dengan Informan RAP, 27 September 2019

<sup>34</sup> Wawancara dengan Informan SAH, 10 Januari 2020

membahas tentang penerimaan pesan yang diberikan kepada kapten atau ketua tim kepada anggota timnya di dalam *game* ini.

Ketika pesan di terima melalui *Voice Chat* yang ada dalam *game* ini, pesan bisa saja berupa strategi yang akan dilakukan, lokasi yang akan ditempati, dan senjata-senjata yang akan digunakan.<sup>35</sup>

Observasi peneliti lakukan kepada informan YF yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. pada hari 11 November 2019 pada pukul 09:45 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang penerimaan pesan yang diberikan kepada kapten atau ketua tim kepada anggota timnya di dalam *game* ini.

Peneliti melihat tim akan menerima pesan dari kapten atau ketua yang memimpin permainan. Menerima pesan bisa saja secara langsung ketika bermain bertatap muka langsung dengan tim, tetapi ketika bermain di tempat yang berbeda tim bisa menggunakan *Voice Chat* yang ada dalam *game*. Ketika ketua memberikan arahan maka timnya akan mengikuti.<sup>36</sup>

#### d. Umpan Balik

Umpan Balik yaitu orang yang mencoba untuk memahami dan menganalisa pesan. Berfungsi memaknai pesan yang berhasil di sandikan dengan alat kemudian dikembangkan dalam bentuk pesan berikutnya agar dapat dikirimkan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan MN berikut:

Saya biasanya sering dipercaya menjadi kapten di dalam *game* ini. Saya akan memberikan pesan kepada tim untuk selalu berhati-hati ketika bertemu dengan musuh dan jangan gugup.

---

<sup>35</sup> Observasi kepada Informan SSP, 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB

<sup>36</sup> Observasi kepada Informan YF, 11 November 2019 pada pukul 09:45 WIB.

Jika pesan yang saya sampaikan diterima dengan baik oleh tim saya, maka tim saya akan mengikuti apa yang saya sampaikan.<sup>37</sup>

Menurut informan NH:

Saya biasanya sering kali berpencar saat bermain, saya tidak tahu dimana tim saya, ketika salah satu tim menunjukkan lokasi maka saya akan merespon apa yang ia katakan dan segera mendatangi tempat itu dengan hati-hati. Respon antar tim sangat dibutuhkan untuk mendapatkan tujuan tersebut.<sup>38</sup>

Menurut informan MAA:

Ketika teman-teman saya memberikan pertanyaan kami saling merespon satu sama lain. Respon masing-masing sangat penting diketahui untuk dapat mencapai tujuan bersama.<sup>39</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan FP yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. Pada hari 10 November 2019 pada pukul 10:00 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang umpan balik yang berlangsung antara kapten dan anggota timnya.

Umpan balik atau respon antar tim sangat dibutuhkan di dalam game ini untuk mengetahui apakah mereka paham atau tidak atas apa yang disampaikan oleh kapten. Ketika salah satu tim bertanya, maka yang lain harus memberi jawaban atau merespon apa yang dipertanyakan.<sup>40</sup>

#### e. Gangguan

Gangguan yaitu masalah yang berkembang dalam arus komunikasi dan mengganggu arus pesan. Gangguan juga dapat

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan Informan MN, 28 September 2019

<sup>38</sup> Wawancara dengan Informan NH, 30 September 2019

<sup>39</sup> Wawancara dengan Informan MAA, 13 Januari 2020

<sup>40</sup> Observasi kepada Informan FP, 10 November 2019 pada pukul 10:00 WIB



terjadi ketika sinyal mendadak lemah sehingga mengakibatkan perbedaan dalam pemaknaan pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan dan pemaknaan pesan yang diinterpretasi oleh penerima pesan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan RI Mahasiswa angkatan 2018 berikut:

Gangguan komunikasi biasanya sering kali terjadi disebabkan karena sinyal yang lemah. Ketika itu terjadi saya akan mencari sinyal secepat mungkin, karena bisa saja kita akan tertembak oleh musuh secara tiba-tiba.<sup>41</sup>

Menurut informan ANF:

Ketika sinyal melemah, saat itulah saya harus bergesah mencari sinyal secepat mungkin. Karena ketika sinyal melemah permainan menjadi terhambat dan komunikasipun tidak berjalan dengan lancar.<sup>42</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan SP yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. Pada hari 11 November 2019 pada pukul 13:30 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang gangguan yang biasa terjadi di dalam *game online free fire*.

Peneliti menyaksikan ketika salah satu pemain mengalami sinyal yang melemah dapat membuat game menjadi macet dan komunikasi menjadi terhambat.<sup>43</sup>

Observasi peneliti lakukan kepada informan MAP yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. Pada hari 13 November 2019 pada pukul 15:00 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang

---

<sup>41</sup> Wawancara dengan Informan RI, 14 Januari 2020

<sup>42</sup> Wawancara dengan Informan ANF, 15 Januari 2020

<sup>43</sup> Observasi kepada Informan SP, 11 November 2019 pada pukul 13:30 WIB

bermain *game online free fire* dan membahas tentang gangguan yang biasa terjadi di dalam *game online free fire*.

Peneliti mengamati komunikasi yang terjadi antar pemain. Komunikasi sangat penting dalam permainan game ini, ketika komunikasi tidak bisa berjalan dengan lancar, maka sulit untuk mencapai tujuan. Sinyal yang lemah dapat membuat komunikasi tidak berjalan dengan baik.<sup>44</sup>

## 2) Model Seiler

Model seiler menekankan pentingnya balikan juga menekankan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi yang dapat mempengaruhi hakikat dan kualitas dari komunikasi. Berikut gambaran model komunikasi Seiler pada komunikasi yang terjadi pada pemain *game online free fire* melalui *voice chat*.

### a) Pengirim pesan

Pengirim pesan adalah komunikator atau orang yang menyampaikan pesan kepada orang lain atau komunikan. Dalam hal ini, komunikator dalam *game online free fire* adalah kapten, ketua, atau orang yang lebih dahulu memulai permainan untuk menyampaikan pesan kepada anggota atau squad nya. Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan KRL berikut:

Kita berkomunikasi kepada anggota pemain *game online ff* dengan beberapa cara, pertama kita berkomunikasi dengan tatap muka secara langsung agar apa yang disampaikan itu dapat kita ketahui secara langsung bahwasanya pesan itu dari

---

<sup>44</sup> Observasi kepada Informan MAP, 13 November 2019 pada pukul 15:00 WIB

anggota kita sendiri. Kemudian yang kedua, kita berkomunikasi melalui perantara *voice chat* yang sudah tersedia di dalam *game* ini. Dalam *voice chat* ini kita tidak dapat melihat ekspresi muka pemain, akan tetapi kita dapat mendengar apa yang pemain katakan dengan menggunakan *voice chat*.<sup>45</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang peneliti lakukan kepada informan MN yang berada di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. Pada hari 7 November 2019 pada pukul 11:35 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang fitur *Voice Chat*.

Peneliti melihat dalam penyampain pesan kepada tim pemain melalui dua cara, pertama akan memantau tim secara langsung atau bertatap muka, disini dapat melihat ekspresi atau perilaku tim secara langsung. Kedua, ketika tim bermain secara terpisah dalam arti memiliki lokasi bermain yang berbeda kami menggunakan *voice chat* yang sudah tersedia di dalam *game* ini. Di *voice chat* ini kami dapat berkomunikasi tanpa mengetahui ekspresi muka mereka.<sup>46</sup>

#### b) Pesan

Pesan merupakan informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan sesuai dengan pernyataan hasil wawancara dengan informan YS berikut:

Kapten akan menyapaikan lokasi dimana mereka akan bertemu, kemudian kapten mengarahkan anggotanya untuk tetap bersama untuk dapat melindungi satu sama lain ketika bertemu musuh.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan Informan KRL, 26 September 2019

<sup>46</sup> Observasi kepada Informan MN, 7 November 2019 pada pukul 11:35 WIB

<sup>47</sup> Wawancara dengan Informan YS, 28 September 2019

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan YF sebagai berikut:

Kapten terlebih dahulu membuat strategi sebelum berperang, kapten kami sering bilang ketika turun dari parasut lebih baik menghindari musuh dan terlebih dahulu mencari senjata.<sup>48</sup>

c) Saluran

Mengenai media komunikasi yang digunakan mahasiswa pemain *game online free fire* pada Program Studi KPI IAIN Bengkulu yaitu menggunakan *voice chat* yang terdapat pada game ini, sebagaimana yang dituangkan dalam pernyataan informan-informan yang telah peneliti wawancarai, sebagai berikut:

Menurut informan NH:

Kami melakukan komunikasi melalui sarana *voice chat* yang terdapat pada *game online ff*, kami menggunakan *voice chat* ketika kondisi kami berada di lokasi yang berbeda-beda.<sup>49</sup>

Pernyataan di atas didukung oleh hasil observasi peneliti lakukan kepada informan SSP yang berada di Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu. Pada hari 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang Saluran yang pakai di dalam *game* ini.

Dalam bermain *game* ini tim menggunakan *IOS* atau *Android*, dan menggunakan komunikasi secara tidak langsung

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan Informan YF, 26 September 2019

<sup>49</sup> Wawancara dengan Informan NH, 30 September 2019

yaitu melalui *voice chat* karena terkadang mereka tidak bermain dalam satu lokasi. Dan kadang-kadang juga menggunakan komunikasi secara langsung.<sup>50</sup>

d) Penerima pesan

Penerima pesan adalah komunikan dari komunikator secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini sesuai dengan pernyataan MF yang peneliti wawancarai sebagai berikut:

Kami sering menerima informasi atau pesan dari ketua secara tidak langsung yaitu melalui *voice chat* yang ada pada *game* ini. dalam permainan ini ketua atau pemimpin yang terlebih dahulu memulai permainan. Kapten menyampaikan kepada kami informasi tentang lokasi atau strategi yang akan dilakukan ketika berperang mewan musuh.<sup>51</sup>

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan hasil observasi peneliti lakukan kepada informan RAP yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. Pada hari 8 November 2019 pada pukul 10:25 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan membahas tentang pesan yang diterima antar tim.

Saat tim bermain di lokasi yang berbeda jadi menyampaikan atau menerima pesan itu secara tidak langsung dalam arti melalui perantara *voice chat* yang ada dalam *game* ini. mereka juga bisa menerima atau menyapaikan pesan dengan tatap muka langsung dengan anggota lainnya.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> Observasi kepada Informan SSP, 8 November 2019 pada pukul 14:30 WIB

<sup>51</sup> Wawancara dengan Informan MF, 27 September 2019

<sup>52</sup> Observasi kepada Informan RAP, 8 November 2019 pada pukul 10:25 WIB

e) Balikan

Balikan adalah aplikasi dari respon komunikasi terhadap pesan yang disampaikan. Seperti yang diungkapkan oleh NH berikut:

Jika komunikasi secara langsung maka respon atau reaksinya dapat di lihat atau didengar secara langsung, tetapi jika komunikasi terjadi secara tidak langsung atau melalui *voice chat* saya tidak dapat melihat respon atau ekspresi yang berbentuk seperti perilaku atau gerak gerik yang mereka lakukan, saya hanya bisa mendengar kata-kata yang mereka lontarkan.<sup>53</sup>

Hal ini sesuai dengan pernyataan FP berikut:

Saya lebih menyukai bermain *game* ini ketika saya dan teman-teman saya berada pada satu lokasi, dalam arti bisa bertatap secara langsung dan melihat ekspresi mereka secara langsung, saya dapat bertanya langsung, dan tidak ada gangguan apapun. walaupun sebenarnya kita tidak akan sempat melihat mimik wajah mereka, kita akan terfokus pada *game* ini sampai akhir karena ketika permainan di mulai dibutuhkan ketelitian baik itu ketelitian dalam mengarahkan senjata, menghindari tembakan musuh, serta mendengar arahan dari teman grup atau kelompok bermainnya. Berbeda dengan pesan yang disampaikan melalui perantara, biasa akan terdapat gangguan pada saat jargon lemah sehingga apa yang disampaikan tidak dapat kita dengar dengan jelas.<sup>54</sup>

Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online free fire*. Dalam hal ini peneliti cenderung menggambarkan model komunikasi mahasiswa yang bermain *game online free fire* adalah proses yang berlangsung dua arah, yaitu model komunikasi interaksional dan model komunikasi seiler. Dalam game ini komunikasi yang dilakukan

---

<sup>53</sup> Wawancara dengan Informan NH, 30 September 2019

<sup>54</sup> Wawancara dengan Informan FP, 30 September 2019

melalui perantara yaitu *signal* atau internet, dimana komunikasi berlangsung menggunakan *Voice Chat*. Dalam komunikasi ini pemberi pesan atau kapten yang memulai bermain menyampaikan pesannya kepada timnya dengan menggunakan *voice chat* yang didistribusikan melalui *signal* dan diterima oleh tim (penerima pesan). Bila tim tersebut memberikan umpan balik kepada kapten atau pemberi pesan maka tim berubah menjadi si pengirim pesan atau sumber sehingga komunikasi berlangsung dua arah.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada para informan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model komunikasi mahasiswa KPI yang sering main *game online free fire* adalah model komunikasi Schramm dan model komunikasi Seiler. Model komunikasi Schramm terbentuk dari proses komunikasi antar pemain *game* dapat berperan sebagai pengirim dan penerima pesan, dalam interaksinya kedua belah pihak dapat menyandi balik informasi yang disampaikan dan sekaligus menafsirkan informasi tersebut, sehingga saling menerima dan sekaligus menyampaikan informasi. Model ini terungkap ketika antar anggota kelompok melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain *game*. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi yang terjadi antar anggota kelompok.

## b. Pesan Komunikasi Verbal Pemain *Game Online Free Fire*

Pesan komunikasi verbal yang mahasiswa prodi KPI gunakan dalam *game online free fire* adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata lisan. Komunikasi ini yang paling banyak dipakai dalam hubungan antara manusia. Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pikiran, gagasan, atau maksud mereka menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya.

Hasil wawancara di bawah ini akan menjawab rumusan masalah penelitian ini berdasarkan batasan masalah penelitian yang kedua yakni berbatas pada pesan verbal yang terjadi antar pemain *game online free fire*.

### a) Bahasa Gaul yang mewarnai *game online free fire*

15 orang informan mengatakan hal yang sama, pesan komunikasi yang mereka gunakan yaitu pesan gaul yang berbentuk bahasa Inggris yang hanya diketahui maknanya oleh para *gamers*. Seperti yang diungkapkan oleh KRL:

Saya dan teman-teman saya biasanya menggunakan bahasa Bengkulu, dengan berjalannya waktu kami banyak mengetahui bahasa gaul yang biasanya banyak dipakai oleh para *gamers*, dan bahasa itu berbentuk bahasa Inggris. Seperti *Booyah* (istilah bagi pemenang yang berhasil bertahan hidup sampai *game* selesai), *GG* (*Good Game*/ Bagus), *Lag* (gangguan koneksi), *KS* (*Kill Steal*/ Nyampah) dan masih banyak bahasa yang lainnya.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Informan KRL, 26 September 2019



Menurut informan MN:

Bahasa yang sering kami gunakan adalah bahasa bengkulu dan bahasa inggris. bahasa inggris ini biasanya hanya diketahui artinya bagi orang yang biasa bermain *game online*.<sup>56</sup>

Menurut informan SAH:

Pesan atau bahasa yang disampaikan sering kali berbentuk bahasa gaul dikalangan gamers, biasanya berbentuk bahas inggris, seperti *Booyah, Kill, Knock* dan lain-lainnya.<sup>57</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan YF yang berada di kantin IAIN Bengkulu, pada hari selasa, 13 November 2019 pada pukul 13:30 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa gaul yang *gamers* ucapkan.

Peneliti melihat antar pemain menggunakan bahasa bengkulu yang tidak menuntut kemungkinan kami juga menggunakan bahasa inggris yang berbentuk bahasa gaul yang digunakan dalam dunia *game online free fire* ini, contohnya seperti *Booyah, GG, Toxic* (susah diatur), *Knock Out* (KO) dan lain-lainnya.<sup>58</sup>

Observasi peneliti lakukan juga kepada informan YS yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. pada hari 5 November 2019 pada pukul 09:15 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa gaul yang *gamers* ucapkan.

---

<sup>56</sup> Wawancara dengan Informan MN, 28 September 2019

<sup>57</sup> Wawancara dengan Informan SAH, 10 Januari 2020

<sup>58</sup> Observasi kepada Informan YF, 13 November 2019 pada pukul 13:30 WIB

Pemain menggunakan bahasa gaul di dalam *game online* ini, bahasa yang mereka gunakan berbeda penggunaannya dengan bahasa masyarakat pada umumnya.<sup>59</sup>

Observasi peneliti lakukan juga kepada informan MF yang berada di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 14 November 2019 pada pukul 13:40 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa gaul yang *gamers* ucapkan.

Tidak hanya bahasa Bengkulu yang pemain gunakan terkadang pemain juga menggunakan bahasa Inggris yang banyak dipakai oleh kalangan *gamers*.<sup>60</sup>

Observasi peneliti lakukan juga kepada informan RI yang berada di Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu. pada hari 15 November 2019 pada pukul 14:40 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa gaul yang *gamers* ucapkan.

Pemain biasanya sering kali menyebut kata-kata gaul yang sering di sebut oleh kalangan *gamers* seperti *GG, Booyah, Kill* dan kata-kata gaul lainnya.<sup>61</sup>

b) Bahasa Kasar yang mewarnai *game online free fire*

Berikut hasil wawancara peneliti dengan informan yang mengatakan hal yang sama. Hal ini yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna *game*. Seperti yang diungkapkan RAP berikut ini:

---

<sup>59</sup> Observasi kepada Informan YS, 5 November 2019 pada pukul 09:15 WIB

<sup>60</sup> Observasi kepada Informan MF, 14 November 2019 pada pukul 13:40 WIB

<sup>61</sup> Observasi kepada Informan RI, 15 November 2019 pada pukul 14:40 WIB

Ketika teman saya bermain bodoh dalam hal bermain *game* atau sering disebut *noob* itu membuat suasana pada saat *game* berlangsung menjadi memanas. maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti : *anjir, anjay, bangsat, goblok, tolol, tai, fuck* maupun bahasa kasar lainnya.<sup>62</sup>

Menurut informan SSP:

Ketika salah satu anggota mengalami kekalahan spontan saya mengeluarkan bahasa atau kata kasar. Contohnya saya melihat adanya nafsu dari pemain lainnya. ketika sedang bermain *game* ini, darah dalam hero untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis. Namun, kondisi lawan saya memburu sampai *hero* pada salah satu pemain mati maka dari itu salah satu pemain *game* tersebut menjadi berakhir.<sup>63</sup>

Menurut Informan MAA:

Kata-kata yang tidak wajar sering kali terucap ketika gamer merasa kurang puas dengan permainannya. Tidak menuntut kemungkinan kami para pemain mengatakan kata-kata kasar dan kotor secara spontan.<sup>64</sup>

Kemudian hasil wawancara di atas diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan FP yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. pada hari 10 November 2019 pada pukul 10:00 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa kasar yang *gamers* ucapkan.

Peneliti melihat pemain akan dikatakan AFK (Away from keyboard) dalam istilah pada game ini, apabila ada seseorang yang bermain dalam game namun salah satu pemain meninggalkan game secara tiba-tiba atau dengan cara sengaja, secara spontan pemain berkata kasar dan terkadang terbilang kotor. Tidak hanya itu ketika teman disekitar saya mengganggu aktifitas bermain kata-kata kasar tiba-tiba keluar dari mulut pemain.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan Informan RAP, 27 September 2019

<sup>63</sup> Wawancara dengan Informan SSP, 27 September 2019

<sup>64</sup> Wawancara dengan Informan MAA, 13 Januari 2020

<sup>65</sup> Observasi kepada Informan FP, 10 November 2019 pada pukul 10:00 WIB

Kemudian hasil wawancara juga diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan MF yang berada di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. pada hari 14 November 2019 pada pukul 13:40 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa kasar yang *gamers* ucapkan.

Kekhilafan sering kali terjadi pada pemain, semisal ketika pemain ditembak oleh musuh di dalam game, spontan pemain akan berteriak dan mengeluarkan kata kasar.<sup>66</sup>

Kemudian hasil wawancara juga diperkuat oleh data hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada informan ANF yang berada di Kantin IAIN Bengkulu. pada hari 16 November 2019 pada pukul 15:50 WIB. Peneliti melihat informan yang sedang bermain *game online free fire* dan mengamati pesan komunikasi berupa bahasa kasar yang *gamers* ucapkan.

Saat musuh mengenai salah satu pemain, spontan pemain berkata yang tidak wajar untuk diucapkan seperti nama binatang dan ucapan kotor lainnya.<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa secara umum pesan komunikasi verbal yang mewarnai pesan komunikasi pada pemain *game online free fire* pada mahasiswa FUAD Prodi KPI IAIN Bengkulu angkatan 2015 dan 2017 yaitu pesan komunikasi verbal yakni bahasa gaul yang tidak diketahui oleh orang-orang yang tidak memainkan *game* ini. Seperti, *Booyah, GG, Lag, Boot, KS, Toxic,*

---

<sup>66</sup> Observasi kepada Informan MF, 14 November 2019 pada pukul 13:40 WIB

<sup>67</sup> Observasi kepada Informan ANF, 16 November 2019 pada pukul 15:50 WIB

*Knock Out*, dan lain-lainnya. Tidak hanya bahasa gaul pengguna *game online free fire* sering kali menggunakan bahasa kasar atau kotor saat meluapkan emosi karena kekealahannya dalam bermain *game*. Seperti, *Anjir, Anjay, Bangsat, Goblok, Tolol, Tai, Fuck* dan lain-lainnya.

Jadi, dapat dilihat penggunaan bahasa yang semakin kasar dan kadang kala juga berpengaruh dari kontrol diri kita sendiri. Karena hal itu, penggunaan bahasa yang kasar kurang enak didengar oleh siapapun yang mendengarnya.

Dari urain tersebut dapat disimpulkan bahwa pesan komunikasi verbal yang mewarnai mahasiswa prodi KPI di dalam *game online free fire* banyak mengandung bahasa gaul dan bahasa kasar. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang mereka lakukan, penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata.

Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna *game online* bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka, khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Bahasa kasar ini tentunya tidak baik untuk di ucapkan, terutama untuk KPI angkatan

2015, 2016, 2017 dan 2018 untuk menggunakan komunikasi yang baik dan benar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain *game online free fire* adalah Model Komunikasi Schramm dan Model Komunikasi Seiler. Model Schramm terbentuk ketika antar anggota kelompok pemain melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain *game*. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi pemain yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menggambarkan bahwa siapa saja dapat secara bersamaan menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim pesan. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.
2. Pesan komunikasi verbal yang mewarnai pesan komunikasi pada pemain *game online free fire* Mahasiswa FUAD Prodi KPI IAIN Bengkulu Angkatan 2015, 2016, 2017 dan 2018 adalah pesan komunikasi verbal yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar. bahasa yang digunakan pengguna *game online* bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebagai mahasiswa diharapkan para *gamers* harus bersifat optimis bahwa *game* adalah tujuan untuk hiburan semata \bukan menjadi tindakan yang buruk atau kebiasaan yang buruk.
2. Sebagai mahasiswa program studi komunikasi dan penyiaran islam sudah seharusnya membangun komunikasi yang baik itu antar sesama pengguna *game* maupun di lingkungannya, sehingga apa yang didapatkan bisa menjadi contoh yang positif terhdap banyak orang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alex, dan Ahmad. 2016. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Subtansi Kajian dan Penerapannya*. Jakarta : Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi. Terori Paradigma dan Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Premada Media Group.
- Hafied Cangara. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafinso Persada.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Effendi, Sofyan dan Masri Sengaribum dan. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: LP3ES.
- Hamad, Ibnu, 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana, Fakta Penelitian Fenomenologi Orang Tua Karir dan Anak Remaja*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hidayat, Khomaruddin, Khoiruddin Bashori. 2017. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, 2002. *Metodologi penelitian Pendidikan dan Sosial (kualitatif dan kuantitatif)*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Iskandar. 2008. *Metode Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Maulana, Herdiyan & Gumgum Gumelar. 2013. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Muhammad, Arni. 2009. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mufid, Muhammad. 2009. *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2009. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R, Gery Fernando. 2018. *Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rohim, Syaiful. 2016. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam, dan Aplikasi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Rundengan, Nabella. 2013. *1 Pola Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Papua di Lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi*. *Jurna Ilmu Komunikasi Vol II No1*.
- Sadiman, Arif S. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarweni, V.Wiratna. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Sutrisno, Hadi. 1987. *Metodologi Research II*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Tatang. 2016. *Dinamika Komunikas*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Abriani, Andi Indri. 2018. *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. Skripsi. Kendari: FISIP Universitas Halu Oleo.
- Agoesta, Surya Adhi. 2016. *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Aminudin, M. 2016. *Dampak Faighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. Skripsi. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Aprilia, Nurul. 2017. *Pengaruh Bermain Game Playstation Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Dewi, Nety Ariana. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Raja Basa)*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Syahputra, Teuku Romy. 2017. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala. Vol 2. No 12.
- Siti. 2018. *Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Mardalena, Shinta. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Menikah pada Masa Kuliah (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu)*. Bengkulu: Skripsi IAIN Bengkulu.
- Agung, "Jurnal ilmiah". <http://www.scribd.com/doc/88163327/mahasiswa-2>
- Dian, Adi Candra, Hardiyansya Masya. 2016. ( *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*). Jurnal. Bimbingan dan Konseing, Vol 3 No 2.
- Yudha, Angga Tinova. 2016. *Game Online dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasi Tentang Hubungan Game Online DotA Terhadap Bulan Medan)*. Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW.
- Angriantoro, Meichael. 2019. "Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja" <http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html>

<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp>

<https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-free-fire/>

Rifai, Muhammad, 2019. Artikel “*memahami teori interaksi sosial*”  
<http://ensiklo.com/2015/08/25/memahami-teori-interaksi-sosial/>

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

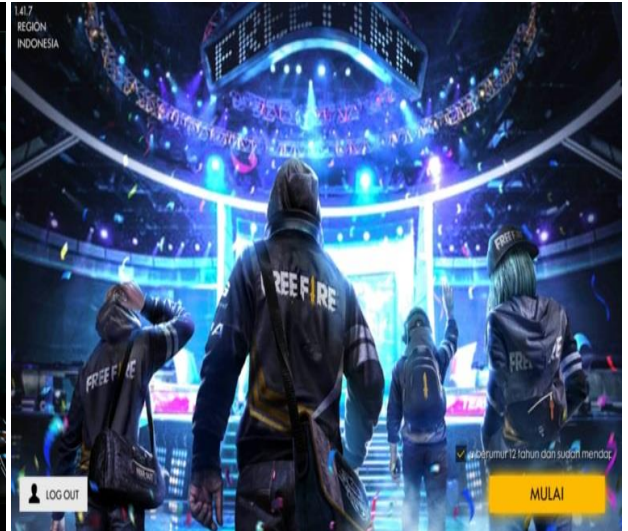
**N**

# DOKUMENTASI PENELITIAN

## 1. Dokumentasi Fitur *Game Online Free Fire*



Fitur Depan Free Fire



Fitur Log In Masuk



Fitur Loby Free Fire



Fitur Log In Masuk



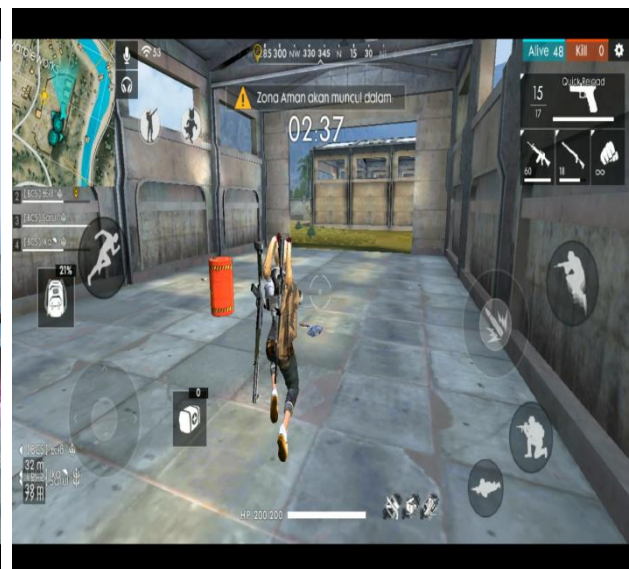
Berkumpul di Lobby selanjutnya



Pemain Berada di Dalam Pesawat



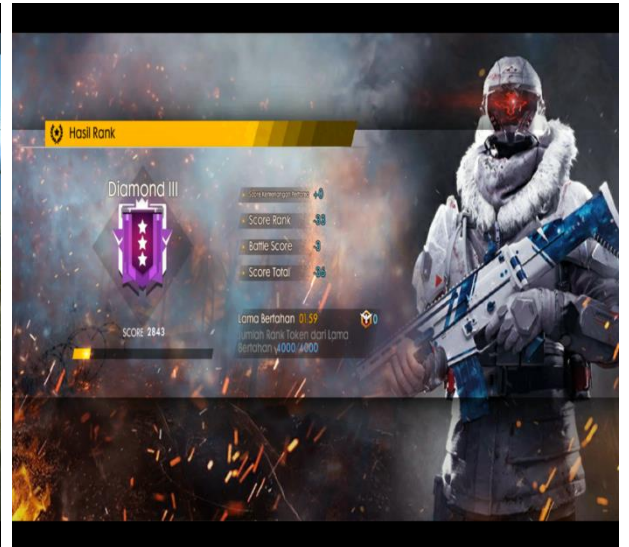
Turun dari Pesawat dengan menggunakan Parasut



Mencari Senjata



Mulai Mencari Musuh dan Berperang



Fitur Hasil

## 2. Dokumentasi Pemain *Game Online Free Fire*



Bermain Mode Squad di Kantin



Bermain Mode Duo





Bermain Mode Solo



Bermain Mode Squad

### 3. Dokumentasi Wawancara kepada Informan



Wawancara KPI Angkatan 2017



Wawancara KPI Angkatan 2015

## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Identitas Informan

Nama :

Umur :

Prodi :

Alamat :

Jenis Kelamin :

### B. Daftar Pertanyaan dengan Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire*

1. Pertanyaan dengan mahasiswa tentang model komunikasi yang dipakai di dalam *game online free fire*

- a. Bagaimana proses komunikasi pemain dalam *game online free fire*?
- b. Saluran atau media apa yang digunakan dalam *game online free fire*?
- c. Bagaimana cara bermain *game online free fire*?
- d. Bagaimana timbal balik yang terjadi di dalam *game online free fire*?
- e. Apakah ada gangguan komunikasi dalam proses bermain *game online free fire*?

2. Pertanyaan dengan mahasiswa tentang pesan komunikasi yang dipakai di dalam *game online free fire*.

- a. Bahasa apa pemain pakai di dalam *game online free fire*?
- b. Bagaimana pesan atau bahasa yang mewarnai atau yang digunakan dalam *game online free fire*?
- c. Apakah dalam bermain *game online free fire* ada pemain yang menggunakan bahasa yang tidak pantas?

## PEDOMAN OBSERVASI

### A. Identitas

1. Hari dan tanggal observasi :
2. Siapa yang diamati :
3. Kondisi tempat yang diamati :

### B. Aspek yang diamati

1. Mengamati jumlah mahasiswa yang bermain *game online free fire* pada prodi KPI IAIN Bengkulu
2. Mengamati waktu mahasiswa KPI bermain *game online free fire*
3. Mengamati lokasi mahasiswa KPI bermain *game online free fire*
4. Mengamati proses komunikasi mahasiswa KPI dalam bermain *game online free fire*
5. Mengamati pesan yang mahasiswa KPI lontarkan saat bermain *game online free fire*
6. Mengamati reaksi mahasiswa KPI saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online free fire*

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

### A. Identitas Informan

Mahasiswa :

### B. Daftar Data Dokumentasi

1. Situasi dan kondisi Mahasiswa IAIN Bengkulu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
2. Riwayat singkat berdirinya IAIN Bengkulu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
3. Keadaan Mahasiswa IAIN Bengkulu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Visi dan misi IAIN Bengkulu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Shelly Furqan, anak pertama dari pasangan Bapak Syabrin dan Ibu Ilya Hartati. Lahir pada tanggal 2 November 1996, di Selika III Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Bintuhan.

### Pendidikan Penulis:

1. Sekolah Dasar (SD Negeri 03) Desa Tanjung Kemuning Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur dan menyelesaikan Pendidikan Tahun 2009.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP Negeri 01) Desa Tanjung Kemuning Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur dan menyelesaikan Pendidikan Tahun 2012.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA Negeri 02) Desa Tanjung Kemuning Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur dan menyelesaikan Pendidikan Tahun 2015.
4. Terdaftar sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada Tahun 2015.

Disela aktivitas perkuliahan, penulis aktif diberbagai kegiatan dan organisasi kampus seperti Hima Prodi KPI (Komunikasi dan Penyiaran Islam), Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) KPI, Lembaga Pers Mahasiswa (LPM), dan lain-lainnya.