

MODEL KOMUNIKASI REMAJA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (STUDI KASUS PADA REMAJA DI RT02 KELURAHAN MANULAI 2 KOTA KUPANG)

COMMUNICATION MODEL OF YOUTH ONLINE GAME PLAYERS FREE FIRE (CASE STUDY OF TEENAGERS IN RT02 MANULAI 2 VILLAGE, KUPANG CITY)

Lewi Shaboulon Naisais¹, Mas'Amah², Veki Edizon Tuhana³

^{1,2,3} Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Nusa Cendana Kupang
Jln. Adi sucipto, Penfui, Telp. (0380) 881183, Nusa Tenggara Timur
email : ¹sinlewy099@gmail.com

Abstract

The process of adolescent communication in the free fire online game is a two-way communication process carried out by adolescents with their friends and also random in the game, the purpose of this research is to understand the communication process carried out by adolescent free fire online game players to form communication models which describes the relationship between the communication components of the communication process carried out by adolescents when playing the free fire online game. The theory used in this study is the theory of Computer Mediated Communication (CMC). This research is a qualitative research with a qualitative descriptive method. The object of this research is teenagers playing free fire online games at RT 02 Manulai 2 Village, Kupang City. There are three data collection techniques used in this study, namely through direct interview observation and documentation of young online free fire game players. The result of this study is to find a communication model formed from the communication process of free fire online game players, namely the linear communication model and the Schramm interactional communication model. In the Liear Communication Model the communication process only takes place in one direction where there is no feedback in the Linear Communication Model while the Schramm interactional model is a two-way communication process where there is both direct feedback and delayed feedback in the communication process carried out by teenage game players online free fire.

Keywords : Teenagers, Free Fire Online Game, Communication Model, Communication Process.

Abstrak

Proses komunikasi remaja di dalam game online free fire merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan remaja dengan temannya dan juga random di dalam game, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses komunikasi yang dilakukan oleh remaja pemain game online free fire membentuk model-model komunikasi yang menggambarkan kaitan antara komponen-komponen komunikasi dari proses komunikasi yang dilakukan remaja pada saat memainkan game online free fire. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Computer Mediated Communication (CMC). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, Objek penelitian ini adalah remaja pemain game online free fire pada RT 02 Kelurahan Manulai 2 Kota Kupang. Ada tiga Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu melalui observasi wawancara langsung dan dokumentasi remaja pemain game online free fire. Hasil dari penelitian ini adalah menemukan Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain game online free fire adalah model komunikasi linear dan model komunikasi interaksional Schramm. Pada Model Komunikasi Liear proses komunikasi hanya berlangsung satu arah dimana tidak terdapat umpan balik pada Model Komunikasi Linear sedangkan model interaksional Schramm merupakan proses komunikasi dua arah dimana terdapat

umpan balik baik secara langsung maupun umpan balik yang delay dalam proses komunikasi yang dilakukan oleh remaja pemain game online free fire.

Kata Kunci : Remaja, Game Online Free Fire, Model Komunikasi, Proses Komunikasi

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang seiring perkembangan jaman. Kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya komunikasi. Para ahli terus mengembangkan metode baru untuk memenuhi kebutuhan masyarakat mengenai informasi.

Kehidupan sehari-hari kita hampir pasti tidak lepas dari bahasa atau komunikasi antara individu atau kelompok. Berbicara adalah kemampuan yang kompleks yang melibatkan banyak elemen. Bentuk perkembangan berbeda dengan kecepatan perkembangan yang berbeda karena komponen tersebut berbeda dan perkembangannya disertai dengan perubahan dan perubahan dari waktu ke waktu. Begitu pula dengan perkembangan teknologi saat ini yang berkembang dengan cepat, seperti internet, yang membuat komunikasi menjadi lebih mudah bagi anak-anak muda.

Menurut Hardjana (2014) komunikasi adalah proses ekspresi antar manusia. Pikiran atau perasaan dikomunikasikan kepada orang lain melalui bahasa sebagai saluran. Dalam bahasa komunikasi, pernyataan disebut pesan (*message*). Orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (komunikator). Ketika orang yang menerima pernyataan disebut sebagai komunikator. Tegasnya, komunikasi mengacu pada proses dimana media menyampaikan pesan kepada media.

Ketika dua individu berinteraksi satu sama lain, seperti dalam percakapan, komunikasi terjadi selama ungkapan yang digunakan memiliki makna yang serupa. Dengan kata lain, pemahaman terhadap bahasa tidak selalu menjamin pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Interaksi verbal antara dua orang dianggap komunikatif jika keduanya dapat memahami tidak hanya bahasa yang digunakan, tetapi juga makna yang terkandung dalam percakapan tersebut.

Game online Free Fire, yang dikembangkan oleh Garena, merupakan salah satu permainan yang dapat menyebabkan kecanduan bagi sejumlah pemain. Free Fire menyediakan platform obrolan bagi pemain yang sedang bermain, dengan fitur voice chat dan quick chat untuk berkomunikasi di dalam permainan.

Menurut penelitian Abimanyu dkk (2008), model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melaksanakan suatu kegiatan sesuai dengan prinsip tertentu. CMC, atau *Computer-Mediated Communication*, merujuk pada proses komunikasi manusia melalui penggunaan dua atau lebih komputer dalam konteks tertentu. Pemahaman CMC melibatkan analisis tentang bagaimana perilaku manusia dapat terbentuk melalui pertukaran informasi melalui media komputer dan internet (Yasmin, 2021). Dalam konteks CMC, istilah "computer" tidak terbatas pada perangkat komputer atau laptop saja, melainkan mencakup semua perangkat media modern seperti smartphone, tablet, dan sejenisnya. Teori ini juga menggambarkan keterkaitan antara penggunaan internet, di mana remaja saat ini lebih cenderung menggunakan

internet untuk menjelajah, mencari informasi, bertukar pikiran, berkomunikasi, dan bermain game online.

Pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, remaja yang di jadikan subjek penelitian merupakan remaja laki-laki yang berusia 18-20 Tahun yang sudah memainkan *game free fire* kurang lebih 2 tahun. Alasan peneliti memilih remaja untuk penelitian ini adalah sebagian besar pemain Free Fire Online Games mendengar tentang Free Fire Online dari teman mereka yang juga bermain game Free Fire Online

Adapun alasan memilih RT02 Kelurahan Manulai 2 Kota Kupang sebagai lokasi penelitian yaitu dikarenakan peneliti berasal dari wilayah atau daerah tersebut dan cukup mengetahui kondisi remaja pemain *game online free fire* yang menjadi subjek yang diteliti.

Penelitian ini dimaksud untuk mencari tahu model komunikasi yang di pakai remaja RT02 kelurahan manulai 2 Kota kupang dalam berkomunikasi menggunakan *fitur voice chat* dan *quick chat* saat bermain *game Free Fire* dan proses komunikasi remaja dalam *game online free fire*.

Selain itu alasan mengapa penelitian penting untuk dilakukan dikarenakan belum banyak yang membahas mengenai model komunikasi pemain *game online* khususnya *game online free fire* dan proses komunikasi yang ada di dalam *game* antara sesama pemain *game online fire*, maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah ingin mencari tahu bagaimana proses komunikasi dan model pemain *game online free fire* pada remaja di RT 02 Kelurahan Manulai 2, Kota Kupang. Diharapkan Penelitian ini dapat menambah informasi mengenai dan model komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi pemain *game online free fire* di dalam *game*.

Teori yang di gunakan adalah *Computer Mediated Communication Theory* (CMC). CMC Sendiri adalah proses komunikasi manusia melalui penggunaan 2 atau lebih komputer yang melibatkan manusia dalam konteks tertentu. CMC mempelajari bagaimana perilaku manusia dapat dibentuk melalui pertukaran informasi melalui media *computer* serta internet. Dalam konteks CMC computer yang dimaksud bukan hanya perangkat *computer* atau laptop saja, melainkan semua alat media baru seperti *smart phone*, tablet dan sejenisnya (Raihan Amalia Yasmin, 2021). Pada teori ini jika dikaitkan dengan judul penelitian maka dapat diketahui bahwa *game online* sebagai sarana media yang melibatkan remaja sebagai subjek (pengguna) yang menggunakan media baru yaitu *smart phone* untuk berkomunikasi dan bertukar pesan sehari-hari yang di mana salah satunya yaitu bermain *game online*. Teori ini juga menjelaskan keterkaitan penggunaan internet yang di mana remaja-remaja saat ini lebih sering menggunakan internet untuk menjelajah, mencari informasi, bertukar pikiran, berkomunikasi, dan bermain *game online*.

Komunikasi merujuk pada suatu peristiwa di mana pesan disampaikan dari suatu sumber, yang disebut komunikator, kepada penerima, yang disebut komunikan, melalui serangkaian tahapan dalam proses yang melibatkan penggunaan media atau alat tertentu, dengan hasil akhir berupa timbulnya efek atau pengaruh. Untuk memudahkan jalannya proses komunikasi, manusia senantiasa berupaya menemukan, mengembangkan, atau berinovasi dengan berbagai teori dan teknologi (Tatang, 2016). Proses komunikasi menitikberatkan pada cara komunikator mentransmisikan pesan kepada komunikannya, bertujuan menciptakan pemahaman bersama antara keduanya. Esensi dari proses komunikasi ini adalah menciptakan komunikasi yang efektif sesuai dengan tujuan komunikasi secara umum. Menurut Onong Uchjana Effendy, yang diuraikan dalam karyanya "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek", proses komunikasi dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu primer dan sekunder (Effendy, 2003).

1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi primer adalah rangkaian langkah untuk menyampaikan pemikiran dan/atau perasaan kepada orang lain, menggunakan simbol sebagai medium komunikasi. Meskipun bahasa menjadi alat komunikasi utama, tidak semua individu mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya sepenuhnya melalui kata-kata yang akurat dan komprehensif.

2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi sekunder merujuk pada upaya seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan memanfaatkan alat atau media sebagai medium kedua setelah menggunakan simbol sebagai medium awal. Komunikasi sekunder dalam konteks ini berfungsi sebagai kelanjutan dari komunikasi tahap pertama ke dalam ruang dan waktu yang lebih mendalam. Dalam menyusun simbol-simbol untuk menyampaikan isi pesan komunikasi, penting bagi komunikator untuk mempertimbangkan jenis media yang digunakan.

Untuk melihat gambaran dari proses komunikasi yang ada di dalam *game* maka di perlukan model untuk melihat kaitan antara komponen - komponen komunikasi di dalam sebuah proses komunikasi di dalam *game*. Model komunikasi sendiri berfungsi untuk menggambarkan bagaimana jalannya proses komunikasi, bagaimana proses komunikasi mengalir melalui saluran komunikasi dari *sender*, sebagai pengirim kepada *receiver*, sebagai penerima, kemudian memberikan umpan balik kepada pengirim pesan.

Remaja sebagai fokus penelitian ini merujuk pada periode ketika individu mengalami transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, yang mencakup semua perkembangan yang diperlukan sebagai persiapan memasuki fase kedewasaan. Transformasi perkembangan tersebut melibatkan aspek fisik, psikologis, dan psikososial. Masa remaja menandai transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, dan dalam fase ini, cara berpikir remaja masih terbatas pada tingkat pemikiran konkret. Keadaan ini muncul karena masa remaja menjadi periode kritis di mana terjadi proses pematangan dan pendewasaan pada individu tersebut. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir (Rejeki, 2008). Remaja pemain *game online free fire* dalam penelitian ini merupakan remaja dalam masa akhir yang sudah dapat membentuk komunikasi dengan pemain lain dengan lebih baik dan dalam segi pengetahuan terkait *game* itu sendiri sudah lebih baik sehingga memudahkan dalam proses interaksi di dalam *game*.

Penelitian ini di dukung oleh 4 penelitian terdahulu yang menjadi landasan dalam menyusun penelitian ini:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Syahputra (Syahputra, 2018) dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)”. Di mana *game online* berpengaruh positif terhadap perilaku remaja di Fakultas MIPA program studi Informatika Unsyiah.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Furqan (Furqan, 2020) dengan judul “Pengaruh Bermain Game Playstation Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan

Selebar Kota Bengkulu”. Di mana terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game playstation* terhadap motivasi belajar siswa.

3. Penelitian yang di lakukan oleh M. Aminudin (Aminudin, 2016) dengan judul “Dampak *Fighting Game* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten BengkuluTengah”. Di mana menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan *game online* banyak menimbulkan pengaruh yang negatif bagi perilaku sosial remaja. Selain itu 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.
4. Penelitian yang di lakukan oleh Triyantama & Santoso (Triyantama & Santoso, 2019) dengan judul “Model Komunikasi Virtual Gamers Online PUBG Mobile (Studi Etnografi pada Kelompok PUBGM Eaststar E-Sport)”. Di mana menunjukan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim Eaststar E-Sport yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran model komunikasi yang terbentuk dari proses remaja dalam memainkan *game online free fire* (Creswell, 2015).

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, Peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi (Anggito & Setiawan, 2018). Observasi dilakukan dengan cara mengamati cara berkomunikasi remaja pada saat memainkan *game online free fire* pada saat bermain bersama dengan temannya maupun dengan *random*. Untuk wawancara sendiri dilakukan dengan cara wawancara langsung remaja pemain *game online* pada RT 02 Kelurahan Manulai 2, untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti, dalam melakukan wawancara peneliti juga mendokumentasi proses remaja di RT 02 Kelurahan Manulai 2 pada saat memainkan *game online free fire*.

Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan untuk medapatkan data secara lengkap mengenai proses komunikasi dan model komunikasi remaja pemain *game online free fire* di RT 02 Kelurahan Manulai 2, Kota Kupang. Selanjutnya peneliti mengolah data yang di dapat dengan teknik analisis data melalui tahapan Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data sebagai Langkah terakhir dalam penyusunan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi adalah berbagi ide, makna, atau pesan secara setara. Komunikasi merupakan hal yang paling penting atau esensial bagi manusia. Tanpa komunikasi, manusia dianggap “tersesat” di belantara kehidupan ini. "Seseorang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang pasti 'tersesat' karena tidak bisa menetap di lingkungan sosial" (Mulyana & Sari, 2009).

Proses komunikasi adalah suatu proses dimana suatu media dapat menerima pesan dari komunikator kepada komunikator, dimana mereka bergantian bertindak sebagai pengirim dan penerima pesan, yang dilakukan melalui alat komunikasi dalam game yang disebut *voice chat* dan *quick chat* kemudian pesan diproses untuk memberikan umpan balik, membuat komunikasi dua arah, di mana dalam proses komunikasi dua arah, umpan balik sangat penting untuk kelangsungan komunikasi, dan jika tidak ada tanggapan komunikasi maka Proses komunikasi menjadi linear. Dalam proses komunikasi dua arah melalui jaringan internet terdapat gangguan yang dapat menghambat jalannya proses komunikasi yang dilakukan remaja di dalam *game* berupa gangguan teknis dan gangguan dari lingkungan yang menyebabkan remaja tidak dapat melakukan komunikasi di dalam *game* dengan pemain lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat dua proses komunikasi saat remaja memainkan *game online free fire* yaitu menggunakan *voice chat* atau obrolan suara dan *quick chat* atau komunikasi singkat yang ada di dalam *game* untuk berkomunikasi dengan pemain lain.

a) Proses Komunikasi Menggunakan Voice Chat

Voice chat adalah bentuk percakapan suara di mana pengguna dapat berbicara dan mendengarkan suara dari pengguna lain saat mereka bermain game online Free Fire. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan dalam penggunaan fitur voice chat oleh remaja pemain game online Free Fire. Ditemukan bahwa remaja cenderung lebih sering menggunakan voice chat ketika bermain game bersama teman-temannya daripada ketika bermain dengan pemain asing atau orang tak dikenal. Proses komunikasi menggunakan *voice chat* dengan temanya di dalam *game* lebih interaktif dan bebas dalam topik pembahasan di dalam game sehingga pada saat temanya menggunakan bahasa kasar ditanggapi dengan santai oleh remaja sedangkan pada saat remaja memainkan *game online free fire* bersama *random*, proses komunikasi yang terjadi cenderung kaku dan seringkali tidak terdapat interaksi menggunakan *voice chat* di dalam *game*.

b) Proses Komunikasi Menggunakan Quick Chat

Ketika terlibat dalam permainan online Free Fire, pemain dihadapkan pada keputusan untuk merancang strategi bertahan selama permainan hingga akhir. Dalam konteks ini, komunikasi dianggap sebagai elemen kunci dalam dinamika permainan Battle Royale. Untuk memfasilitasi interaksi, terdapat berbagai fitur menarik seperti voice chat. Meskipun demikian, beberapa pemain kadang memilih untuk menonaktifkan voice chat karena berbagai kendala, seperti tidak memiliki earphone, masalah jaringan yang buruk, atau bahkan rasa malu untuk berbicara saat bermain dengan squad acak atau orang yang tidak dikenal. Oleh karena itu, quick chat menjadi solusi yang memungkinkan pemain tetap berkomunikasi tanpa harus menggunakan voice chat.

Seperti namanya, Quick Chat adalah fitur yang memungkinkan komunikasi yang cepat. Pemain hanya perlu menekan tombol Quick Chat dan memilih kalimat atau kata dari daftar yang disediakan. Kalimat atau kata yang dipilih kemudian ditampilkan di layar smartphone dan diucapkan sesuai dengan pilihan yang dibuat oleh pemain (Juliana & Juliani, 2021). Dari hasil penelitian yang dilakukan di temukan bahwa pada saat remaja memainkan *game online free fire* proses komunikasi menggunakan *quick chat* cenderung

dipakai pada saat remaja memainkan *game online free fire* bersama *random*. Proses komunikasi remaja pada saat berkomunikasi menggunakan *quick chat* juga mempermudah remaja pada saat tidak bisa menggunakan *voice chat* untuk berkomunikasi di dalam *game*. *Quick chat* sendiri menyediakan kalimat-kalimat yang telah ter-*default*, sehingga remaja hanya perlu menekan tombol *quick chat* lalu memilih kalimat atau kata yang ingin dipilih maka kalimat dan kata yang dipilih ditekan akan tampil di layar *smart phone* dan akan mengeluarkan suara sesuai yang dipilih.

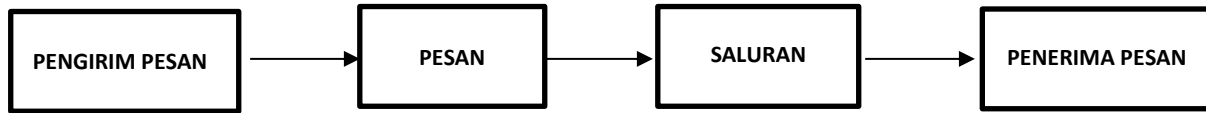
Proses komunikasi yang dilakukan oleh remaja pemain *game online free fire* di RT 02 Kelurahan Manulai 2 membentuk 2 model komunikasi yaitu model komunikasi satu arah (Linear) dan model komunikasi dua arah (Interaksional). Komunikasi pada hakekatnya adalah sebuah proses. Dengan kata lain proses, ada yang menyebutnya transaksi ide, ide, pesan, simbol, pengetahuan dan pesan, sehingga esensi yang selalu muncul dalam definisi yang berbeda adalah adanya pesan. Sebuah pesan tidak ada dengan sendirinya, tetapi dibuat dan dikirim oleh seorang komunikator, atau sumber informasi. Komunikator ini mengirim pesan kepada komunikan atau penerima informasi (*receiver*). Pengiriman pesan itupun dengan maksud dan tujuan tertentu. Jadi komunikasi itu ada prosesnya, ada simbol dan simbol itu ada artinya, Arti atau makna simbol disini tentu saja tergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan. Oleh karena itu, komunikasi menjadi efektif dan tujuan komunikasi tercapai ketika semua pelaku yang terlibat memiliki pemahaman yang sama terhadap simbol tersebut. Apabila terdapat perbedaan persepsi, maka tujuan komunikasi dapat gagal. Menurut (Wiryanto, 2015) Komunikasi sebagai sebuah aktivitas, proses, atau kegiatan terbentuk oleh karena adanya unsur-unsur komunikasi. Unsur atau Komponen komunikasi dapat diidentifikasi sebagai berikut: Sumber atau pengirim pesan – orang yang menginisiasi pesan.

1. *Encoder* – orang yang mengirim pesan. *Encoder* dan *decoder* adalah orang yang sama dengan sumber. Sumber berperan sebagai *encoder* ketika mengirimkan pesan dan berperan sebagai *decoder* ketika menerima pesan.
2. *Decoder* – orang yang menerima pesan. *Decoder* dan *encoder* adalah orang yang sama dengan penerima pesan. Sumber kedua meng-*decode* pesan kemudian mengirimkan pesan lain, meng-*encode* pesan tersebut, dan mengirimkannya kepada sumber pertama.
3. Penerima pesan – orang yang menerima pesan.
4. Pesan – informasi yang dikirim selama proses interaksi.
5. Umpan balik – *decoder* membentuk pesan kedua setelah menerima pesan pertama.
6. Gangguan – berbagai hal yang dapat mengganggu jalannya proses komunikasi dan dapat terjadi disetiap tahapan komunikasi.

Model komunikasi diperlukan untuk memahami hubungan antar komponen komunikasi dalam proses komunikasi. Model komunikasi adalah gambaran sederhana dari proses komunikasi yang menunjukkan hubungan antar komponen komunikasi.

Menurut (Liliwiri, 2017) Model adalah gambaran informal untuk menjelaskan atau menerapkan teori, dengan kata lain, model adalah teori yang lebih disederhanakan. Jadi Model komunikasi menggambarkan bagaimana jalannya proses komunikasi, bagaimana proses komunikasi mengalir melalui saluran komunikasi dari sender, sebagai pengirim kepada receiver, sebagai penerima, kemudian memberikan umpan balik kepada pengirim pesan.

1. Model Komunikasi Linear



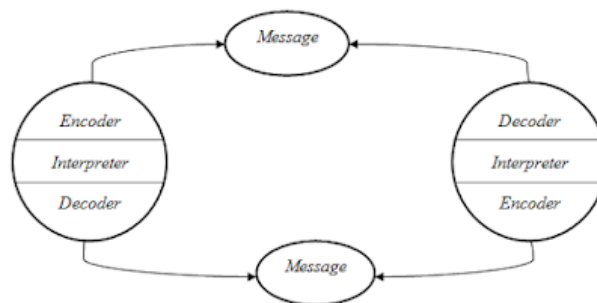
Gambar 1. Model Komunikasi Linear (Sumber: Penulis 2023)

Model Komunikasi linear merujuk pada suatu proses dimana pesan disampaikan oleh seorang komunikator kepada komunikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan berbagai media komunikasi. Dalam konteks ini, komunikasi hanya terjadi dalam satu arah tanpa adanya umpan balik terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator. Oleh karena itu, secara ringkas dapat dijelaskan bahwa komunikasi linear merupakan suatu bentuk komunikasi satu arah. Model ini melibatkan interaksi antara satu pelaku dengan yang lainnya secara searah. Model ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana satu pemain memberikan instruksi atau informasi kepada pemain lain dalam permainan (Liliweri, 2017).

Dari hasil penelitian Model komunikasi linear terbentuk karena tidak adanya umpan balik dari pemain lain kepada remaja atau pun sebaliknya remaja yang tidak memberikan umpan balik atas pesan yang telah di terima di dalam *game online free fire*. Pada model komunikasi linear proses komunikasi di dalam *game* berlangsung satu arah di mana hanya satu pihak saja yang melakukan komunikasi di dalam *game* dikarenakan tidak adanya interaksi antar pemain di dalam *game*.

Dari hasil penelitian juga di temukan bahwa model komunikasi Linear terjadi pada saat remaja memainkan *game online free fire* bersama dengan *random*, di mana baik remaja maupun *random* pada saat bermain tidak memberikan respon atas pesan yang sampaikan di dalam *game* sehingga proses komunikasi menjadi satu arah atau linear baik pada saat menggunakan fitur *voice chat* di dalam *game online free fire*. Selain itu ada juga faktor yang mempengaruhi proses komunikasi di dalam *game* menjadi linear antara lain: malu untuk melakukan komunikasi di dalam *game* dan adanya gangguan teknis sehingga tidak bisa melakukan komunikasi dengan pemain lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang ditemukan oleh (Triyantama & Santoso, 2019).

2. Model komunikasi interaksional Schramm



Gambar 2. Model Komunikasi Interaksional Schramm (Sumber: Penulis 2023)

Dalam pandangan (Schramm, 1997), model komunikasi interaksional mengilustrasikan komunikasi sebagai suatu proses di mana para peserta komunikasi saling bertukar peran sebagai pengirim pesan dan penerima pesan. Mereka bersama-sama membentuk makna melalui pertukaran pesan dan umpan balik dalam suatu konteks sosial. Dalam model komunikasi interaksional ini, terdapat unsur umpan balik yang menjadikan proses komunikasi lebih interaktif karena terjadi dalam dua arah.

Dari penelitian di temukan bahwa remaja sebagai subjek yang diteliti, pada saat memainkan *game online free fire* melakukan proses komunikasi dua arah di mana remaja sebagai sumber pertama atau pengirim pesan mengirimkan pesan kepada penerima sebagai sumber kedua, hal pertama yang dilakukan adalah meng-*encode* pesan. Pesan yang telah di-*encode* tersebut kemudian diterima oleh penerima pesan atau sumber kedua dengan cara meng-*decode* pesan tersebut untuk mendapatkan pesan atau informasi yang utuh. Kemudian, penerima pesan berperan sebagai sumber, meng-*encode* pesan lain atau umpan balik dan mengirimkannya kembali kepada pengirim pesan atau sumber pertama.

Dari hasil penelitian juga di temukan bahwa terdapat dua jenis umpan balik pada saat proses komunikasi dua arah di dalam *game online free fire* yaitu umpan balik langsung dan umpan balik yang *delay*. Umpan balik langsung biasanya didapat oleh remaja pada saat berkomunikasi dengan menggunakan fitur *voice chat* dan biasanya terlihat pada saat remaja bermain bersama dengan orang yang sudah di kenal sedangkan umpan balik yang *delay* biasanya di dapat oleh remaja pada saat berkomunikasi menggunakan fitur *quick chat* di mana ini dapat terjadi karena salah satu pihak menunda untuk memberikan umpan balik dan biasanya terjadi pada saat remaja bermain bersama *random squad* atau orang yang belum di kenal. Kedua umpan di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor kedekatan antar remaja yang membuat umpan balik yang di terima oleh remaja berupa umpan balik langsung sedangkan pada saat bermain dengan *random* di mana remaja belum mengenal pemain tersebut yang membuat remaja memberikan umpan balik seperlunya saja. Selain faktor kedekatan, ada juga faktor gangguan seperti jaringan yang memungkinkan adanya *delay* pada saat pemberian umpan balik di dalam *game*. Hasil penelitian sejalan dengan temuan penelitian yang ditemukan oleh (Furqan, 2020).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model komunikasi yang muncul dari proses interaksi remaja yang bermain game online Free Fire melibatkan penggunaan fitur voice chat dan quick chat yang tersedia dalam permainan. Dari dinamika komunikasi tersebut, terbentuk dua model komunikasi remaja pemain game online Free Fire, yakni model komunikasi linear. Model ini muncul karena tidak ada umpan balik atas pesan yang disampaikan di dalam permainan, dan umumnya terjadi saat remaja berkomunikasi melalui voice chat dengan pemain acak atau sebaliknya, yang disebabkan oleh perasaan malu remaja untuk berkomunikasi dengan orang yang belum dikenalnya di dalam permainan. Selain model komunikasi linear, ada juga model yang terbentuk dari proses komunikasi remaja di dalam *game online free fire* yaitu model komunikasi interaksional Schramm, model ini ada model komunikasi dua arah yang terdapat umpan balik dalam proses komunikasi yang dilakukan. Dalam proses komunikasi yang dilakukan terdapat perbedaan umpan balik yang di terima oleh remaja pemain *game online free fire* yaitu umpan balik langsung, umpan balik ini biasanya ada pada saat remaja berkomunikasi menggunakan *voice*

chat dan pada saat bermain bersama temannya, selain itu pada saat remaja bermain bersama dengan *random* atau orang yang belum dikenalnya remaja biasanya menggunakan *quik chat* untuk dapat berkomunikasi di dalam *game*, di mana umpan balik yang di terima terdapat jeda dalam pemberian umpan balik atas pesan yang di terima di dalam *game online free fire*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu terlaksananya penelitian hingga selesai, khususnya kepada remaja pemain *game online free fire* di RT 02 Kelurahan Manulai 2 Kota Kupang yang telah meluangkan waktunya untuk mengambil data yang di perlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, H., Jung, K.-D., Jun, K.-W., Kim, J., & Yoo, K. S. (2008). Preparation and characterization of Fe/Cu/Al₂O₃-composite granules for SO₃ decomposition to assist hydrogen production. *Applied Catalysis A: General*, 343(1–2), 134–141.
- Aminudin, M. (2016). *Dampak fighting game terhadap perilaku agresif siswa madrasah Ibtidaiyah negeri talang empat kecamatan karang Tinggi kabupaten bengkulu tengah*. IAIN Bengkulu.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan. In *Pustaka Pelajar*.
- Effendy, O. U. (2003). *Komunikasi Teori dan Praktek, Bandung: Remaja Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Grasindo*. Rosdakarya.
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. IAIN BENGKULU.
- Hardjana, A. M. (2014). Strategi Komunikasi Guru Dalam Membentuk Kepribadian Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Banjar. *Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9–42.
- Juliana, R., & Juliani, R. (2021). *Chat Dalam Interaksi Pemain Game Online Pubg Mobile*. 160–168.
- Liliwari, A. (2017). *Komunikasi antar personal*. Prenada Media.
- Mulyana, M., & Sari, P. (2009). Pengaruh Komunikasi Dan Kepuasan Terhadap Kepercayaan Dan Komitmen Untuk Melakukan Hubungan Pemasaran Jangka Panjang. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 344–353.
- Yasmin, R. A. (2021). *Apa itu Computer Mediated Communication?* Binusian Communication.
- Rejeki, S. A. (2008). Hubungan antara komunikasi interpersonal dalam keluarga dengan pemahaman moral pada remaja. *Jurnal Psikologi*.
- Schramm, W. (1997). *The beginnings of communication study in America: A personal memoir*. Sage.
- Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3(1).
- Tatang, S. (2016). *Dinamika Komunikasi/Tatang S*.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Medium*, 7(1), 53–70.
- Wiryanto. (2015). *Komunikasi Umum*. 1981, 11–27.