Journal of Digital Community Services
Volume 3, Nomor 2, Tahun 2026
Halaman: 328 - 337
First published: 06 – 11 - 2026

Pola Komunikasi Sehari-Hari Remaja Pemain Game Online Free Fire di Desa Senuro Barat: Studi Kualitatif

Syarif Hidayatullah[1], Sumaina Duku[2], Lena Marianti[3]
[1-3]Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Raden Fatah Palembang
abidzul61@gmail.com[1], sumainaduku_uin@radenfatah.ac.id[2], Lenamarianti_uin@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Pola Komunikasi, Remaja, *Game Online*, *Free Fire*, Komunikasi Interpersonal

Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah membawa perubahan terhadap pola interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah penggunaan permainan daring (*game online*) *Free Fire* yang memungkinkan pemain berkomunikasi melalui fitur percakapan suara (*voice chat*) maupun pesan teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* di Desa Senuro Barat, serta memahami bentuk komunikasi verbal dan nonverbal, interaksi interpersonal, dan perubahan kebiasaan komunikasi yang berkaitan dengan aktivitas bermain game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dirancang melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive* sampling, yaitu remaja yang aktif bermain Free Fire dan memiliki pengalaman berinteraksi dengan pemain lain. Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hubungan antara komunikasi virtual dalam permainan *Free Fire* dan komunikasi langsung dalam kehidupan sehari-hari remaja di lingkungan masyarakat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana penggunaan bahasa, pemilihan kata, intonasi, serta respons antar pemain terbentuk selama permainan berlangsung. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai dampak kebiasaan berkomunikasi melalui *game online* terhadap hubungan sosial, kemampuan berinteraksi, dan pola komunikasi remaja di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Key Word:
Communication Patterns, Adolescents, Online Games, Free Fire, Interpersonal Communication.

Abstract

The development of digital communication technology has brought about changes in the patterns of social interaction, particularly among adolescents. One such development is the use of the online game Free Fire, which allows players to communicate via voice chat and text messaging features. This study aims to identify and describe the daily communication patterns of adolescents who play Free Fire in Senuro Barat Village, as well as to understand their forms of verbal and nonverbal communication, interpersonal interactions, and shifts in communication habits related to their gaming activities. The study employs a qualitative approach with a descriptive research design. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and documentation. Informants were selected using purposive sampling specifically, adolescents who are active Free Fire players and have experience interacting with other players. Data analysis was conducted through data condensation, data presentation, and the drawing of conclusions and verification. This research is expected to provide insight into the relationship between virtual communication within Free Fire and the face-to-face communication that occurs in the daily lives of these adolescents within their community. Furthermore, the study aims to uncover how language usage, word choice, intonation, and responses between players take shape during gameplay. The findings are also intended to offer an understanding of how the habit of communicating through online games influences the social relationships, interaction skills, and communication patterns of adolescents within their families and the broader community.

Copyright © 2026 Syarif Hidayatullah
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam cara manusia berinteraksi dan menyampaikan pesan. Kemajuan teknologi digital memungkinkan komunikasi berlangsung tanpa harus bertemu secara langsung. Kondisi tersebut memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menjalin hubungan sosial melalui berbagai *media digital*, termasuk permainan *daring* (*game online*). Salah satu permainan daring yang banyak dikenal oleh kalangan remaja adalah *Free Fire*. Permainan yang dikembangkan oleh Garena ini merupakan permainan bergenre *battle royale* yang memungkinkan pemain berinteraksi

**Corresponding author's e-mail: abidzul61@gmail.com*

dan bekerja sama dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan permainan. Melalui *fitur* komunikasi yang tersedia, pemain dapat menyampaikan informasi, memberikan arahan, menyusun strategi, dan membangun hubungan sosial dengan pemain lainnya. Keberadaan *game online Free Fire* tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga menciptakan ruang komunikasi baru bagi para remaja. Komunikasi yang berlangsung selama permainan biasanya menggunakan bahasa singkat, istilah khusus, serta ekspresi tertentu yang dipahami oleh sesama pemain. Istilah seperti *booyah*, *knock*, *looting*, *rush*, *revive*, dan *mabar* menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi dalam komunitas pemain *Free Fire*.

Menurut Anggraini dan Sugiyanto (2021) mengenai pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain *game online Free Fire* menemukan bahwa komunikasi antarpemain berlangsung secara dua arah melalui fitur *voice chat*. Para pemain menggunakan simbol dan istilah tertentu yang memiliki makna bersama untuk mendukung kerja sama dalam permainan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan daring dapat membentuk kebiasaan komunikasi tersendiri di antara para pemain. Selain itu, Menurut Naisais, Mas' Amah, dan Tuhana (2023) mengenai model komunikasi remaja pemain *Free Fire* menunjukkan adanya proses komunikasi linear dan interaksional dalam permainan. Komunikasi tersebut berlangsung melalui penyampaian pesan dan umpan balik antara pemain, baik secara langsung maupun melalui media permainan. Fenomena komunikasi dalam permainan Free Fire juga ditemukan dalam Menurut Maulana, Syamaun, dan Nurdin (2025), yang membahas interaksi verbal dan nonverbal pemain Free Fire. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa interaksi selama permainan dapat berkaitan dengan kebiasaan komunikasi pemain dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa permainan Free Fire mempunyai hubungan dengan aktivitas komunikasi dan interaksi sosial remaja. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya membahas komunikasi yang terjadi di dalam permainan, tetapi juga mengkaji bagaimana kebiasaan komunikasi tersebut berlangsung dalam kehidupan sehari-hari remaja di lingkungan keluarga, pertemanan, dan masyarakat desa. Desa Senuro Barat merupakan lingkungan sosial yang menjadi tempat remaja menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk bermain *game online Free Fire*. Dalam kehidupan sehari-hari, remaja tidak hanya berinteraksi melalui permainan, tetapi juga berkomunikasi dengan orang tua, teman sebaya, dan masyarakat sekitar. Kondisi ini menarik untuk dikaji karena penggunaan permainan daring dapat menjadi ruang terbentuknya hubungan sosial sekaligus memunculkan perubahan kebiasaan komunikasi. Berdasarkan pengamatan awal dan informasi penelitian, sebagian remaja pemain *Free Fire* menghabiskan waktu sekitar dua sampai tiga jam untuk bermain dalam sehari. Aktivitas tersebut umumnya dilakukan setelah pulang sekolah atau pada malam hari setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Ketika bermain bersama teman, komunikasi dilakukan melalui fitur *voice chat* untuk menyampaikan informasi mengenai posisi lawan, kondisi permainan, strategi, dan kerja sama tim.Di sisi lain, terdapat pula kebiasaan komunikasi yang perlu diperhatikan, seperti penggunaan kata-kata kasar, bahasa emosional, serta keterlambatan merespons pembicaraan orang tua ketika sedang berkonsentrasi bermain. Meskipun demikian, remaja tetap melakukan komunikasi secara langsung dengan keluarga dan lingkungan masyarakat. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa komunikasi remaja pemain *Free Fire* tidak dapat dipahami hanya dari aktivitas bermain, tetapi juga perlu dilihat berdasarkan hubungan sosial yang mereka jalani dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memahami fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan perspektif komunikasi interpersonal dan teori interaksi simbolik. Perspektif komunikasi interpersonal digunakan untuk memahami proses penyampaian pesan, tanggapan, dan hubungan antarpersonal. Sementara itu, teori interaksi simbolik digunakan untuk memahami bagaimana remaja memberikan makna terhadap simbol, istilah, bahasa, dan tindakan yang digunakan selama bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* di Desa Senuro Barat dengan memperhatikan tiga aspek utama, yaitu komunikasi dengan teman sebaya, komunikasi dengan keluarga, dan *Free Fire* sebagai ruang interaksi sosial remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode tersebut dipilih karena penelitian berupaya memahami dan menggambarkan fenomena komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* berdasarkan pengalaman, perilaku, serta interaksi sosial yang berlangsung di

lingkungan kehidupan mereka. Penelitian dilaksanakan di Desa Senuro Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya fenomena remaja yang aktif memainkan *game online Free Fire* dan melakukan interaksi komunikasi, baik melalui media permainan maupun secara langsung dalam kehidupan masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami pengalaman, perilaku, serta proses komunikasi remaja pemain *Free Fire* dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan fenomena berdasarkan informasi yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara terhadap informan. Penelitian ini tidak menggunakan pengukuran statistik sebagai dasar utama, melainkan mengutamakan penjelasan mendalam mengenai pengalaman komunikasi para informan.

Informan penelitian terdiri Sembilan remaja pemain *Free Fire* Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Informan remaja dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam permainan *Free Fire* dan pengalaman berkomunikasi dengan teman sebaya maupun keluarga. Remaja dipilih sebagai informan pendukung untuk memberikan informasi mengenai kondisi sosial remaja di lingkungan Desa Senuro Barat. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap remaja pemain *Free Fire* serta Remaja. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan sumber tertulis lain yang relevan dengan pembahasan pola komunikasi, komunikasi interpersonal, dan permainan daring. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama, observasi, yaitu mengamati aktivitas bermain dan interaksi komunikasi remaja, baik ketika bermain bersama maupun ketika berinteraksi dalam lingkungan sosial. Kedua, wawancara, yaitu melakukan tanya jawab secara mendalam dengan informan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan komunikasi, penggunaan bahasa, hubungan dengan keluarga, serta interaksi dengan teman sebaya. Ketiga, dokumentasi, yaitu mengumpulkan bukti pendukung berupa foto kegiatan, catatan penelitian, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahapan. Pertama, kondensasi data (*data condensation*), yaitu memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kedua, penyajian data (*data display*), yaitu menyusun informasi secara sistematis agar hubungan antartemuan dapat dipahami. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*), yaitu menginterpretasikan data dan memeriksa kesesuaian kesimpulan dengan bukti penelitian. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari remaja dan Remaja. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* di Desa Senuro Barat berlangsung dalam berbagai bentuk interaksi. Komunikasi tidak hanya terjadi ketika remaja sedang memainkan permainan, tetapi juga berlangsung dalam hubungan pertemanan, keluarga, dan lingkungan masyarakat.

1. Gambaran Umum Aktivitas Remaja Pemain Free Fire di Desa Senuro Barat

Berdasarkan fokus penelitian, aktivitas bermain *Free Fire* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang dilakukan oleh remaja di Desa Senuro Barat. Aktivitas tersebut umumnya dilakukan setelah menyelesaikan kegiatan sekolah, pekerjaan rumah, maupun kegiatan lainnya. Remaja menggunakan telepon pintar untuk memainkan permainan bersama teman-temannya. Aktivitas bermain biasanya dilakukan pada waktu senggang, terutama setelah pulang sekolah dan pada malam hari. Dalam aktivitas tersebut, mereka berkomunikasi menggunakan *fitur voice chat* untuk bertukar informasi dan menyusun strategi permainan. Berdasarkan gambaran hasil penelitian yang telah dihimpun dalam rancangan penelitian, sebagian remaja menghabiskan waktu sekitar dua sampai tiga jam sehari untuk bermain. Meskipun demikian, durasi tersebut dapat berubah sesuai dengan kegiatan masing-masing. Aktivitas bermain juga menjadi sarana bagi remaja untuk menjalin hubungan

e-ISSN: 3046-7527

pertemanan. Mereka tidak hanya membicarakan permainan, tetapi juga membahas kegiatan sekolah, kehidupan sehari-hari, dan berbagai persoalan yang terjadi di lingkungan desa.

Tabel 1. Informal

Informan	Fokus pengamatan	Hasil lapangan
Informan 1	Durasi dan Frekuensi Bermain *Free Fire*	*Biasanya saya bermain Free Fire sekitar 2–3 jam dalam sehari. Waktu yang paling sering saya gunakan untuk bermain adalah sore hari setelah pulang sekolah dan malam hari setelah selesai belajar atau mengerjakan tugas*
Informan 2	Kontendan Interaksi Virtual	*Menurut saya, saya lebih sering berkomunikasi dengan teman melalui game Free Fire ketika sedang bermain, terutama dengan teman yang ikut mabar. Namun, saya tetap berkomunikasi dan mengobroldengantetanggadiDesaSenuroBarat, terutama ketikasedangberkumpul atau bertemu secara langsung. Jadi, komunikasi melalui game lebihsering dilakukan saat bermain, sedangkan dengan tetangga tetap dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.*
Informan 3	Komunikasi*Verbal* : Bahasa, Istilah, danIntonasi	*Iya, terkadang saya menggunakan istilah-istilah Free Fire seperti Booyah, Knock, Looting, Rush, dan Bot ketika berbicara dengan teman sehari-hari Biasanya istilah tersebut digunakan saat sedang membahas permainan, tetapi kadang terbawa ketika sedang bercanda ataumengobrol dengan teman di lingkungan desa. Teman-teman saya juga sudah memahami istilah tersebut karena sebagian dari mereka juga bermain Free Fire*
Informan 4	HubunganSosialdanInteraksiKontekstualdiDesaSenuroBarat	*Menurut saya, waktu untuk berkumpul dan mengobrol dengan remaja lain di Desa Senuro Barat sedikit berkurang sejak saya bermain FreeFire. Biasanyasayalebihsering berkumpuldanmengobrol langsung dengan teman-teman, tetapi sekarang sebagian waktu digunakan untuk bermain Free Fire. Namun, saya tetap berkomunikasi dan berkumpul dengan teman-teman, terutama pada sore hari atau setelah selesai bermain. Jadi, bermain Free Fire tidak sepenuhnya membuat saya berhenti berkumpul dengan teman, tetapi waktu untuk berinteraksi secara langsung menjadi lebih sedikit.*

2. Pola Komunikasi Remaja dengan Teman Sebaya

Teman sebaya mempunyai peranan penting dalam aktivitas komunikasi remaja pemain *Free Fire*. Hubungan pertemanan tidak hanya berlangsung ketika mereka bertemu secara langsung, tetapi juga melalui komunikasi digital selama permainan. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar remaja memainkan *Free Fire* bersama teman yang sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas bermain bersama atau yang dikenal dengan istilah *mabar* menjadi salah satu sarana untuk mempertahankan hubungan pertemanan. Ketika bermain dalam satu tim, remaja menggunakan fitur *voice chat* untuk menyampaikan informasi mengenai kondisi permainan. Informasi tersebut meliputi posisi lawan, lokasi perlengkapan, keadaan anggota tim, dan strategi yang perlu dilakukan.

e-ISSN: 3046-7527

Komunikasi berlangsung secara dua arah karena setiap pemain dapat memberikan pesan sekaligus menerima tanggapan dari anggota tim lainnya.



Gambar 1 dan 2. Aktivitas komunikasi remaja pemain *Free Fire*



Gambar 3 dan 4. Tampilan permainan free fire

Selain membicarakan permainan, remaja juga menggunakan kesempatan berkumpul untuk membahas berbagai hal di luar permainan, seperti kegiatan sekolah, kehidupan sehari-hari, dan aktivitas masyarakat desa. Dengan demikian, *Free Fire* menjadi salah satu sarana yang mempertemukan remaja dalam hubungan pertemanan. Namun, komunikasi antarteman juga memperlihatkan penggunaan bahasa yang terkadang kurang santun. Ketika mengalami kekalahan atau terjadi kesalahan dalam permainan, sebagian pemain dapat mengeluarkan ungkapan emosional dan kata-kata kasar. Ungkapan tersebut terkadang dianggap sebagai candaan oleh teman dekat, tetapi tetap berpotensi menimbulkan kesalahpahaman apabila diterima secara berbeda oleh pemain lain. pola komunikasi remaja dengan teman sebaya berlangsung secara interaktif, baik melalui komunikasi langsung maupun komunikasi yang dimediasi oleh permainan.

3. Pola Komunikasi Remaja dengan Keluarga

Komunikasi keluarga merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari remaja pemain *Free Fire*. Berdasarkan hasil penelitian, remaja tetap melakukan komunikasi dengan orang tua dan anggota keluarga dalam berbagai aktivitas, seperti makan bersama, meminta izin bermain, membantu

pekerjaan rumah, serta membicarakan kegiatan sekolah. Namun, ketika sedang memainkan permainan, perhatian remaja terkadang lebih terpusat pada layar dan komunikasi dengan teman satu tim. Kondisi tersebut dapat menyebabkan keterlambatan dalam memberikan tanggapan ketika orang tua mengajak berbicara atau meminta bantuan. Sebagian remaja memberikan jawaban singkat seperti "iya", "nanti", atau "sebentar" ketika dipanggil oleh orang tua saat permainan masih berlangsung. Setelah menyelesaikan permainan, mereka biasanya kembali menjalankan aktivitas yang diminta oleh keluarga. Selain itu, waktu bermain yang dilakukan pada malam hari terkadang menyebabkan remaja merasa mengantuk pada keesokan harinya. Oleh sebab itu, pengaturan waktu bermain menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas permainan tidak mengganggu kewajiban belajar, istirahat, dan hubungan keluarga. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa komunikasi langsung antara remaja dan keluarga tetap berlangsung. Meskipun demikian, diperlukan keseimbangan antara waktu bermain dan waktu berinteraksi dengan keluarga agar hubungan komunikasi dalam lingkungan rumah tetap terjaga.

4. Penggunaan Bahasa dan Istilah dalam Permainan Free Fire

Penggunaan bahasa menjadi salah satu aspek penting dalam pola komunikasi remaja pemain Free Fire. Dalam permainan, remaja menggunakan istilah khusus yang dipahami oleh sesama pemain. Beberapa istilah yang sering digunakan antara lain:

Table 2. Makna dalam permainan

No.	Istilah	Makna dalam permainan
1	*Booyah*	Ungkapan kemenangan
2	*Knock*	Kondisi lawan atau pemain yang berhasil dilumpuhkan
3	*Looting*	Mengumpulkan perlengkapan permainan
4	*Rush*	Melakukan serangan atau mendekati lawan
5	*Revive*	Membantu memulihkan rekan satu tim
6	*Mabar*	Bermain bersama
7	*Push rank*	Berusaha meningkatkan peringkat permainan

Istilah-istilah tersebut menjadi bagian dari bahasa komunikasi yang digunakan untuk mempercepat penyampaian pesan selama permainan berlangsung. Namun, dalam kondisi tertentu, komunikasi pemain juga dapat dipengaruhi oleh emosi. Ketika mengalami kekalahan atau terjadi kesalahan dalam permainan, sebagian pemain dapat menggunakan ungkapan yang kurang santun atau kata-kata kasar Kebiasaan tersebut perlu diperhatikan karena bahasa yang digunakan ketika bermain dapat terbawa dalam percakapan sehari-hari. Oleh sebab itu, remaja perlu memahami perbedaan antara candaan dalam permainan dan komunikasi yang menghargai orang lain.

5. *Free Fire* sebagai Ruang Interaksi Sosial Remaja

Free Fire tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial bagi remaja di Desa Senuro Barat. Melalui permainan tersebut, remaja dapat menjalin komunikasi, membangun kerja sama, dan mempertahankan hubungan pertemanan. Interaksi dalam permainan memperlihatkan penggunaan istilah khusus yang dipahami bersama oleh para pemain. Beberapa istilah yang sering digunakan antara lain *booyah*, *knock*, *looting*, *rush*, *revive*, dan *push rank*. Istilah tersebut digunakan untuk mempersingkat penyampaian informasi dan mempermudah koordinasi selama permainan. Selain komunikasi *verbal* melalui *voice chat*, terdapat pula komunikasi nonverbal melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penggunaan *emote* dalam permainan. Bentuk komunikasi tersebut menjadi bagian dari cara remaja menyampaikan respons dan mengekspresikan perasaan. Dalam kehidupan masyarakat, aktivitas bermain *Free Fire* juga menjadi salah satu topik pembicaraan ketika remaja berkumpul bersama teman-temannya. Mereka membicarakan pengalaman bermain, hasil pertandingan, dan strategi permainan. Meskipun demikian, hubungan sosial remaja tidak sepenuhnya bergantung pada permainan. Mereka tetap berinteraksi secara langsung dengan tetangga, keluarga, dan masyarakat sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa ruang komunikasi virtual dan komunikasi langsung dapat berlangsung secara berdampingan. Remaja sebagai informan pendukung juga memberikan gambaran mengenai kehidupan sosial remaja di lingkungan Desa Senuro Barat. Aktivitas bermain *game online* perlu diimbangi dengan kegiatan positif, kepedulian terhadap keluarga, pendidikan, dan

keterlibatan dalam kegiatan masyarakat. Menurut Nurmariamsyah, Suhaeb, dan Idrus (2023) yang berjudul Aktivitas dan Bentuk Interaksi Komunitas *Game Free Fire* di Makassar menjelaskan bahwa komunitas pemain Free Fire terbentuk karena adanya kesamaan minat dan tujuan dalam bermain. Penelitian tersebut menemukan adanya interaksi sosial asosiatif berupa kerja sama dan akomodasi, serta interaksi disosiatif berupa persaingan dan konflik. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Free Fire dapat menjadi ruang terbentuknya hubungan sosial antar pemain. Asmira, Sunusi, dan Amin (2025) berjudul *Using the Free Fire Game in Building A Bonding Intercultural Social Network Among Players* menunjukkan bahwa permainan Free Fire dapat menjadi media untuk membangun jaringan sosial antarpemain dari latar belakang budaya yang berbeda. Kerja sama, penggunaan bahasa, dan komunikasi menjadi faktor pendukung terbentuknya hubungan sosial, meskipun terdapat hambatan berupa perbedaan bahasa, budaya, dan perilaku komunikasi yang kurang baik.

6. Pola Komunikasi Interpersonal dalam Hubungan Pertemanan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal remaja pemain *Free Fire* berlangsung melalui proses pertukaran pesan secara langsung dan melalui *media digital*. Hubungan komunikasi tersebut terlihat ketika remaja bermain bersama teman sebaya, menyampaikan informasi, memberikan tanggapan, serta melakukan koordinasi selama permainan. Komunikasi yang berlangsung memperlihatkan adanya proses timbal balik antara komunikator dan komunikan. Setiap pemain dapat berperan sebagai penyampai pesan sekaligus penerima pesan. Ketika seorang pemain memberikan informasi mengenai posisi lawan, pemain lain akan memberikan tanggapan berdasarkan situasi permainan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Naisais, Mas' Amah, dan Tuhana (2023), yang menemukan bahwa komunikasi remaja pemain Free Fire berlangsung melalui model komunikasi linear dan interaksional. Kesamaan penelitian ini terletak pada adanya komunikasi dua arah antarpemain, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Naisais dan rekan-rekan lebih menekankan model komunikasi dalam permainan, sementara penelitian ini juga mengkaji hubungan komunikasi remaja di luar permainan. komunikasi dalam permainan dapat dipahami sebagai salah satu bentuk komunikasi interpersonal yang mendukung kerja sama dan hubungan sosial antar remaja.

7. Pemaknaan Bahasa dan Simbol dalam Permainan *Free Fire*

Penggunaan bahasa dan istilah khusus merupakan salah satu karakteristik komunikasi remaja pemain *Free Fire*. Istilah seperti *booyah*, *knock*, *looting*, dan *rush* mempunyai makna tertentu yang dipahami oleh para pemain. Penggunaan istilah tersebut membantu mempercepat penyampaian informasi selama permainan. Fenomena ini dapat dianalisis menggunakan teori interaksi simbolik *Herbert Blumer*. Teori ini menjelaskan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan terhadap sesuatu, makna tersebut terbentuk melalui interaksi sosial, dan makna dapat mengalami perubahan melalui proses *penafsiran*. Dalam konteks penelitian ini, istilah permainan merupakan simbol yang memperoleh makna melalui pengalaman dan kesepakatan antar pemain. Ketika seorang pemain mengatakan *revive*, pemain lainnya memahami bahwa terdapat anggota tim yang perlu dibantu untuk kembali mengikuti permainan. Hasil Observasi ini memiliki kesamaan dengan Anggraini dan Sugiyanto (2021), yang menjelaskan bahwa pemain *Free Fire* menggunakan simbol dan istilah tertentu berdasarkan pemaknaan bersama. Akan tetapi, penelitian ini memperluas pembahasan dengan melihat bagaimana kebiasaan penggunaan istilah permainan berhubungan dengan komunikasi remaja dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa emosional dan kata-kata kasar juga menjadi bagian yang perlu diperhatikan. Tidak semua ungkapan yang dianggap sebagai candaan oleh satu pemain dapat diterima dengan makna yang sama oleh pemain lain. Oleh karena itu, pemahaman terhadap makna bahasa dan kesadaran dalam menggunakan simbol komunikasi sangat diperlukan.

8. Hubungan Komunikasi dengan Keluarga

Komunikasi keluarga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat memengaruhi perhatian remaja terhadap percakapan di lingkungan rumah. Ketika sedang berkonsentrasi memainkan permainan, sebagian remaja memberikan tanggapan singkat atau menunda respons terhadap pembicaraan orang tua. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa perhatian terhadap aktivitas digital terkadang menjadi lebih dominan dibandingkan komunikasi langsung dalam situasi tertentu. Meskipun demikian, hasil penelitian tidak menunjukkan bahwa hubungan remaja

dengan keluarga sepenuhnya terputus akibat permainan. Remaja masih melakukan komunikasi dalam berbagai kegiatan keluarga, termasuk belajar, membantu pekerjaan rumah, dan membicarakan aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, persoalan utama yang ditemukan bukan hanya keberadaan permainan, melainkan bagaimana remaja mengatur waktu dan perhatian ketika berkomunikasi dengan anggota keluarga. Temuan ini sejalan dengan Observasi Maulana, Syamaun, dan Nurdin (2025), yang menjelaskan bahwa kebiasaan komunikasi dalam permainan dapat berkaitan dengan interaksi sosial pemain dalam kehidupan nyata. Kesamaan tersebut menunjukkan pentingnya memperhatikan hubungan antara komunikasi virtual dan komunikasi langsung. Oleh karena itu, komunikasi keluarga perlu tetap dibangun melalui keterbukaan, perhatian, dan kebiasaan saling mendengarkan. Remaja juga perlu memahami bahwa komunikasi dengan orang tua merupakan bagian penting dari kehidupan sosial yang tidak seharusnya diabaikan karena aktivitas bermain.

9. Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Kebiasaan Komunikasi Remaja

Lingkungan sosial mempunyai peranan dalam membentuk kebiasaan komunikasi remaja. Teman sebaya menjadi salah satu lingkungan yang memberikan pengalaman komunikasi melalui penggunaan bahasa, istilah permainan, candaan, serta kerja sama. Kebiasaan tersebut dapat terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, istilah yang sering digunakan selama bermain terkadang muncul dalam percakapan ketika remaja berkumpul secara langsung. observasi Supriatno, Bachtiar, dan Noeviyanti (2022) mengenai kekerasan komunikasi verbal dalam permainan Free Fire menunjukkan bahwa ungkapan tertentu dapat mempunyai makna berbeda berdasarkan konteks dan hubungan antarpemain. Ungkapan yang dianggap sebagai bentuk keakraban oleh kelompok tertentu belum tentu diterima secara positif oleh orang lain. Temuan tersebut relevan dengan kondisi remaja pemain Free Fire di Desa Senuro Barat, terutama dalam penggunaan kata-kata kasar ketika bermain. Oleh sebab itu, remaja perlu membedakan candaan dengan komunikasi yang dapat menyakiti atau merendahkan orang lain. kehidupan masyarakat desa, hubungan sosial tidak hanya ditentukan oleh kesamaan hobi atau kemampuan bermain, tetapi juga oleh sikap saling menghargai, kesopanan, dan kepedulian terhadap sesama.

10. Sintesis Temuan Penelitian

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *Free Fire* di Desa Senuro Barat dapat dipahami melalui tiga bentuk hubungan komunikasi. Pertama, komunikasi dengan teman sebaya yang berlangsung secara langsung maupun melalui fitur *voice chat*. Kedua, komunikasi dengan keluarga yang tetap berjalan, tetapi terkadang mengalami keterlambatan respons ketika remaja sedang berkonsentrasi bermain. Ketiga, komunikasi dalam ruang *virtual* yang membentuk penggunaan istilah, *simbol*, dan kebiasaan berinteraksi antarpemain. Ketiga bentuk komunikasi tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas bermain Free Fire menjadi bagian dari kehidupan sosial remaja, tetapi bukan satu-satunya ruang komunikasi yang mereka miliki. Dengan demikian, pola komunikasi remaja pemain *Free Fire* di Desa Senuro Barat dapat digambarkan sebagai pola komunikasi interaktif yang menghubungkan lingkungan virtual dengan lingkungan sosial secara langsung. Kualitas komunikasi tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan remaja dalam mengendalikan emosi, menggunakan bahasa yang santun, dan menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain dengan tanggung jawab sosial.

11. Analisis Berdasarkan Teori Computer-Mediated Communication (CMC)

Teori *Computer-Mediated Communication* (*CMC*) atau komunikasi yang dimediasi komputer merupakan teori yang menjelaskan proses komunikasi antarmanusia melalui bantuan teknologi digital, seperti komputer, telepon pintar, internet, dan aplikasi komunikasi. Dalam perkembangan teknologi saat ini, *CMC* tidak hanya berlangsung melalui pesan tertulis, tetapi juga melalui komunikasi suara, *video*, serta interaksi secara virtual. Dalam penelitian mengenai pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *Free Fire* di Desa Senuro Barat, teori *CMC* digunakan untuk memahami bagaimana teknologi permainan daring menjadi media yang menghubungkan remaja dalam melakukan komunikasi dan interaksi sosial. Melalui *fitur voice chat* dan pesan dalam permainan, para pemain dapat berkomunikasi dengan teman satu tim, menyampaikan informasi, mengatur strategi permainan, memberikan arahan, serta membangun hubungan pertemanan. Walther (1996) menjelaskan bahwa komunikasi yang dimediasi komputer memungkinkan individu membangun hubungan sosial melalui

pertukaran pesan secara daring. Hal tersebut menunjukkan bahwa komunikasi tidak harus selalu dilakukan secara langsung atau tatap muka, tetapi dapat berlangsung melalui media teknologi. Dalam konteks penelitian ini, permainan *Free Fire* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi bagi remaja. Ketika bermain bersama, remaja menggunakan bahasa dan istilah khusus dalam permainan, seperti *Booyah, Knock, Looting, Rush, Revive,* dan *Mabar*. Istilah-istilah tersebut menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi selama permainan berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* di Desa Senuro Barat, dapat disimpulkan bahwa komunikasi remaja berlangsung melalui interaksi langsung dan komunikasi digital. Dalam hubungan pertemanan, *Free Fire* menjadi salah satu sarana untuk membangun komunikasi, kerja sama, dan mempertahankan hubungan sosial. Komunikasi antarpemain berlangsung melalui *fitur voice chat* dengan menggunakan istilah khusus seperti *mabar*, *booyah*, *knock*, *looting*, dan *rush*. Dalam lingkungan keluarga, remaja tetap menjalin komunikasi dengan orang tua dan anggota keluarga, meskipun konsentrasi ketika bermain terkadang menyebabkan keterlambatan dalam memberikan tanggapan. Sementara itu, dalam lingkungan masyarakat, remaja masih melakukan interaksi secara langsung dengan teman sebaya dan warga sekitar. Penelitian ini juga menemukan adanya penggunaan bahasa emosional dan kata-kata kurang santun ketika bermain. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran remaja untuk mengembangkan komunikasi yang positif, menjaga kesopanan, mengendalikan emosi, dan menyeimbangkan aktivitas bermain dengan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pola komunikasi sehari-hari remaja pemain *game online Free Fire* di Desa Senuro Barat merupakan fenomena komunikasi yang menarik untuk dikaji dalam perspektif ilmu komunikasi. Aktivitas bermain game tidak hanya berkaitan dengan hiburan, tetapi juga melibatkan proses penyampaian pesan, pertukaran informasi, penggunaan bahasa, dan interaksi sosial. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini diarahkan untuk memahami pola komunikasi remaja ketika bermain *Free Fire* serta hubungan komunikasi virtual dengan komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari. Teori *Computer-Mediated Communication* dapat digunakan untuk menganalisis proses komunikasi yang berlangsung melalui fitur digital, sedangkan komunikasi interpersonal digunakan untuk memahami hubungan remaja dengan teman sebaya, keluarga, dan masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa perkembangan teknologi digital perlu diimbangi dengan kemampuan berkomunikasi secara baik, santun, dan bertanggung jawab.

DAFTAR REFERENSI

Asmira, D., Sunusi, S. L., & Amin, F. H. (2025). Using the Free Fire game in building a bonding intercultural social network among players. ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching, 12(2).

Bhuvaneswari, K., Geethalakshmi, V., Lakshmanan, A., Srinivasan, R., & Sekhar, N. U. (2013). The impact of El Nino/ Southern Oscillation on hydrology and rice productivity in the Cauvery Basin, India: Application of the soil and water assessment tool. Weather and Climate Extremes, 2, 39-47.

Brennan, M. A., & Israel, G. D. (2008). The power of community. *Community Development*, 39(1), 82-97.

Maulana, S., Syamaun, S., & Nurdin, H. (2025). Komunikasi interpersonal: Interaksi verbal dan non verbal pemain game Free Fire di Saree Gampong Suka Damai, Aceh Besar. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 5*(2), 212–226.

Nurmariamsyah, S., Suhaeb, F. W., & Idrus, I. I. (2023). Aktivitas dan bentuk interaksi komunitas game Free Fire di Makassar. PREDESTINATION: Journal of Society and Culture, 3(1).

Naisais, L. S., Mas' Amah, & Tuhana, V. E. (2023). Model komunikasi remaja pemain game

e-ISSN: 3046-7527

online Free Fire (Studi kasus pada remaja di RT 02 Kelurahan Manulai 2 Kota Kupang). *Jurnal Komunikasi dan Media, 4*(1).

Supriatno, D., Bachtiar, C., & Noeviyanti, I. (2022). Kekerasan komunikasi verbal oleh anak usia 11–12 tahun dalam game online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madani: Ilmu Sosial, Politik dan Agama, 9*(1), 69–82.

Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. Communication Research, 23(1), 3–43.

Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain online game: Studi etnografi virtual dalam permainan Free Fire. Communications, 3(1).

Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Prentice-Hall..

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.