



**Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain *Online Game***

**(Studi Etnografi Virtual dalam Permainan *Free Fire*)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu

Komunikasi Bidang Studi Public Relation

**Disusun oleh:**

**Nia Anggraini**

**44215110008**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**BIDANG STUDI PUBLIC RELATIONS**

**FALKUTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2020**

i

Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain *Online Game*  
(Studi Etnografi Virtual dalam Permainan *Free Fire*)

Jumlah Halaman : 125 Halaman + 40 lampiran

Bibliografi : 11 Buku (Tahun 2008-2018) + 1 Jurnal + 1 Disertasi + 11 Website

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai 29 Januari 2020, dengan tujuan untuk mengetahui pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain *online game*. Awal ketertarikan peneliti dilatar belakangi oleh semakin berkembangnya dunia game dan meningkatnya kepopuleran game di kalangan masyarakat. Hal ini membuat game bukan hanya sekedar hobby namun menjadikan sebuah lifestyle.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah para pemain *online game Free Fire* yang terdiri dari kelompok laki-laki, perempuan, dan anak laki-laki. Dalam pengumpulan data digunakan metode wawancara, dan observasi, untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, model data, verifikasi kesimpulan.

Hasil penelitian memperoleh kesimpulan bahwa:

1. Proses komunikasi dalam yang terjadi di antara pemain *Free Fire* adalah proses komunikasi dua arah dalam satu kelompok melalui media *voice chat*.
2. Para pemain *Free Fire* memaknai simbol-simbol dan menggunakannya sesuai dengan fungsi simbol yang dimaknai bersama. Tujuannya adalah mencapai kemenangan suatu kelompok dalam berkompetisi dengan kelompok lainnya.
3. Bahasa dalam percakapan pada permainan *Free Fire* dimaknai sama oleh para pemainnya. Terdapat banyak istilah yang sama dalam *Free Fire* namun beberapa memiliki fungsi berbeda. Ada pula istilah yang dikonstruksikan dari peristiwa sebenarnya ke dalam virtual, serta istilah yang hanya terdapat di dunia virtual dan tidak ditemukan di dunia nyata.

Kata Kunci: *Etnografi Komunikasi Virtual, Online Game, Free Fire*.



*Mercu Buana University*

*Faculty of Communication Science*

*Program Study Public Relations*

*Name : Nia Anggraini*

*NIM : 44215110008*

*Meaning of Language in Conversation between Online Game Player  
(Virtual Ethnography in Free Fire Game)*

*Page total : 125 page + 40 attachment*

*Bibliography : 11 Books (2008-2016) + 1 Journal + 1 Dissertation + 11 Websites*

#### **ABSTRACT**

*This study's implemented in August 2019 until January 2020, with the purpose of knowing the meaning of language between the online game player inside the game. The author's interest started by how fast the growth of the game world and the popularity of it in society. Thus make the game is no longer a hobby, but a lifestyle.*

*This research is qualitative research with the approach of descriptive. The subject of this research is the player in an online game of Free Fire that consists of boys, girls, and little boys. The method used to collect data are interview and observation, to prove the data, the author used the triangulation technique. And for data analytic, the technique used is data reduction, data model, and conclusion verification.*

*Thus concluded the research as follow:*

- 1. The communication process that happens between the player of Free Fire is two-way communication with voice chat as the medium.*
- 2. The player interprets each symbol and uses it based on common approval. The purpose of it, of course, to win over another group in the competition.*
- 3. Language in the conversation on the Free Fire game is interpreted as it is by its player. There are a lot of phrases that similar to each other but have different functions. And a few in-game phrases that constructed from real life, also the phrases that only applied in-game but have no meaning in real life.*

*Keywords: Virtual Communication Ethnography, Online Game, Free Fire.*



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nia Anggraini  
NIM : 44215110008  
Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain *Online Game*  
(Studi Etnografi Virtual dalam Permainan Free Fire)**

Adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, Baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan *plagiarism*, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 28 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,

# MERCU BUANA



(Nia Anggraini)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

MERCU BUANA

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan  
Pemain *Online Game* (Studi Etnografi  
Virtual Dalam Permainan *Free Fire*)**

Nama : Nia Anggraini

NIM : 44215110008

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : *Public Relations*

Jakarta, 28 Februari 2020

Mengetahui,

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

(Dr. Dyah Rachmawati Sugiyanto, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

MERCU BUANA

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : PEMAKNAN BAHASA DALAM PERCAKAPAN  
PEMAIN *ONLINE GAME* (STUDI ETNOGRAFI  
VIRTUAL DALAM PERMAINAN *FREE FIRE*)

Nama : Nia Anggraini  
NIM : 44215110008  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : *Public Relations*

Jakarta, 28 Februari 2020

Ketua Sidang  
(Dr.Nurhayani. Saragih, M.Si)

  
(.....)

Penguji Ahli  
(Rika Yessica Cahma, M.Kom)

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



Pembimbing  
(Dr.Dyah Rachmawati Sugiyanto, M.Si)

  
(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : PEMAANAAN BAHASA DALAM PERCAKAPAN  
PEMAIN *ONLINE GAME* (STUDI ETNOGRAFI  
VIRTUAL DALAM PERMAINAN *FREE FIRE*)

Nama : Nia Anggraini  
NIM : 44215110008  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : *Public Relations*

Jakarta, 28 Februari 2020

Disetujui dan diterima oleh :

Pembimbing

Ketua Bidang Studi *Public Relations*

(Dr. Dyah Rachmawati Sugiyanto, M.Si)

(Dr. Elly Yulizawati, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu  
Komunikasi

(Ponco Budi Sulistyio, M.Comm, Ph.D)

(Dr. Farid Mardid, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul: **“Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain *Game Online* (Studi Etnografi Virtual dalam Permainan *Free Fire*)”**.

Peneliti mengajukan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan bidang studi Public Relation Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Dalam menyelesaikan skripsi peneliti banyak mengalami hambatan. Namun dengan adanya dukungan moril maupun materil dari berbagai pihak yang terlibat membuat peneliti merasa yakin dan mampu dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepada dosen pembimbing saya Ibu Dyah Rachmawati, terimakasih banyak untuk support serta ide dalam langkah mengambil penelitian yang saya lakukan ini. Dukungan mu sepenuhnya dalam langkah saya mengambil penelitian ini, memberikan saya semangat ketika tidak yakin dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Setiap arahan, doa, dan juga support yang tulus saya dapatkan sepenuhnya dalam penyelesaian penelitian ini. Terimakasih untuk waktu serta pengorbanan besar yang diberikan sampai larut malam untuk membantu saya menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya. Tidak pernah Ibu tinggalkan saya disaat saya bingung untuk langkah yang harus saya lakukan dalam penyelesaian penelitian ini. Bukan hanya sumbangsih ilmu, ide, bahkan tenaga yang saya dapatkan, tapi inspirasi serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi hidup saya selanjutnya saya dapatkan dari Ibu.



2. Saya juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Ketua Bidang Studi Public Relations, terimakasih banyak untuk setiap info, masukan serta arahan dalam masa perkuliahan yang saya lalui.
3. Terimakasih saya ucapkan juga kepada para dosen *Public Relations* yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan sampai dengan selesai, juga kepada staff FIKOM yang selama ini memberikan informasi kepada peneliti demi keberhasilan berjalannya perkuliahan selama ini.
4. Terimakasih sebesar-besarnya untuk narasumber pakar etnografi komunikasi virtual Bapak Nasrullah dan juga Agung dari tim *E-sport RRQ* karena bersedia menjadi narasumber dari penelitian ini. Walaupun sebelumnya kita tidak saling mengenal, namun bersedia untuk memberikan informasi dan juga waktu untuk memenuhi kebutuhan dari penelitian ini, sehingga dapat diselesaikan dan informasi yang diberikan sangat bermanfaat.
5. Kepada mama saya tercinta Tan Giok Lie yang membesarkan dan merawat saya dari bayi, menghidupi dan memberikan pendidikan yang layak. Mengajarkan saya dalam menghadapi kehidupan, selalu disisi saya baik saat sakit dan sehat. Terimakasih untuk semua doa, waktu, dan pengorbanan mama yang selalu ada disamping saya setiap saat. Mama selalu percaya saya bisa lewati ini dan menyelesaikannya dengan baik. Cintamu tidak akan pernah bisa digantikan oleh apapun di dunia ini, terimakasih banyak ma.
6. Kepada orang tua kandung saya, Ibu Juweriah, terimakasih ibu telah melahirkan saya ke dunia ini dan juga almarhum Bapak Muchasim, serta kedua adik kandung saya Agil dan Rhizal. Saya percaya walaupun kita berjauhan, namun doa dari kalian turut menyertai disetiap langkah kehidupan saya.

7. Untuk Monica Oktavia sahabat terbaikku, terimakasih sudah jadi teman seperjuangan dari masa sekolah sampai dengan masa kuliah. Banyak hal suka dan duka yang dilalui bersama sampai dititik ini. Semua hal sulit sudah kita lalui bersama, semoga selanjutnya kamu bisa segera selesai dan juga menyusul untuk kelulusan, tetap semangat dan jangan menyerah, dan saya berharap persahabatan kita akan terus berlanjut sampai selamanya.
8. Kepada kekasih saya Adrianus Harry, terimakasih untuk waktu, tenaga, pikiran, doa, bahkan sumbangsih financial yang membantu saya dalam masa perkuliahan samapai lulus. Terimakasih juga selalu mengantar dan menjemput disetiap waktu pulang kuliah dan juga saat bimbingan, kapanpun dan dimanapun. Saya berharap Tuhan akan mempermudah hubungan kita untuk ketahap selanjutnya.
9. Kepada sahabat saya Afrial, terimakasih selalu membantu saya dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah saya dengan tulus disaat sedang kesulitan. Banyak pertolongan dalam bentuk ilmu serta nasihat, serta *support* yang sangat membantu saya dalam setiap masa-masa tersulit saya.
10. Untuk adik-adik *online* saya, Pandu dan juga Imam, terimakasih atas kebaya yang diberikan kepada saya untuk sidang ini. Terimakasih atas support dan juga sumbangsih ide serta masukan dalam pengerjaan skripsi ini, semoga kebaikan akan menyerthai langkah kalian karena ketulusan dan kebaikan kepada saya.
11. Kepada teman-teman Free Fire di guild Reback terutama tim Vedici yaitu, Rika, Risma, Gerby, Citra, serta Ivan Prayogi terimakasih untuk setiap pengertiannya dimana saya harus vakum untuk setiap turnamen dan juga mendukung sepenuhnya untuk lebih berfokus pada penelitian ini. Terimakasih juga untuk teman Free Fire lainnya yaitu Iwa,

Egy, Danny, Roni, Dea, Leddy yang telah membantu dalam memberikan doa, serta dukungan kepada peneliti. Sukses selalu untuk kalian.

12. Kepada teman-teman seperjuangan saya di *Public Relations* yaitu Rossy, Dinda, Iyan, Handy, Suci, Susan, Tantri, Dessyla, terimakasih karena telah memberikan *support* satu sama lain untuk dapat menyelesaikan tugas akhir. Semoga ilmu yang kita terima selama masa perkuliahan akan selalu bermanfaat disetiap langkah kehidupan.

Jakarta, 28 Februari 2020

Peneliti,

**Nia Anggraini**



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>.ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>

### BAB I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	9
1.3 Fokus Penelitian.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	10
1.5.2 Manfaat Praktis.....	10

### BAB II – TINJAU PUSTAKA

2.1 Peneliti Terdahulu.....	11
2.2 Landasan Teoritis.....	20
2.2.1 Etnografi Komunikasi Virtual.....	21
2.2.2 Interaksi Simbolik.....	27
2.2.3 Pemaknaan.....	29

### **BAB III – METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Paradigma Penelitian.....	34
3.2 Tipe Penelitian.....	36
3.3 Metode Penelitian.....	37
3.4 Subyek Penelitian.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5.1 Data Primer.....	41
3.5.2 Data Sekunder.....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	46

### **BAB IV – HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Free Fire.....	50
4.1.1 Unsur dalam Permainan.....	51
4.1.1.1 Permainan.....	52
4.1.1.2 Metode Permainan.....	55
4.1.1.3 Alat Permainan.....	57
4.1.2 Kelengkapan Permainan.....	58
4.1.2.1 Pengaturan.....	58
4.1.2.2 Toko Virtual Free Fire.....	61
4.1.2.3 Karakter Pemain.....	65
4.1.2.4 Senjata.....	72

4.1.2.5 Pasukan Elit Berbayar(Elite Pass).....	72
4.1.2.6 Aksesoris Tambahan.....	74
4.1.2.7 Perserikatan Pemain.....	74
4.1.3 Pola Permainan.....	75
4.1.3.1 Jenis Komunikasi.....	75
4.1.3.2 Pemetaan Peran Pemain.....	76
4.1.3.3 Pemeringkatan.....	78
4.2 Hasil Penelitian.....	80
4.2.1 Etnografi Komunikasi Virtual dalam Permainan Free Fire.....	81
4.2.2 Percakapan Kelompok Laki-Laki.....	93
4.2.3 Percakapan Kelompok Perempuan.....	97
4.3.3 Percakapan Kelompok Anak-anak.....	100
4.3 Pembahasan.....	102
Representasi Identitas Pemain Free Fire.....	104
4.3.1.1 Identitas Pemain Saat Offline.....	106
4.3.1.2 Identitas Pemain Saat Online.....	109
4.3.2 Realitas dalam Free Fire.....	111
4.3.3 Fenomena Virtual dalam Free Fire.....	116

## **BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	124
5.2 Saran.....	125

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1 Log in Free Fire.....	53
Gambar 4.2.2 Lobby Utama Free Fire.....	53
Gambar 4.2.3 Grup Room Free Fire.....	54
Gambar 4.2.4 Lobby Pesawat Free Fire.....	54
Gambar 4.2.5 Kabin Pesawat Free Fire.....	55
Gambar 4.3 Kritik dari Pengguna Free Fire.....	103





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 4.1.2.3a Tabel Karakter Wanita.....	66
Tabel 4.1.2.3b Tabel Karakter Pria.....	69
Tabel 4.2.2 Daftar Temuan Istilah dalam Percakapan Kelompok Laki-Laki.....	96
Tabel 4.2.3 Daftar Temuan Istilah dalam Percakapan Kelompok Perempuan.....	99
Tabel 4.2.4 Daftar Temuan Istilah dalam Percakapan Kelompok Anak-Anak...	101
Tabel 4.3.2 Tabel Makna Istilah dalam Free Fire pada Lingkup Realitas.....	114
Tabel 4.3.3 Tabel Makna Istilah dalam Free Fire pada Lingkup Virtual.....	119
Tabel 4.3.4 Istilah Baru Dalam Bahasa Percakapan Pemain Free Fire.....	122



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Observasi Laki-Laki

Lampiran 2 Transkrip Observasi Perempuan

Lampiran 3 Transkrip Observasi Anak-Anak

Lampiran 4 Transkrip Wawancara Rulli Nasrullah (Pakar Etnografi Komunikasi)

Lampiran 5 Transkrip Wawancara Agung (RRQ Lord Pemenang FFWC)

Lampiran 6 Surat Izin Wawancara Rulli Nasrullah (Pakar Etnografi Komunikasi)

Lampiran 7 Surat Izin Wawancara Garena Indonesia

Lampiran 8 Curriculum Vitae

