

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN

(Studi Kasus di Esport Indonesia Daerah Kabupaten Madiun)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Sosial dan Politik Program Studi Ilmu Komunikasi



Dosen Pembimbing

Dr. Farid Rusman, M.Si.

Disusun Oleh

Haikal Hafiz Asiqin (202210040311392)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

PRODI ILMU KOMUNIKASI

2026

LEMBAR PENGESAHAN

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM
MEMENANGKAN PERTANDINGAN**

(Studi Kasus di Esport Indonesia Daerah Kabupaten Madiun)

Diajukan Oleh :

HAIKAL HAFIZ ASIQIN
202210040311392

Telah disetujui
Rabu 15 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Farid Rusman, M.Si.

Wakil Dekan I



Dr. Farid Rusman, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Novin Farid Stvo Wibowo, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

HAIKAL HAFIZ ASIQIN

202210040311392

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

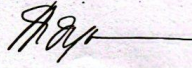
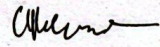
L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Rabu, 15 Juli 2026

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Widiya Yutanti, M.A (Hons)** ()
2. **Rahadi, M.Si.** ()
3. **Dr. Farid Rusman, M.Si.** ()

Mengetahui

Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



SURAT PERNYATAAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VI/2026

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Haikal Hafiz Asiqin
No. Induk Mahasiswa	: 202210040311392
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing


Dr. Farid Rusman, M.Si.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

Kampus I
Jl. Blandong 1 Malang Jawa Timur
P +62 341 551 253 (Hunting)
F +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Gandungan Sukani No 168 Malang, Jawa Timur
P +62 341 551 180 (Hunting)
F +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tegaymas No 248 Malang, Jawa Timur
P +62 341 564 318 (Hunting)
F +62 341 400 435
E webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Haikal Hafiz Asiqin

NIM : 202210040311392

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul : KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun)

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, Saya bersedia **TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Haikal Hafiz Asiqin



UN-QA



STARS

Kampus I
Jl. Bawung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 507 203 (Hunting)
F. +62 341 462 435

Kampus II
Jl. Bendungan Suci No 166 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 188 (Hunting)
F. +62 341 562 003

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 468 218 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Haikal Hafiz Asiqin
NIM : 202210040311392
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM
MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun)

Disetujui,
Pembimbing

(Dr. Farid Rusman, M.Si.)

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Novin Farid Styow Wibowo, M.Si



Kampus I

Jl. Blandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 560 435

Kampus II

Jl. Blandung 1 Malang No 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 188 (Hunting)
F: +62 341 562 050

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 245 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 864 218 (Hunting)
F: +62 341 860 435
E: info@umma.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA : Haikal Hafiz Asiqin

NIM : 202210040311392

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester 8 (Delapan) tahun akademik 2025 / 2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 24 Juni 2026

Ketua Program Studi



Novin Farid Styow Wibowo, M.Si



STARS

Kampus I Jl. Blandung 1 Malang Jawa Timur P. +62 341 521 223 (handing) F. +62 341 460 435	Kampus II Jl. Blandung Sudam No 168 Malang, Jawa Timur P. +62 341 521 188 (handing) F. +62 341 562 060	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur P. +62 341 564 218 (handing) F. +62 341 460 435 E. admission@umm.ac.id
---	--	---

LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29
TENTANG
PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**LEMBAR PERSETUJUAN
DETEKSI PLAGIASI**

SKRIPSI DENGAN JUDUL : **KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE
DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten
Madiun)**

Oleh:

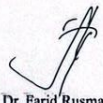
Nama : Haikal Hafiz Asiqin
NIM : 202210040311392

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 24 Juni 2026

Pembimbing I


Dr. Farid Rusman, M.Si.
NIP.10390090173



Kampus I
Jl. Bondong 1 Malang, Jawa Timur
P : +62 341 551 253 (Hunting)
F : +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bredung-Sidam No 188 Malang, Jawa Timur
P : +62 341 551 148 (Hunting)
F : +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 268 Malang, Jawa Timur
P : +62 341 464 218 (Hunting)
F : +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

HASIL CEK PLAGIASI



**PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**Tanda Terima
Plagiasi**

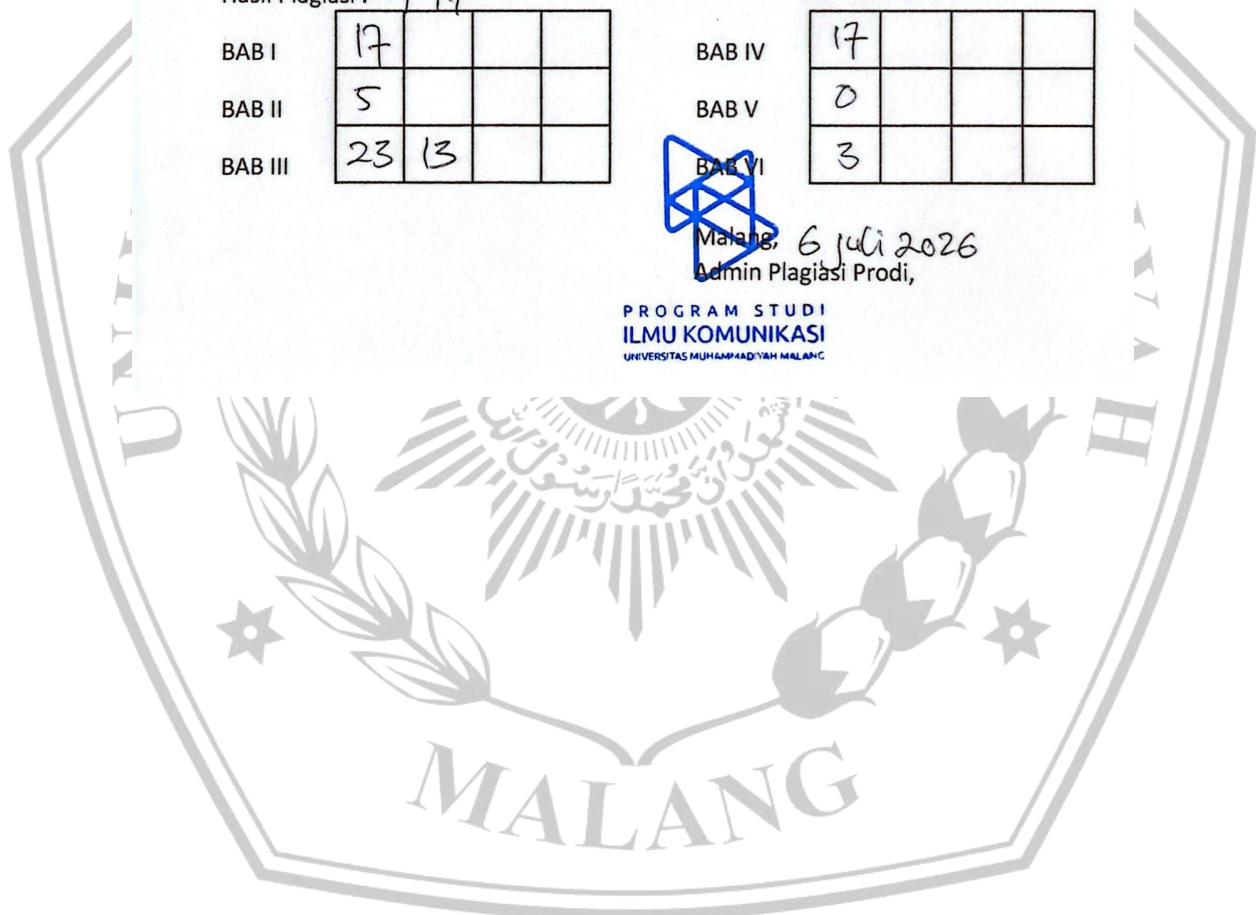
Nama : Haikal Hafiz Asiqin
NIM : 202210040311392

Hasil Plagiasi : 9/7 6/7

BAB I	17				BAB IV	17			
BAB II	5				BAB V	0			
BAB III	23	13			BAB VI	3			

Malang, 6 Juli 2026
Admin Plagiasi Prodi,

**PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



**BERITA ACARA SEMINAR HASIL
PENELITIAN SKRIPSI**

Pada Hari : Senin
Tanggal : 22 Juni 2026

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh :

1. Nama : Haikal Hafiz Asiqin
2. NIM : 202210040311392
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE
DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN
(Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun)
6. Dosen Pembimbing : Dr. Farid Rusman, M.Si.
7. Dosen Penguji : Widiya Yutanti, S.Sos, M.A

Seminar hasil dilakukan secara daring / online melalui platform Zoom Meeting dengan tautan link <https://us06web.zoom.us/j/83765731892?pwd=faadQcRHvXaAOu6Cto379tmepbgjOt.1>
Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji, dan 15 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir. Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS.

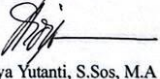
Dosen Pembimbing



Dr. Farid Rusman, M.Si.

Malang, 24 Juni 2026

Dosen Penguji



Widiya Yutanti, S.Sos, M.A

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Novin Farid Styowibowo, M.Si



UN-QA
STARS

Kampus I
Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sidani No 168 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LAMPIRAN DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG				
Lampiran Daftar Hadir Peserta Seminar Hasil				
No.	Nama	NIM	Program Studi	Instansi
1.	Adrian Novi Bhagaskara	202310410311062	Farmasi	UMM
2.	Aldio Hafidz	202210040311394	Ilmu Komunikasi	UMM
3.	Muhammad Riksa Alfansyah	202310160311318	Manajemen	UMM
4.	Muhammad Bryan Alvarheza	230401110254	Psikologi	UIN
5.	Fitra Aulia Gimnastiar	202110110311153	Ilmu Hukum	UMM
6.	Riko Puguh Setiawan	202210050311031	Ilmu Pemerintahan	UMM
7.	Krisna Adhitya Fredyanto	202210040311323	Ilmu Komunikasi	UMM
8.	M Izhaky prianggawan	202310410311189	Farmasi	UMM
9.	Aldino Rosyada Permadi	202410410110059	Farmasi	UMM
10.	Galih Pranowo Hadi	202410160110661	Manajemen	UMM
11.	Muhammad Fawwas Abyan	202210040311399	Ilmu Komunikasi	UMM
12.	Rionald Elka Alfaridzi	24080574260	Manajemen	UNESA
13.	Gamelious Pandam	25041010341	Administrasi Publik	UPNVJT
14.	Muhammad Kahli Dustan	2405101078	Teknik Informatika	UNIPM A
15.	Maulidatus Syarifah	202210040311395	Ilmu Komunikasi	UMM

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Haikal Hafiz Asiqin
2. NIM : 202210040311392
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM
MEMENANGKAN PERTANDINGAN
(Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun)

6. Pembimbing : Dr. Farid Rusman, M.Si.
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
27 Februari 2025	Pengajuan Judul Penelitian	
29 April 2025	Pengumpulan Bab I-III	
4 Juni 2025	Seminar Proposal	
20 Januari 2026	Pengajuan Bab IV-V	
9 Juni 2026	Ace Bab IV-V	
22 Juni 2026	Seminar Hasil	

Malang, 24 Juni 2026
Dosen Pembimbing

Dr. Farid Rusman, M.Si.



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sudani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Thoyomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

ABSTRAK

Haikal Hafiz Asiqin, NIM 202210040311392, KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun), Edisi 2026. Skripsi

Penelitian ini mengkaji pola komunikasi kelompok pemain PUBG Mobile dalam mendukung keberhasilan tim pada ESI Kabupaten Madiun, yang dilatarbelakangi oleh lemahnya chemistry dan koordinasi akibat perbedaan usia antar pemain. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus melalui wawancara mendalam terhadap empat informan yang mewakili peran In-Game Leader (IGL), Rusher, Second Rusher, dan Support, serta dianalisis menggunakan Teori Proses Interaksi Kelompok (Interaction Process Analysis) dari Robert F. Bales. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi tim berjalan secara terstruktur berdasarkan pembagian peran yang jelas; IGL mendominasi komunikasi taktis sebagai task leader secara dua arah dan kolaboratif, sementara fungsi sosioemosional tersebar organik ke seluruh anggota untuk menjaga kohesi dan motivasi tim. Voice Chat menjadi saluran utama karena memenuhi kebutuhan kecepatan dan kedalaman informasi secara real-time, dengan Quick Chat dan Tactical Map Marker sebagai pelengkap nonverbal. Temuan paling fundamental adalah bahwa chemistry dan kedekatan interpersonal yang dibangun di luar arena pertandingan, khususnya melalui program bootcamp sebelum turnamen, merupakan faktor penentu utama kualitas komunikasi di dalam game. Adapun tantangan yang belum teratasi meliputi minimnya frekuensi kompetisi resmi dan belum tersedianya game house sebagai pusat latihan permanen, sehingga kualitas komunikasi tim masih sangat bergantung pada intensitas latihan bersama yang bersifat periodik.

Kata Kunci: komunikasi kelompok, PUBG Mobile, e-sports, Interaction Process Analysis, ESI Kabupaten Madiun.

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Dr. Farid Rusman, M.Si.

Malang, 24 Juni 2026

Peneliti

Haikal Hafiz Asiqin

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahma dan karunia-Nya serta selalu memberikan petunjuk, kemudahan, kelancaran, rasa syukur, dan kekuatannya kepada peneliti dalam menyusun tugas akhir dengan judul KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN PUBG MOBILE DALAM MEMENANGKAN PERTANDINGAN (Studi Kasus di ESI Kabupaten Madiun). Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan dan akhlak mulia sebagai pedoman hidup. Semoga nilai-nilai keteladanan beliau senantiasa menjadi inspirasi dalam menuntut ilmu dan berkarya.

Peneliti sangat menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, dikarenakan adanya keterbatasan dalam pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peneliti. Dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak baik dalam bentuk materi maupun non materi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kepada Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran, ketabahan, keikhlasan serta memberikan rasa aman pada setiap proses pengerjaan. Terima kasih pula kepada Allah SWT. atas rezeki yang diberikan sehingga peneliti menyelesaikan kuliah tanpa merasa kekurangan.
2. Kepada Bapak Prof. Dr. Nazarudin Malik, S.E, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang berserta jajarannya.
3. Kepada bapak Farid Rusman selaku pembimbing peneliti. Bapak terimakasih banyak sudah mempermudah peneliti saat bimbingan, terimakasih untuk tidak pernah memojokkan saat bimbingan sehingga membuat peneliti sedikit merasa aman. Terimakasih bapak yang sudah menyemangatiku untuk bisa lulus tepat waktu dengan memberikan kata kata semangat sehabis selesai bimbingan. pada

kesempatan ini saya ingin menyampaikan bahwa bapak pembimbing terbaik berkatmu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini terima kasih sekali lagi untuk bapak farid rusman.

4. Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, Ibu dan Ayah, yang telah memberikan kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tidak pernah putus. Untuk Ibu tercinta yang saat ini sedang berjuang melawan sakitnya, terima kasih atas segala cinta, ketulusan, dan doa yang selalu Ibu berikan dalam setiap langkah hidup saya. Dalam kondisi apa pun, Ibu tetap menjadi sumber kekuatan terbesar yang membuat saya mampu bertahan dan terus berusaha menyelesaikan pendidikan ini. Untuk Ayah tersayang, terima kasih karena telah rela bekerja jauh di sana demi memperjuangkan masa depan saya, mengorbankan tenaga, waktu, dan lelahnya demi memastikan saya bisa sampai pada tahap ini. Perjuangan Ayah menjadi alasan saya untuk tidak menyerah dan terus melangkah hingga akhirnya dapat menyelesaikan kuliah ini. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk kecil dari rasa terima kasih saya atas segala pengorbanan Ibu dan Ayah yang tidak mungkin bisa terbalaskan sepenuhnya.
5. Dengan penuh rasa haru, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kakak saya tercinta. Tidak ada kata yang benar-benar cukup untuk menggambarkan betapa besar arti dan perjuangan yang telah kakak berikan dalam hidup saya. Kakak yang selalu menahan ego, bahkan di saat mungkin kakak sendiri lelah dan memiliki keinginan pribadi, namun tetap memilih untuk mengalah demi saya. Kakak yang tidak pernah menunjukkan rasa iri sedikit pun, justru selalu memberikan ruang, dukungan, dan ketulusan yang begitu besar tanpa pernah saya minta. Saya tahu, terlalu banyak hal yang telah kakak korbankan untuk saya—hal-hal yang mungkin tidak pernah saya balas dengan sepadan, bahkan tidak selalu saya ucapkan dengan cukup. Namun dalam diam, saya selalu menyimpan rasa terima kasih itu, selalu mengapresiasi setiap langkah dan pengorbanan kakak yang sering kali tidak terlihat oleh orang lain. Jika saya bisa sampai di titik ini, itu bukan hanya karena usaha saya sendiri, tetapi juga karena ada kakak yang diam-diam selalu menguatkan, meski tidak selalu

terlihat. Terima kasih kakak, untuk semua hal yang tidak pernah saya sangka akan begitu berarti dalam hidup saya.

6. Saya juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh informan yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada Rionald, Gamelious, Gusty, dan Christopher yang telah menjadi narasumber dalam penelitian ini. Tanpa kesediaan kalian untuk berbagi informasi dan pengalaman, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Setiap jawaban dan pandangan yang diberikan sangat membantu saya dalam melakukan penelitian. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya sampaikan kepada Bapak Dida Erik selaku Ketua ESI Kabupaten Madiun yang telah memberikan dukungan serta kesempatan bagi saya untuk melakukan penelitian ini. Bantuan dan keterbukaan yang diberikan sangat berarti dalam kelancaran proses pengumpulan data skripsi saya. Saya sangat menghargai waktu, tenaga, dan kontribusi yang telah diberikan oleh seluruh pihak yang terlibat.
7. Saya ingin menyampaikan terima kasih yang paling tulus kepada salah satu partner saya yaitu Revina, yang telah menemani saya sejak awal masa perkuliahan hingga saat ini. Kehadiran Revina bukan hanya sebagai seseorang yang mendampingi, tetapi juga menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya selama kuliah. Berkat Revina, saya belajar banyak hal tentang arti perjuangan, pentingnya pendidikan, serta bagaimana menghargai waktu dengan lebih baik. Banyak hal dalam diri saya yang berubah menjadi lebih baik karena dukungan, perhatian, dan kesabaran yang selalu diberikan tanpa henti. Jika saya bisa sampai di titik ini, itu juga karena ada Revina yang selalu ada di samping saya, menguatkan saya ketika lelah dan mengingatkan saya ketika mulai kehilangan arah. Terima kasih karena telah menjadi salah satu alasan saya untuk terus bertahan dan menyelesaikan kuliah ini sampai akhir.
8. kepada teman seperjuangan kuliah saya yaitu naufal, aldio, dan welly terima kasih banyak telah membantu sedikit banyaknya pada penelitian ini dengan memberi semangat peneliti maupun memberi arahan kepada peneliti pada saat penelitian.

9. terima kasih kepada teman seperjuangan sewaktu di perantauan yaitu galih dan riko pugu terima kasih telah mendengarkan keluhan kesah peneliti, terima kasih telah menemani peneliti sehari-hari dalam keadaan susah maupun senang, kalian salah satu orang yang tau keadaan peneliti dikala susah dan senang sekali lagi terima kasih
10. terima kasih juga kepada bagas yang telah rela meminjamkan laptop nya tanpa rasa ragu kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. terakhir terima kasih kepada saudara saudara SH WINONGO khususnya kepada Stk Kampus Putih yang telah tulus menemani peneliti pada sampai saat ini semoga kalian semua di lancarkan segala urusan dan di permudah Allah Swt.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN SIAP DIUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA.....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI.....	vii
HASIL CEK PLAGIASI.....	viii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL.....	ix
LAMPIRAN DAFTAR HADIR AUDIENS SEMINAR HASIL.....	x
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	xi
ABSTRAK.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Akademis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Game Sebagai Media Komunikasi Kelompok.....	5
2.1.1 Komunikasi Kelompok.....	6
2.1.2 Unsur Komunikasi kelompok.....	8
2.1.3 Karakteristik Komunikasi Kelompok.....	9
2.1.4 Proses Komunikasi Kelompok.....	10
2.1.5 Fungsi Komunikasi Kelompok.....	12
2.1.6 Pola Komunikasi Kelompok.....	13
2.2 Pertandingan di dalam E-Sport Pubg Mobile.....	16
2.3 Komunikasi Real Time dalam Pertandingan E-Sport PUBG Mobile.....	17
2.4 Teori Proses Interaksi Kelompok.....	19

2.4.1 Task Leader.....	19
2.4.2 Socioemotional Leader.....	20
2.5 Penelitian Terdahulu.....	21
2.6 Kerangka Konseptual.....	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Pendekatan penelitian.....	23
3.2 Tipe Penelitian.....	24
3.3 Objek Penelitian.....	24
3.4 Sumber Data.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Teknik Analisis Data.....	26
3.7 Uji Keabsahan.....	28
BAB IV.....	29
GAMBARAN UMUM DAN OBJEK PENELITIAN.....	29
4.1. Profil pengurus Cabang Electronic Sports Indonesia (ESI) Kabupaten Madiun.....	29
4.2. Profil Informan.....	30
BAB V.....	32
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
5.1 Hasil Penelitian.....	34
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
BAB VI.....	124
PENUTUP.....	124
6.1 Kesimpulan.....	124
6.2 Saran.....	125
6.2.1 Saran Akademis.....	125
6.2.2 Saran Praktis.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Voice Chat (All,team,mute).....	18
Gambar 2.3 Chat Box.....	18
Gambar 2.4 Quick Chat.....	19
Gambar 2.5 Kerangka Konseptual.....	23

Gambar 3.1 Rangkaian Model Analisis Data Menurut Miles.....	28
dan Huberman.....	28
Gambar 4.1 Struktur Kepengurusan Esi Kabupaten Madiun.....	31
Gambar 5.1 Pola Roda.....	106
Gambar 5.2 Pola Semua Saluran.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 4.1 Profil Informan.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Draft Wawancara.....	135
Lampiran 2. Tabel Reduksi Data.....	141
Lampiran 3 Foto Dokumentasi.....	149

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, M. (2023). Porprov Jatim 2023, Kabupaten Madiun hanya main di cabor PUBG Mobile. Jawapos Radar Madiun. <https://radarmadiun.jawapos.com/sport/802340294/porprov-jatim-2023-kabupaten-madiun-hanya-main-di-cabor-pubg-mobile>
- Argani, M. Z. A. (2024). Peran komunikasi dalam meningkatkan kualitas hubungan warga di lingkungan Gading Fajar 2 [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/11916>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Darwin, N. (2023). Komunikasi interpersonal pemain game PUBG Mobile dalam meningkatkan strategi permainan di Deoxys E-Sports. *Trilogi: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta*, 3(2), 141–150. <http://repository.unmuhjember.ac.id/18570/>
- Dehpanah, A., Ghor, M. F., Gemmell, J., & Mobasher, B. (2023). Evaluating team skill aggregation in online competitive games. 2021 IEEE Conference on Games (CoG). <https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9618994>
- Effendy, O. U. (2011). Ilmu komunikasi: Teori dan praktiknya. Remaja Rosdakarya.
- Fernandes, L. (2025). Tim E-Football Kabupaten Madiun gagal tampil di Porprov 2025, fokus pada MLBB dan PUBG Mobile. Jawapos Radar Madiun. <https://radarmadiun.jawapos.com/kab-madiun/805902474/tim-e-football-kabupaten-madiun-gagal-tampil-di-porprov-2025-fokus-pada-mlbb-dan-pubg-mobile>
- Fiki, dkk. (2025). Pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. *Sosmaniora: Jurnal Ilmu*

Sosial dan Humaniora, 4(1), 10–16.
<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4690>

Firdaus, G. S., Subroto, D. E., Rizkullah, R., Nurrohim, Y., & Gullo, V. E. (2025). Pengaruh e-sport terhadap kemampuan fisik dan kesehatan mental siswa SMKN 2 Kabupaten Tangerang. *Naafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1). <https://doi.org/10.62387/naafijurnalilmiahmahasiswa.v2i1.113>

Gani, W. A. (2025). Kohesi kelompok dalam permainan game PUBG Mobile (Studi kasus: Peran komunikasi virtual tim Waler E-Sport di Kota Parigi) [Skripsi, Universitas Tadulako]. <https://repository.untad.ac.id/id/eprint/117559>

Ghani, Z. B. R. (2024). PUBG dan FF rilis duluan mana? Ini jawabannya! *Duniaku.com*.
<https://duniaku.idntimes.com/game/mobile/pubg-dan-ff-rilis-duluan-mana-00-cwqlrycm7sh>

Ingkiriwang, O., Kawengian, & Pasoreh, Y. (2021). Analisis tentang kecanduan game online PUBG Mobile pada remaja di Desa Tounalet Kecamatan Kakas. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2), 1689–1699.

Kase, A. D., dkk. (2023). Resiliensi remaja korban kekerasan seksual di Kabupaten Timor Tengah Selatan: Analisis model Miles dan Huberman. *Innovative: Journal of Psychology Research*, 3(2), 301–311.

Kausar, R., Rana, H., Nouman, S., & Faisal, A. (2024). PUBG game addiction, social connectedness and aggression in young adults. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(3), 2439–2446.
<https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i3.2433>

Kusuma, W. C. W., Salabi, M., & Maruki, I. (2023). Karakter fairplay dalam olahraga sepak bola: Perspektif pelatih, atlet, dan wasit. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4187>

Muhajirin, dkk. (2024). Kuantitatif. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.

- Natsir, M. (2022). Analisis pengaruh unsur-unsur komunikasi terhadap brand awareness pada media marketing YouTube. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 6(2), 1315–1335.
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Suci, A., Tati, H., Seldon, M. I., Isma, A. R., Puspitaningrum, M. R., Safira, F., Mola, M. S. R., Anif, S. A., & Farid, W. (2024). *Metode penelitian (Vol. 4)*. Widina Media Utama.
- Nurali, A., & Nurdiansyah, D. (2024). Sejarah perkembangan esport Indonesia Kabupaten Kuningan. *e-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 5(1), 10–19.
<https://doi.org/10.31539/e-sport.v5i1.11879>
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2021). Komunikasi kelompok dalam virtual community. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 10(1), 18–38.
<https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Rehman, U., Shah, M. U., Abbasi, A. Z., Hlavacs, H., & Iftikhar, R. (2022). Investigating male gamers' behavioral intention to play PUBG: Insights from playful-consumption experiences. *Frontiers in Psychology*, 13.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.909875>
- Riadi, M. (2023). Pengertian, jenis dan bentuk pola komunikasi. *Kajianpustaka.com*.
<https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>
- Rizki, A. (2020). Pemerintah resmikan esports sebagai cabang olahraga prestasi. *OneEsportsID*.
<https://www.oneesports.id/seputar-game/pemerintah-resmikan-esports-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/>

- Santoso, dkk. (2023). Komunikasi kelompok sebagai faktor pendorong terbentuknya kerjasama dalam menyelesaikan pekerjaan K3L di lingkungan Universitas Padjadjaran. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 198. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18371>
- Sitorus Pane, G. R., & Mahendra, A. I. (2023). Interpersonal communication between PUBG Mobile online game players on team Bee. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(4), 614–619. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku1902>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Syafrina, A. E. (2023). Analisis proses interaksi mahasiswa dalam membangun komunikasi kelompok efektif: (Studi pada kelompok mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya). *Communicator Sphere*, 3(2), 106–113. <https://doi.org/10.55397/cps.v3i2.90>
- Sydney, E., & Martadinata, C. (2024). Analisis komunikasi verbal dan non-verbal dalam game PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Mobile. *Publish: Basic and Applied Research Publication on Communications*, 3(2), 189–207. <https://doi.org/10.35814/publish.v3i2.6583>
- Triyantama, R., dkk. (2022). Model komunikasi virtual pemain game PUBG Mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG Mobile RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7(1), 53–70.
- Tutiasri, R. P. (2023). Komunikasi dalam komunikasi kelompok. *Channel: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90.
- Yurianto, A. E. P., & Febriana, P. (2023). Penggunaan sosial media Discord sebagai media komunikasi kelompok dalam komunitas SoT ID. *UMSIDA Preprints Server*. <https://doi.org/10.21070/ups.1239>