

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN
GAME ONLINE
(STUDI PADA PEMAIN GAME PUBG MOBILE
TIM NEW ERA)**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Di ajukan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Affridattul Lu'ulauliya Iqbal

202110040311046

Dosen Pembimbing :

Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si.

NIDN.0722097001

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI




Dipersiapkan dan disusun oleh :

AFFRIDATTUL LU'ULAULIYA IQBAL
202110040311046

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi
Rabu, 15 Oktober 2025
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Dr. Joko Susilo, M.Si. ()
2. Isnani Dzuhrina, M.Adv. ()
3. Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si. ()

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Khair Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL
PEMAIN GAME ONLINE
(STUDI PADA PEMAIN GAME PUBG MOBILE TIM NEW ERA)**

Diajukan Oleh :

AFFRIDATTUL LU'ULAULIYA IQBAL

202110040311046

Telah disetujui
Rabu /15 Oktober 2025

Pembimbing I



Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si.

Wakil Dekan I







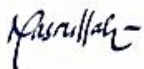

Nuruddin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG | Lembar Persetujuan Skripsi | | | |
|  | Nama : Affridattul Lu'ulauliya Iqbal | | | |
|  | NIM : 202110040311046 | | | |
| | Jurusan : Ilmu Komunikasi | | | |
| | Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik | | | |
| | Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online (Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era) | | | |
| | Disetujui, Pembimbing | | | |
| |  Dr. Nurudin, S.Sos., M. Si. | | | |
| | Mengetahui, Ketua Prodi Ilmu Komunikasi | | | |
| |  Nasrullah, S.Sos, M.Si. | | | |
|  | <table><tr><td>Kampus I Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur P. +62 341 551 252 (Hunting) F. +62 341 450 435</td><td>Kampus II Jl. Bendungan Sutarso No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 552 050</td><td>Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur P. +62 341 404 218 (Hunting) F. +62 341 450 435 E. webmaster@umm.ac.id</td></tr></table> | Kampus I Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur P. +62 341 551 252 (Hunting) F. +62 341 450 435 | Kampus II Jl. Bendungan Sutarso No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 552 050 | Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur P. +62 341 404 218 (Hunting) F. +62 341 450 435 E. webmaster@umm.ac.id |
| Kampus I Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur P. +62 341 551 252 (Hunting) F. +62 341 450 435 | Kampus II Jl. Bendungan Sutarso No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 552 050 | Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur P. +62 341 404 218 (Hunting) F. +62 341 450 435 E. webmaster@umm.ac.id | | |

SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Affridattul Lu'ulauliya Iqbal

NIM : 202110040311046

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 :
Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online
(Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era)

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, 29 September 2025

Yang Menyatakan,

Affridattul Lu'ulauliya I



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

Kampus II
Jl. Bendungan Sidani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 319 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



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/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:
Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online
(Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era)

Oleh:

Nama : Affridattul L. I

NIM : 202110040311046

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 29 September 2025

Pembimbing I/Promotor

Dr. Nurudin, S.Sos., M. Si.

NIP. 10397060341



Kampus I

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

Kampus II

Jl. Bendungan Sutani No 158 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III

Jl. Raya Tiogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 218 (Hunting)
F. +62 341 463 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT PERSETUJUAN DETEKSI 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/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:

Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online

(Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era)

Oleh:

Nama : Affridattul L. I

NIM : 202110040311046

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 29 September 2025

Pembimbing I/Promotor

Dr. Nurudin, S.Sos., M. Si.

NIP. 10397060341



Kampus I

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

Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (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 : Affri dathul Lu'ulauliya Iqbal

NIM : 202110090311046

Hasil Plagiasi : 10/10 10/10

| | | | | |
|---------|----|----|--|--|
| BAB I | 28 | 10 | | |
| BAB II | 33 | 8 | | |
| BAB III | 28 | 11 | | |

| | | | | |
|--------|---|--|--|--|
| BAB IV | 5 | | | |
| BAB V | 0 | | | |
| BAB VI | 9 | | | |



PROGRAM STUDI Malang,
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Admin Plagiasi Prodi,

M. Dasuki



BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Pada hari Rabu, 20 Agustus 2025

Pukul 15.30 WIB

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi oleh:

Nama : Affridattul Lu'ulauliya Iqbal

NIM : 202110040311046

Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online (Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era)

Seminar Hasil dilakukan secara daring (*online*) melalui platform *Zoom Meeting*

Dihadiri oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji

1. Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si.
2. Isnani Dzuhrina, M.Adv.

Dan sejumlah 12 Mahasiswa (presensi terlampir)

Penyajian Seminar Hasil dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

Malang, 29 September 2025

Dosen Penguji

Isnani Dzuhrina, M.Adv.

Dosen Pembimbing

Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si.

Mengetahui,

Kaprodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, M.Si.



Kampus I

Jl. Buntang 1 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 252 (Hunting)
F. +62 341 400 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 180 (Hunting)
F. +62 341 582 600

Kampus III

Jl. Raya Topomas No 248 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 453 435
E. webmaster@umm.ac.id

DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

| No. | Nama Lengkap | NIM | Program Studi |
|-----|--------------------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | Eka Pratiwi | 202110040311144 | Ilmu Komunikasi |
| 2 | Bimantara Sakti Futur Pangestu | 202110040311103 | Ilmu Komunikasi |
| 3 | Adinda Fitri Annisa | 202110040311140 | Ilmu Komunikasi |
| 4 | Harsa Kamila | 202110040311006 | Ilmu Komunikasi |
| 5 | Alfia Mutiara I.Z | 202110040311100 | Ilmu Komunikasi |
| 6 | Putri Wahyu Oktaviani | 202110040311029 | Ilmu Komunikasi |
| 7 | Poetri Sekar Kinanthi | 202110040311067 | Ilmu Komunikasi |
| 8 | Atika Nurin Faridah | 202110040311241 | Ilmu Komunikasi |
| 9 | Ulfatun Nikmah | 202110040311487 | Ilmu Komunikasi |
| 10 | Erfina Putri Ramadhani | 202110040311396 | Ilmu Komunikasi |
| 11 | Erfin Putri Ramadhani | 202110040311397 | Ilmu Komunikasi |
| 12 | Nabila Nadyatama | 202110040311072 | Ilmu Komunikasi |



| | | |
|---|--|--|
| Kampus I Jl. Bendungan 1 Malang Jawa Timur T. +62 341 531 253 (Kuning) F. +62 341 880 435 | Kampus II Jl. Bendungan Cusani No. 188 Malang, Jawa Timur T. +62 341 531 140 (Kuning) F. +62 341 582 000 | Kampus III Jl. Raya Tlogomas No. 240 Malang, Jawa Timur T. +62 341 404 218 (Kuning) F. +62 341 409 435 E. webmaster@umm.ac.id |
|---|--|--|

BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Affridattul Lu'ulauliya Iqbal
 NIM : 202110040311046
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
 Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online (Studi pada Pemain Game PUBG Mobile Tim New Era)

| No | Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi | Paraf Pembimbing |
|----|---------------------|--|------------------|
| 1 | 04/04/2024 | - Mengajukan judul beserta Bab 1, 2 dan 3 | |
| 2 | 20/04/2024 | - Perbaiki Judul menjadi lebih mengerucut - Revisi rumusan masalah sesuai dengan judul - Tambahkan Bab 2 kajian pustaka - Revisi Bab 3 | |
| 3 | 15/05/2024 | - Revisi Latar belakang - Revisi Rumusan masalah, kurang selaras dengan judul | |
| 4 | 23/06/2024 | - Revisi Lanjutan Bab 3 Metode Penelitian - Revisi Bab 2 sesuaikan dengan pembahasan | |
| 5 | 04/07/2024 (SEMPRO) | - Revisi metode penelitian, bagian sumber definisi sumber data yang dipakai menggunakan metode kuantitatif - Penulisan tidak rapi - Daftar pustaka kurang rapi | |
| 6 | 15/03/2025 | - Subjek diperbaiki, sesuaikan dengan metode yang digunakan - Uji Keabsahan data kurang | |
| 7 | 25/04/2025 | - Draft pertanyaan ACC, lanjut penelitian | |
| 8 | 28/07/2025 | - Kesimpulan di buat agar lebih rinci dan jelas - Perbaiki Format Penulisan kutipan - Profil subjek ditambahkan - Buat Abstract | |
| 9 | 31/7/2025 | - ACC daftar Semhas | |

Malang, 29 September 2025

Pembimbing,

Dr. Nurudin, S.Sos., M. Si.



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

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 551 140 (Hunting)
 F. +62 341 582 009

Kampus III
 Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 464 318 (Hunting)
 F. +62 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



ABSTRAK SKRIPSI

Abstrak:

Affridattul Lu'ulauliya Iqbal. NIM. 202110040311046, Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online* (Studi pada Pemain *Game* *PUBG Mobile* Tim *New Era*). Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2025.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi, termasuk melalui *game online* yang kini menjadi bagian penting dari kehidupan sosial, khususnya di kalangan anak muda. Salah satu *game* yang sangat populer adalah *PUBG Mobile*, yang menuntut kerja sama tim dan komunikasi yang efektif untuk mencapai kemenangan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku komunikasi interpersonal Tim *New Era*, sebuah komunitas gamer *PUBG Mobile* di Kota Kupang. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus dan paradigma konstruktivisme, data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam tim terbentuk melalui interaksi simbolik, penggunaan simbol verbal dan non-verbal, serta pembentukan identitas dan peran sosial. Komunikasi verbal dinilai lebih dominan karena komunikasi ini lebih efektif dalam menyampaikan intruksi selama permainan berlangsung. Selain itu, interaksi dalam *game* memperkuat hubungan emosional antar pemain di luar ruang Virtual. Peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi interpersonal dalam komunitas *game online* memainkan peran penting dalam membangun solidaritas kelompok.

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, *Game Online*, *PUBG Mobile*, Interaksi Simbolik, Komunikasi Pemain, Tim *New Era*.

Dosen Pembimbing

Dr. Nurudin, S.Sos., M.Si.

Penulis

Affridattul Lu'ulauliya I



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

Kampus II
Jl. Perduangan Sulaim No 158 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 600

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 319 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online (Studi Pada Pemain Game Pubg Mobile Tim New Era).” ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan inayahnya sehingga penulis mampu melalui setiap proses dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud. M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Nasrullah, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Nurudin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk memberi arahan serta bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta Staff Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah membantu serta memberikan banyak ilmu dan wawasan selama masa studi perkuliahan.
6. Teruntuk pintu surgaku Ibunda tercinta, ucapan terimakasih penulis persembahkan dengan tulus pada Ibu Siti Kumaeroh sebagai satu satunya orangtua yang penulis kasihi. Bunda terimakasih atas segala doa, kasih sayang dan pengorbanan yang tak pernah putus dalam mendukung setiap proses yang sedang penulis jalani, sehingga penulis mampu menyelesaikan masa studi dengan baik dan meraih gelar sarjana.

7. Untuk Almh. Nenek ibu Hj. Sumiyatun binti H. Ikhwan, penulis mengucapkan berjuta terimakasih telah merawat dan menemani tumbuh kembang penulis sejak kecil hingga beranjak dewasa. Walaupun ditengah pengerjaan skripsi ini nenek berpulang kepangkuan Allah SWT, hal tersebut tak menyurutkan semangat penulis untuk terus melangkah menyelesaikan penulisan skripsi ini. Meskipun dilingkupi rasa duka saat pengerjaanya, tetapi penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kepada keluarga besar penulis, om dan tante yang sudah memberikan kasih sayang dan dukungan penuh kepada penulis agar mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan baik.
9. Kepada orang terkasih yang senantiasa mendukung setiap langkah yang penulis jalani, Muhammad Fadilah Fanani Waliritu terimakasih sudah menemani dan memberikan dukungan baik secara emosional maupun materil kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Affan, Ragil, Azrul dan Faiz sebagai anggota inti Tim New Eryang sudah bersedia meluangkan waktu menjadi narasumber dalam penelitian ini.
11. Kepada sahabat baik penulis Marsya Alvia, Anindya Zalfa, Harsa Kamila, yang senantiasa meluangkan waktu bersama, membantu dan mendukung penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini.
12. Kepada seluruh rekan dan sahabat seperjuangan penulis di Prodi Ilmu Komunikasi, Mila, Fatma, Ody atas setiap waktu, motivasi, bantuan, serta memberikan warna baru di masa studi penulis.
13. Untuk diri sendiri Affridattul Lu'ulauliya Iqbal yang sudah bekerja keras dan berusaha. Terimakasih telah bertahan di saat lelah, tetap melangkah meski banyak keraguan dalam setiap prosesnya dan memilih untuk terus bertahan, tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan menjadi putri tunggal yang membanggakan ibunda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran demi kebaikan karya ini akan sangat berguna agar karya ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca.

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iv |
| SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA | v |
| SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI | vi |
| SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH | vii |
| SURAT PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI..... | viii |
| HASIL CEK PLAGIASI | ix |
| BERITA ACARA SEMINAR HASIL..... | ix |
| DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL..... | x |
| BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| KATA PENGANTAR..... | xiv |
| DAFTAR ISI..... | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian / Kegunaan Penelitian | 4 |
| BAB II TINJUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Komunikasi Interpersonal | 5 |
| 2.2 Perilaku Komunikasi..... | 7 |
| 2.3 <i>Game Online</i> | 12 |
| 2.4 <i>PUBG Mobile (Player Unknown Battlegrounds Mobile)</i> | 13 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu | 14 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 18 |
| 3.1 Paradigma Penelitian..... | 18 |
| 3.2 Pendekatan Penelitian | 18 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3 Tipe Penelitian..... | 19 |
| 3.4 Waktu dan Tempat Penelitian | 19 |
| 3.5 Subjek Penelitian..... | 19 |
| 3.6 Sumber Data..... | 20 |
| 3.6.1 Data Sekunder..... | 20 |
| 3.6.2 Data Primer..... | 20 |
| 3.8 Teknik Analisis Data..... | 22 |
| 3.9 Uji Keabsahan Data..... | 23 |
| BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN | 25 |
| 4.1 Profil Game PUBG Mobile..... | 25 |
| 4.2 Profil Pemain PUBG Tim New Era | 29 |
| BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 31 |
| 5.1 Hasil Penelitian | 31 |
| 5.1.1 Penggunaan Simbol Verbal dan Non-verbal | 33 |
| 5.1.2 Pemberian Makna Terhadap Simbol | 36 |
| 5.1.3 Respon Timbal Balik | 39 |
| 5.1.4 Pembentukan Identitas dan Peran Sosial dalam Game..... | 42 |
| 5.1.5 Role Taking | 44 |
| 5.1.6 Perilaku komunikasi | 46 |
| 5.2 Pembahasan..... | 50 |
| 5.2.1 Penggunaan Simbol Verbal dan Nonverbal..... | 51 |
| 5.2.2 Pemberian Makna terhadap Simbol..... | 52 |
| 5.2.3 Respon Timbal Balik | 52 |
| 5.2.4 Pembentukan Identitas dan Peran Sosial dalam <i>Game</i> | 53 |
| 5.2.5 <i>Role Taking</i> | 54 |
| 5.2.6 Perilaku Komunikasi | 55 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... | 58 |
| 6.1 Kesimpulan..... | 58 |
| 6.2 Saran..... | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |
| LAMPIRAN..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Model Analisis Miles and Huberman (2014)..... | 23 |
| Gambar 4. 1 Game PUBG Mobile | 25 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Training Mode pada Game PUBG Mobile..... | 26 |
| Gambar 4. 3 Tampilan awal Classic Mode pada Game PUBG Mobile..... | 27 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Awal Arcade Mode pada Game PUBG Mobile..... | 28 |
| Gambar 4. 5 Contoh tampilan kemenangan tim | 29 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Observasi pada Tim New Era di Canteen Café Kota Kupang..... | 65 |
| Lampiran 2. Foto Wawancara dengan Anggota Tim New Era..... | 66 |
| Lampiran 3. Draft Wawancara..... | 67 |



DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Wahyu Ramadhan. (2021). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Gamers Online PUBG Mobile (Studi Kasus pada Gamers PUBG Mobile di Angkringan Kopi Lelet)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aidil Saputra. (2022). *Pola Komunikasi Remaja Pemain Game Player Unknown's Battleground (PUBG) Mobile (Studi Kasus Remaja Usia Sekolah di Jorong Tanjung Kubang Nagari Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota)*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). *Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)*. *Jurnal Koneksi*, 6(1), 29–35.
- Anggraeni, N., Putra, B., & Sihombing, R. (2025). *Komunikasi Agresif dalam Interaksi Remaja: Studi Perilaku dan Dampaknya terhadap Hubungan Sosial*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Indonesia*, 12(2), 77–89.
- Bodenheimer, T. (1999). The movement for improved quality in health care. In *New England Journal of Medicine* (Vol. 340, Issue 6, pp. 488–492). Mass Medical Soc.
- Cangara, H. (2025). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Devito, J. A. (2011). *The Interpersonal Communication Book* (13th ed.). Boston: Pearson.
- Gibbs, J. (2025). *Dynamics of Aggressive Communication in Group Interaction*. *Journal of Social Communication Studies*, 8(3), 145–160.
- Halid, A., Rahman, F., & Lubis, M. (2023). *Komunikasi Interpersonal dalam Komunitas Pemain PUBG Mobile: Studi pada Mahasiswa di Makassar*. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2), 101–114.

- Hidayat, R., Pramono, D., & Lestari, N. (2024). *Komunikasi Asertif dan Kesehatan Mental Remaja*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 9(1), 22–35.
- John, T., Smith, A., & Cooper, L. (2017). *Symbolic Interaction and Social Meaning in Online Games*. *International Journal of Communication Studies*, 11(4), 300–315.
- Kurniawan, D., Siregar, A., & Putri, R. (2025). *Role dalam Esport: Analisis In Game Leader, Support, Rusher, dan Flanker pada Pemain PUBG Mobile*. *Jurnal Komunikasi Digital*, 7(1), 55–70.
- Kustiawan, W., Fadillah, U., Sinaga, F. K., Hattaradzani, S., Hermawan, E., Juanda, M. D., Suryadi, A., & Fahmi, R. R. (2022). *Komunikasi Intrapersonal*. *Analytica Islamica*, 11(1), 155–171.
- Mead, G. H. (1934/2025). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pane, Y., Sitorus, M., & Harahap, L. (2023). *Kesetaraan Peran dalam Komunikasi Tim Esport*. *Jurnal Interaksi Sosial*, 5(2), 88–102.
- Peterson, R. (2024). *Patterns of Communication Behavior in Social Interaction*. *Journal of Communication Psychology*, 14(2), 200–219.
- Pratama, I. (2025). *Respon Timbal Balik dan Dinamika Komunikasi dalam Tim Esport*. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 45–59.
- Supratiknya, A. (2003). *Komunikasi Antarpribadi: Tinjauan Psikologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sujarweni, W. S. (2024). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta. 115 hlm.

Triyantama, R., & Santoso, A. (2019). *PUBG Mobile: Kajian Game Online Battle Royale dan Implikasinya terhadap Perilaku Sosial Remaja*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4(2), 65–78.

We Are Social & Hootsuite. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Diakses dari <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>

Widyastuti, T. (2017). *Pengaruh Komunikasi Asertif Terhadap Pengelolaan Konflik*. Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen, 1(1), 13–20.

Wijayakusuma, B. (2023). *Perilaku Komunikasi dalam Esport: Analisis Asertif, Agresif, dan Pasif pada Pemain Mobile Gaming*. Jurnal Komunikasi Populer, 9(2), 120–135.

