



**ANALISIS INTERAKSI KOMUNIKASI PARA PEMAIN GAME ONLINE  
PUBG  
(STUDI DESKRIPTIF PADA KOMUNITAS SPACE TROOPERS)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)  
Komunikasi Bidang Studi Public Relations

Disusun oleh :

**Novia Ika Kusuma**

**44216010001**

**BIDANG STUDI PUBLIC RELATIONS**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2021**



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Public Relations  
Novia Ika Kusuma  
44216010001

Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG (Studi Deskriptif  
pada Komunitas Space Troopers)  
Bibliografi : 5 Bab, 155 hal + Lampiran + 34 Buku + 13 Jurnal + 9 Website

### ABSTRAK

Game online atau adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN atau Internet). PUBG atau *PlayerUnknown's BattleGrounds* merupakan permainan atau game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan online multiplayer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji proses komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Space Troopers pada saat bermain game online PUBG.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi dan teori hambatan komunikasi. Dimana teori komunikasi adalah pandangan dan strategi yang akan membentuk alat dan rangka kerja untuk sesuatu perkara yang hendak dilaksanakan dalam proses komunikasi. Sedangkan teori hambatan komunikasi adalah segala bentuk gangguan yang terjadi di dalam proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan dari individu kepada individu yang lain yang disebabkan oleh faktor tertentu.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan paradigma *Post-Positivisme* dengan metode studi kasus. Dimana penelitian kualitatif menggambarkan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Data yang digunakan diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan juga teori yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ada.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya proses interaksi komunikasi pada permainan *game online* PUBG. Karena dengan adanya proses komunikasi maka permainan dapat berjalan dengan baik sesuai strategi yang sudah disusun sebelumnya.

**Keyword : Game Online, PUBG, Proses Interaksi, Komunikasi**



University of Mercu Buana  
 Faculty of Communication Sciences  
 Field of Public Relations Studies  
 Novia Ika Kusuma  
 44216010001

PUBG Online Game Player Communication Interaction Analysis (Descriptive Study on Space Troopers Community)  
 Bibliography : 5 Chapters, 155 page + Attachments + 34 Books + 13 Journals +9 Websites

### ABSTRACT

*An online game or is a game played on a network (either LAN or Internet). PUBG or PlayerUnknown's BattleGrounds is an FPS (First Person Shooter) and online multiplayer war game or game. The purpose of this research is to test the communication process conducted by the Space Troopers community while playing PUBG online games.*

*The theories used in this study are communication theory and communication barrier theory. Where communication theory is the view and strategy that will form a tool and framework for something to be implemented in the communication process. While the theory of communication barriers is any form of interference that occurs in the process of conveying and receiving a message from an individual to another individual caused by certain factors.*

*This research is qualitative descriptive research that uses post-positivism paradigm with case study method. Where qualitative research describes to describe and describe existing phenomena, both natural and human engineering, which pays more attention to characteristics, quality, interrelationship between activities. The data used was obtained from interviews, observations and also theories aimed at answering research questions.*

*The results of this study show that the importance of communication interaction process in pubg online game game. Because with the communication process, the game can run well according to the strategy that has been prepared before.*

**Keyword : Online Game, PUBG, Interaction Process, Communication**



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novia Ika Kusuma  
NIM : 44216010001  
Konsentrasi : Public Relations

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG (Studi Deskriptif pada Komunitas Space Troopers) merupakan hasil karya sendiri yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya oleh pihak Universitas Mercu Buana. Tugas akhir tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya yang sudah ada, baik dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar.

Tangerang, 24 Februari 2021



Novia Ika Kusuma

Pembimbing

(Anindita, M.Ikom )

Ketua Program Studi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)



**Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana**

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Judul Skripsi : **Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG  
(Studi Deskriptif pada Komunitas Space Troopers)**

Nama : Novia Ika Kusuma

Nim : 44216010001

Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 24 Februari 2021

Mengetahui,  
Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

(Anindita, M.IKom)



**Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Judul Skripsi : **Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG  
(Studi Deskriptif pada Komunitas Space Troopers)**

Nama : Novia Ika Kusuma  
Nim : 44216010001  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 24 Februari 2021  
Disetujui dan Diterima oleh :

Pembimbing,

Ketua Bidang Studi Public Relations,

(Anindita, M.IKom)

(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

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

(Dr. Farid Hamid, M.Si)



**Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana**

**LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Skripsi : **Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG  
(Studi Deskriptif pada Komunitas Space Troopers)**

Nama : Novia Ika Kusuma  
Nim : 44216010001  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 24 Februari 2021  
Mengetahui,

**Ketua Sidang**

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

(.....)

**Penguji Ahli**

(Rika Yessica Rahma, M.IKom)

(.....)

**Pembimbing**

(Anindita, M.IKom)

(.....)



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang menempatkan ilmu sebagai puncak tertinggi dalam peradaban dan kebudayaan manusia, semoga Allah selalu menuntun iman dan ketaatan.

Alhamdulillahirabbil'alamin akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Analisis Interaksi Komunikasi Pemain Game Online PUBG (Studi Deskriptif Komunitas Space Troopers)”

Tugas akhir ini merupakan salah satu bentuk untuk memenuhi satu pernyataan kelulusan pada Universitas Mercu Buana Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Public Relations. Tugas Akhir Skripsi ini peneliti persembahkan kepada Kedua Orangtua yang sudah membesarkan, mendidik dan membiayai penulis sehingga penulis dapat duduk di bangku perkuliahan. Tersadar atas segala keterbatasan yang ada pada diri penulis dalam penyusunan tugas akhir ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Anindita, S.Pd., M.Ikom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan dengan sangat baik dan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ponco Budi Sulistyono, Ph.D, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Farid Hamid, M.Si, Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.



4. Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Kepala Bidang Studi Public Relations.
5. Kepada Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi
6. Kedua Orangtua tercinta, Bpk. Syamsudin dan Ibu Ratna Juana serta Adik Sultan Darmawan yang telah memberikan banyak doa, bimbingan, dukungan yang selalu tercurah selama ini.
7. Oky Maulana, yang telah memberi semangat, motivasi, bimbingan dalam keadaan apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman Komunitas Space Troopers yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk penyusunan tugas akhir ini.
9. Teman-teman Public Relations angkatan 2016 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan arahan.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu.

Semoga amal baik dan bantuan dari Bapak, Ibu, dan teman-teman dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat ganda. Aamiin

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu, dengan kerendahan hati, penulis sangat berharap masukan atau saran dan koreksi dari para pembaca, sehingga kekurangan yang ada dan kekeliruan yang terjadi dalam penulisan ini dapat peneliti perbaiki dikemudian

hari, dan penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi para pembacanya. Aamiinn.

Tangerang, 24 Februari 2021



Novia Ika Kusuma



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	v
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Fokus Penelitian .....	12
1.3. Tujuan Penelitian .....	12
1.4. Manfaat Penelitian .....	12
1.4.1. Manfaat Akademis.....	12
1.4.2. Manfaat Praktis.....	12
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Penelitian Terdahulu .....	13
2.2. Kajian Teoritis .....	19
2.2.1 Komunikasi.....	19
2.2.2 <i>Public Relation</i> .....	30
2.2.3 Interaksi Sosial.....	40
2.2.4 Definisi <i>Game Online</i> .....	52
2.2.5 Dampak Penggunaan <i>Game</i> .....	56
BAB III.....	60
METODOLOGI PENELITIAN .....	60
3.1. Paradigma Penelitian .....	60

3.2.	Metode Penelitian .....	61
3.3.	Subyek Penelitian .....	62
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	66
3.5.	Analisis Data .....	68
3.6.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	69
BAB IV .....		71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		71
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	71
4.1.2.	Tentang Game PUBG Mobile .....	71
4.3.2.	Mode Permainan PUBG .....	72
4.3.3.	Jalan Permainan.....	73
4.2.	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	74
4.3.	Hasil Penelitian.....	75
4.3.1.	Latar Belakang dan Perubahan dalam Game Online PUBG.....	76
4.3.2.	Proses Interaksi.....	79
4.3.3.	Pesan dan Tujuan Berkomunikasi.....	83
4.3.4.	Hambatan dan Kesulitan dalam Komunikasi.....	85
4.4.	Pembahasan.....	87
4.4.1.	Proses Interaksi.....	90
4.4.2.	Pesan dan Tujuan Berkomunikasi .....	92
4.4.3.	Hambatan dalam Komunikasi .....	95
BAB V.....		101
KESIMPULAN .....		101
5.1.	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran .....	102
5.2.2	Saran Akademis .....	102
5.2.3	Saran Praktis .....	103
DAFTAR PUSTAKA .....		105
LAMPIRAN .....		110

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	17
--------------------------------------	----



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1. Logo PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile.....	71
Gambar 4.2. Grafis Permainan Error .....	77
Gambar 4.3. Tampilan Grafik .....	79
Gambar 4.4. Tampilan Pilihan Pengaturan Suara.....	81
Gambar 4.5. Simbol Dalam Permainan .....	81
Gambar 4.6. Pemain Turun ke Arena .....	83
Gambar 4.7. Penyerangan Musuh.....	84
Gambar 4.8. Properti Penunjang.....	86

