



**PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU GAME ONLINE PUBG MOBILE  
(Studi Kasus pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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

Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Disusun Oleh :  
**Haekal Abdani Naryanto**  
44118210002

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

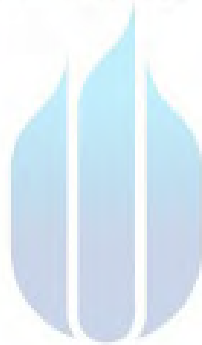
Nama : Haekal Abdani Naryanto

NIM : 44118210002

Program Studi : Broadcasting

Judul Laporan Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Kasus Pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, 19 Januari 2023



Haekal Abdani Naryanto

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Haekal Abdani Naryanto

NIM : 44118210002

Program Studi : Broadcasting

Judul Laporan Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Kasus Pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi/Bidang Studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing I : Mardhiyyah, M.Ikom

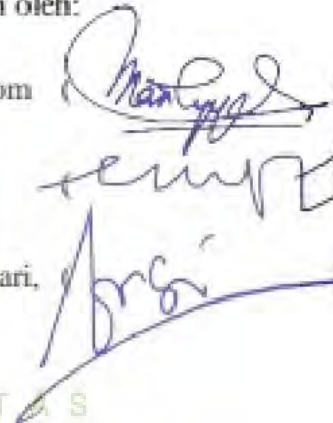
NIDN : 0314038802

Ketua Penguji : Feni Fasta, M.Si

NIDN : 0306047601

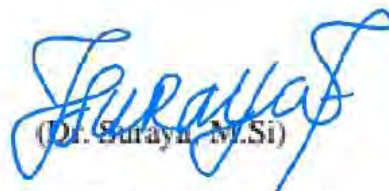
Penguji Ahli : Christina Arsi Lestari,  
M.Ikom

NIDN : 0324028801



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Menyetujui Ketua Bidang Studi Broadcasting



(Dr. Suraya, M.Si)

Jakarta, 19 Januari 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Elly Yulawati, M Si

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Dr. Farid Hamid Umarela, M Si

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Haekal Abdani Naryanto

NIM : 44118210002

Program Studi : Broadcasting

Judul Laporan Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Kasus Pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Haekal Abdani Naryanto)

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul: “PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU GAME ONLINE (Studi Kasus pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana. Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya, namun berkat adanya bimbingan serta dukungan yang tiada henti diberikan dari berbagai pihak sehingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta dukungan kepada peneliti selama menulis skripsi ini.
2. Dr.Suraya, M.Si selaku Ketua Bidang Studi Broadcasting.
3. Orang tua peneliti, Ayahanda Naryanto dan Ibunda Irma Nurminalaela tercinta atas semua kasih sayang, doa, motivasi serta dukungan selama ini, serta juga untuk adik peneliti yang selalu mendukung selama proses skripsi ini.
4. Teman terbaik, Muhammad Zulfikar Ario Putra, Juan Hendy Prayitno, Handi Al Ichlas, Ageng Wicaksono dan Muhammad Rafly Adriyan yang memberikan semangat kepada peneliti.

5. Kelima Informan Reda, Ilham, Alfian, Hendry, dan Rizky yang bersedia di wawancara untuk melengkapi data penelitian ini.
6. Rekan – rekan kerja dan teman – teman seperjuangan yang juga turut memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Mahasiswa Universitas Mercu Buana yang telah memberikan inspirasi dan informasi terhadap peneliti untuk melakukan penelitian ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan luput dari perhatian peneliti. Baik dalam segi bahasa yang digunakan maupun dari teknik penyajiannya. Oleh karena itu, peneliti akan menerima kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.



Bogor, 7 Juli 2021

Haekal Abdani Naryanto

44118210002

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan Karya Sendiri.....	ii
Halaman Pengesahan Pembimbing.....	iii
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir.....	iv
Abstrak.....	v
Abstract.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.4.1 Manfaat Akademis .....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Penelitian Terdahulu .....	11
2.2 Kajian Teoritis .....	22
2.2.1 New Media .....	22
2.2.2 Motivasi .....	24
2.2.3 Aplikasi Game Online .....	25
2.2.4 Jenis Jenis Game Online .....	26
2.2.5 Pecandu Game Online .....	28
2.2.6 Perilaku Komunikasi .....	31
2.2.7 Teori Perilaku Komunikasi .....	32

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Paradigma Penelitian .....	36
3.2 Metode Penelitian .....	36
3.3 Subjek Penelitian .....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.4.1 Data Primer .....	39
3.4.2 Data Sekunder .....	39
3.5 Teknik Analisis Data .....	39



3.6 Teknik Keabsahan Data.....	41
--------------------------------	----

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

4.1 Gambaran Umum The Player Unknown's (PUBG).....	43
--	----

4.2 Deskripsi Data Informan Penelitian .....	48
--	----

4.3 Hasil Penelitian.....	51
---------------------------	----

4.3.1 Alasan Ketertarikan Informan Pada Game Online PUBG Mobile .....	51
---	----

4.3.2 Motivasi Informan Dalam Bermain Game Online PUBG Mobile .....	53
---	----

4.3.3 Perilaku Komunikasi Verbal Informan saat Bermain Game Online PUBG Mobile .....	56
--	----

4.3.4 Perilaku Komunikasi Non Verbal Informan saat Bermain Game Online PUBG Mobile .....	57
--	----

4.4 Interaksi Sosial Pecandu Game Online PUBG Mobile Didalam Dunia Virtual. ....	59
--	----

4.5 Interaksi Sosial Pecandu Game Online PUBG Mobile Diluar Dunia Virtual.....	60
--	----

4.6 Pembahasan .....	62
----------------------	----

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	72
---------------------	----

5.2 Saran.....	73
----------------	----

5.2.1 Saran Akademis.....	73
---------------------------	----

5.2.2 Saran Praktis.....	73
--------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN .....	79
LAMPIRAN .....	89
CURRICULUM VITAE .....	94



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo <i>PUBG Mobile</i> .....	3
Gambar 4.1 Tampilan Sebelum ke Menu.....	43
Gambar 4.2 <i>Classic Mode</i> .....	46
Gambar 4.3 <i>Arcade Mode</i> .....	46
Gambar 4.4 <i>Training Mode</i> .....	47
Gambar 4.5 Bagan Hasil Penelitian.....	62



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 3.1 Informan Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Informan Penelitian.....	49



## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Nama : Haekal Abdani Naryanto  
NIM : 44118210002  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadcasting

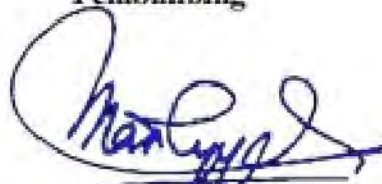
Dengan ini menyatakan bahwa hasil Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul **Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Kasus Pada Remaja di Kecamatan Cileungsi)** merupakan hasil karya sendiri yang benar akan keasliannya dan merupakan hasil dari studi pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya oleh pihak Universitas Mercu Buana. Tugas Akhir tersebut bukan merupakan tiruan dan 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.

Jakarta, 17 Januari 2023



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
(Haekal Abdani Naryanto)

**Pembimbing**



(Mardhiyah, M.Ikom)

**Ketua Bidang Studi**



(Dr. Suraya, M.Si)