

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME PUBG MOBILE  
DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN  
DI DEOXYS E-SPORTS**

**SKRIPSI**



**OLEH :  
NANDO DARWIN  
NIM. 1910521050**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**JULI 2023**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN *GAME* PUBG MOBILE  
DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN  
DI *DEOXYS E-SPORTS***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Sarjana Ilmu Komunikasi

**OLEH :**  
**NANDO DARWIN**  
**NIM. 1910521050**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
JULI 2023**



## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang sederhana ini. Semoga sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Saya persembahkan skripsi sederhana ini kepada orang-orang yang sangat saya cintai dan saya sayangi.

1. Mama dan Papa. Terima kasih atas semua kasih sayang, dukungan, do'a, dan ridho yang telah diberikan kepada saya. Tidak ada hal di dunia ini yang dapat menggantikannya dan saya hanya dapat membalasnya melalui selembar kertas yang bertuliskan kalimat persembahan ini. Saya masih belum bisa memberikan yang lebih untuk mama dan papa, dan semoga dengan karya sederhana ini dapat membuat mama dan papa bangga.
2. Adik dan Keluarga Terdekat. Terima kasih kepada adikku, Neandro Cello Darwin dan semua keluarga terdekat yang selalu memberikan dukungan serta do'a yang terbaik untuk saya dalam menyelesaikan skripsi sederhana ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Komunikasi. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Ilmu Komunikasi atas semua waktu dan ilmu yang sudah diberikan kepada saya selama kuliah. Insyaallah, semua ilmu yang sudah Bapak dan Ibu berikan kepada saya akan menjadi sesuatu yang barokah dan bermanfaat bagi semua orang.
4. Dosen Pembimbing Skripsi. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Aditya Dimas Pratama S.I.Kom., M.I.Kom. sebagai dosen pembimbing skripsi saya yang sudah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Saya hanya bisa membalas melalui ucapan terima kasih ini dan tidak dapat membalas yang lebih untuk Pak Dimas. Semoga Bapak Dimas sehat selalu, dilancarkan rezeki-nya, dan dimudahkan segala urusannya oleh Allah SWT. Terima kasih banyak, Pak Dimas.
5. Teman-teman. Untuk teman-teman saya yang selalu membantu, memberikan motivasi dan dukungan kepada saya. Ghibah Club (Arifidyatus Sholihah, Eq Monica Ferliana, Ikram Kurniawan, Iqbal Sinyo Firdaus, Lukman Nur Arifin, Mega Aisyah Amini, Mirotul Fara Umainah, Nur Jamila Putri, Prayoga Adi

Susena, Venny Veronika) serta Halisa Syafauna dan Kamila Izzatun Nisa. Terima kasih semuanya.

6. Dan Almamater Universitas Muhammadiyah Jember. Terima kasih almamater saya Universitas Muhammadiyah Jember yang telah mengantarkan saya untuk mendapatkan gelar Sarjana.



## MOTTO

*“Ingatlah kalian kepada-Ku (kata Allah) maka aku juga akan ingat kepada kalian. Dan bersyukurlah kalian kepada-Ku. Dan jangan sekali-kali kalian ingkar akan nikmat-Ku.”*

*( Q.S. Al-Baqarah : 152 )*

*“Bermimpilah setinggi langit, sampai mimpimu nabrak satelit.”*

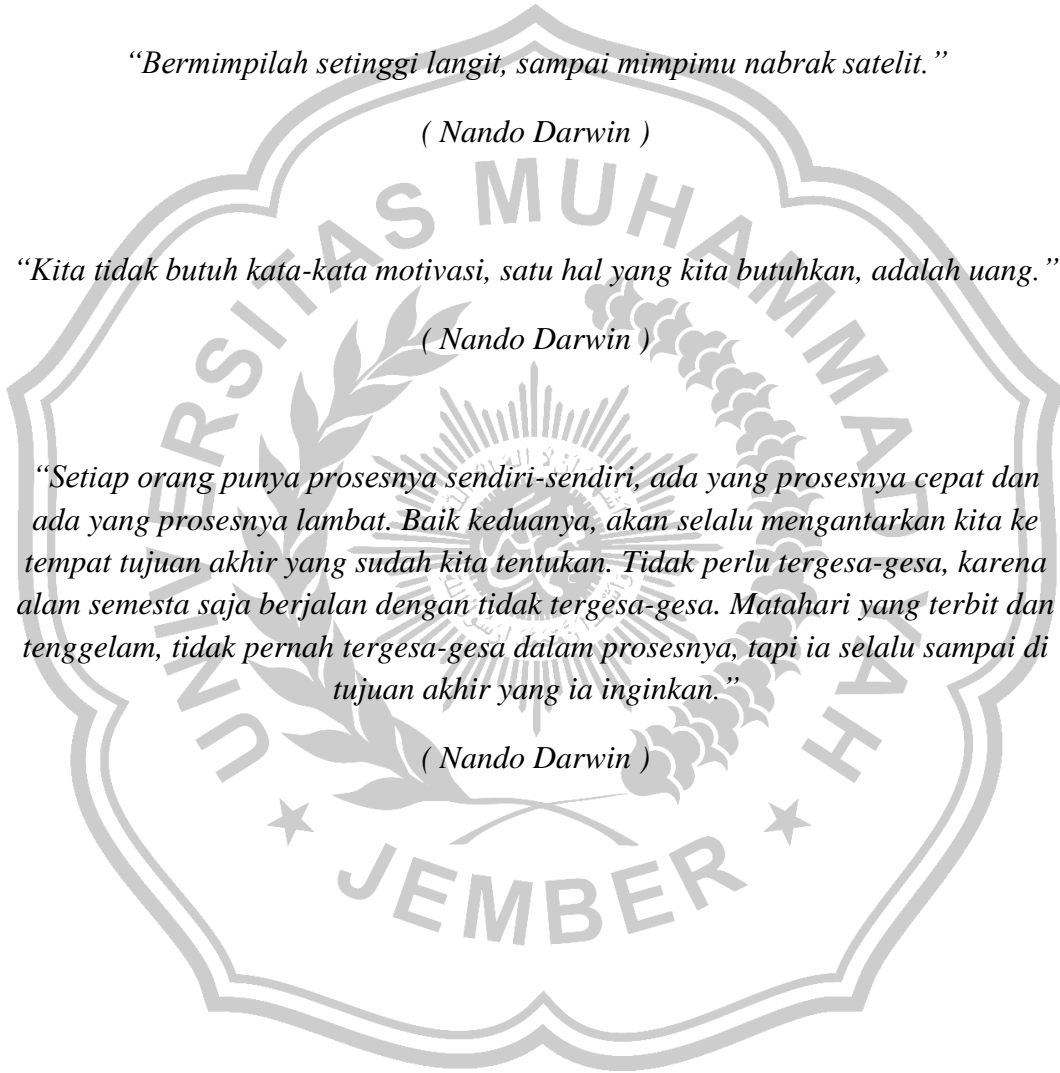
*( Nando Darwin )*

*“Kita tidak butuh kata-kata motivasi, satu hal yang kita butuhkan, adalah uang.”*

*( Nando Darwin )*

*“Setiap orang punya prosesnya sendiri-sendiri, ada yang prosesnya cepat dan ada yang prosesnya lambat. Baik keduanya, akan selalu mengantarkan kita ke tempat tujuan akhir yang sudah kita tentukan. Tidak perlu tergesa-gesa, karena alam semesta saja berjalan dengan tidak tergesa-gesa. Matahari yang terbit dan tenggelam, tidak pernah tergesa-gesa dalam prosesnya, tapi ia selalu sampai di tujuan akhir yang ia inginkan.”*

*( Nando Darwin )*



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nando Darwin

NIM :1910521050

Program Studi: Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, baik sebagian maupun keseluruhan.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pencabutan gelar akademik saya.

Jember, 26 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Nando Darwin

NIM: 1910521050

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul: **KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN *GAME* PUBG MOBILE DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN DI *DEOXY'S E-SPORTS***

Oleh:

**Nando Darwin**

**NIM. 1910521050**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 26 Juli 2023

Pembimbing I



Aditya Dimas Pratama S.I.Kom., M.I.Kom.  
NIDN : 0709028806



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Nando Darwin, NIM. 1910521050 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Juli 2023

Tempat : Lantai 3 Gedung B Ruang 3.3 UM Jember

### TIM PENGUJI

Ketua,



Ari Susanti, S.Sos, M.Med.Kom  
NIDN. 0701047701

Sekretaris,



Aditya Dimas Pratama S.I.Kom., M.I.Kom  
NIDN. 0709028806

Anggota,



Kukuh Pribadi, S.I.Kom., M.A.  
NIDN. 0721059104

Mengetahui:  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Muhammadiyah Jember  
Dekan.



Dr. Juariyah, M.Si  
NIP.196708061993032002

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nando Darwin

NIM : 1910521050

Program Studi: Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas : Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME PUBG MOBILE DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN DI DEOXY'S E-SPORTS**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalihmediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember

Pada Tanggal : 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Nando Darwin  
NIM. 1910521050

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, dengan memanjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang mana skripsi ini menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul **“KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME PUBG MOBILE DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN DI DEOXY'S E-SPORTS”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas juga mendapatkan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir ini dapat selesai. Untuk itu, sudah selayaknya saya sebagai selaku penulis mengucapkan terima kasih banyak. Karena tanpa dukungan dari mereka, tugas akhir ini tidak bisa terselesaikan. Dengan demikian, saya ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Ibu Dr. Juariyah, M. Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Bapak Dr. Sudahri, S. Sos., M.I.Kom selaku Kepala program studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak Aditya Dimas Pratama S.I.Kom., M.I.Kom. sebagai dosen pembimbing yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
5. Para pemain *Deoxys E-Sports*. Daffa, Rahmat, Bryant, dan Aqshal sebagai informan dalam penelitian ini.

Semoga, segala bentuk kebaikan dan bantuannya mendapatkan keberkahan dan diganti oleh Allah SWT. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan yang selanjutnya.

Jember, 26 Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian.....	5
1.4    Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1    Secara teoritis:.....	5
1.4.2    Secara praktis: .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1    Penelitian Terdahulu.....	7
2.2    Kajian Teori.....	9
2.2.1    Komunikasi .....	9
2.2.2    Komunikasi Interpersonal .....	11
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal .....	11
b. Proses Komunikasi Interpersonal .....	12
2.2.3    Interaksi Sosial .....	13
2.2.4    Komunikasi Verbal .....	14
2.2.5    Komunikasi NonVerbal .....	16

2.2.6	<i>Game Online</i> .....	17
2.2.7	PUBG Mobile .....	18
2.3	Kerangka Pemikiran .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	22
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	22
3.3	Obyek Penelitian .....	22
3.4	Jenis Data dan Sumber Data .....	22
3.5	Metode Pengumpulan Data .....	23
3.6	Metode Analisis Data .....	24
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>25</b>
4.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	25
4.1.1	Profil <i>Game</i> PUBG Mobile .....	25
4.2	Hasil dan Pembahasan .....	26
4.2.1	Proses Komunikasi Interpersonal Pemain <i>DEOXYS E-Sports</i> Di Dalam Tim .....	26
4.2.2	Komunikasi Verbal dan NonVerbal Pemain <i>DEOXYS E-Sports</i> Saat Di Dalam <i>Game</i> .....	29
4.2.3	Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Anggota <i>DEOXYS E-Sports</i> Dalam Bermain PUBG Mobile .....	38
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>42</b>
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>46</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Profil Pemain DEOXYS E- Sports.....	26
Tabel 4.8 Simbol fitur <i>tactical map marker</i> dan artinya.....	35
Tabel 4.11 Kode yang digunakan tim <i>DEOXYS E-Sports</i> .....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshoot game PUBG Mobile di PlayStore</i> .....	3
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 4.1 Contoh tampilan kemenangan squad ( <i>Winner Winner Chicken Dinner</i> ).....	26
Gambar 4.3 Tampilan kustomisasi <i>quick chat</i> saat di lobby .....	32
Gambar 4.4 Tampilan pilihan <i>quick chat</i> saat di dalam <i>game</i> .....	32
Gambar 4.5 Contoh <i>quick chat</i> “ <i>Danger ahead!</i> ” di dalam <i>game</i> .....	33
Gambar 4.6 Tampilan fitur <i>tactical map marker</i> di dalam <i>game</i> .....	34
Gambar 4.7 Enam simbol utama pada fitur <i>tactical map marker</i> .....	34
Gambar 4.9 Map Marker - Contoh tampilan tempat yang sudah ditandai .....	37
Gambar 4.10 Map Marker - Contoh tampilan tempat yang sudah ditandai .....	38

