

**DINAMIKA KOMUNIKASI KELOMPOK PADA GAME PUBG
(*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*) MOBILE DALAM
MENCAPAI KEMENANGAN**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Oleh:

RONALD ANGGIAT SINAGA

160906105 / KOM

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ronald Anggiat Sinaga

NPM : 160906105

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Dinamika Komunikasi Kelompok pada Game PUBG
(*PlayerUnknown's Battle Grounds*) Mobile dalam Mencapai
Kemenangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi pencabutan kersajanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 6 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Ronald Anggiat Sinaga

HALAMAN PERSETUJUAN

**DINAMIKA KOMUNIKASI KELOMPOK PADA GAME PUBG
(PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS) MOBILE DALAM
MENCAPAI KEMENANGAN**

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I. Kom)

Disusun oleh :

RONALD ANGGIAT SINAGA

160906105

Disetujui oleh :



Sherly Hindra Negoro, S.I. Kom, M.I. Kom

Dosen Pembimbing

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Dinamika Komunikasi Kelompok pada Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) Mobile dalam Mencapai Kemenangan*
Penyusun : Ronald Anggiat Sinaga
NPM : 160906105

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : 22 Februari 2023

Pukul : 13.00

Tempat : Ruang Sidang Kampus IV

TIM PENGUJI

Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih

Penguji Utama

Sherly Hindra Negoro, S.I. Kom. M.I. Kom

Penguji I

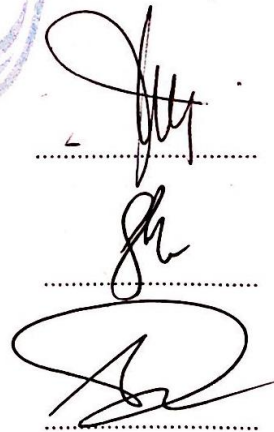
Yoseph Bambang Wiratmojo, S.Sos, MA., Dr.Phil

Penguji II



.....
Rangabumi Nuswantoro, M.A.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat-Nya karna melalui penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul: Dinamika Komunikasi Kelompok Pada Game PUBG Mobile dalam Mencapai Kemenangan sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta tercinta. Selama proses perancangan dan penulisan skripsi penulis menghadapi banyak tantangan dan rintangan, walaupun demikian penulis tetap mampu menyelesaikan skripsi ini melalui doa dan semangat yang diberikan. Oleh karena itu penulis disini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Diri saya sendiri, terima kasih Ronald Anggiat Sinaga telah berusaha dan bertahan hingga tahap ini walaupun banyak tantangan dan godaan datang tapi kamu bisa menyelesaikan kuliahmu walaupun 7 tahun kurang brp bulan ini! Always remember “If it’s meant to be then it shall be!”
2. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Rustam dan Ibu Dian tercinta yang selalumendukung dan percaya kepada penulis yang menjalani waktu studi sangat lama ini serta menjadi investor tetap sejak hampir 26 tahun yang lalu. Terima kasih atas cinta dan perhatian yang kalian berikan!
3. Adek-adekku tercinta yaitu Edwin dan Angel walaupun aku tahu kalian tidak begitu peduli tapi ingat ada contoh baik dan buruk, abangmu ini menjadi contohburuk dalam hal akademik. Jangan contohi abangmu ini, kalian pasti bisa lebihbaik
4. Ibu Sherly Hindra Negoro, S.I. Kom M.I. Kom selaku dosen pembimbing akademik dan skripsi penulis yang tercinta. Terima kasih sudah sabar membimbing, memberikan masukan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kurang berbobot dari penulis selama proses penulisan skripsi ini.
5. Semua teman-teman dekat, jauh ataupun sementara yang tidak perlu penulis sebutkan nama karena lupa, kalian tahu kalian siapa. Semua

berkontribusi walaupun dalam hal-hal tidak penting yang mewarnai kehidupan penulis selamakuliah dan juga skripsi.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan kesemuanya, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak.



ABSTRAK

Setiap kelompok yang tercipta pasti memiliki dinamika yang terjadi di dalamnya. Berkembangnya teknologi dan *platform* komunikasi memungkinkan kelompok untuk berdinamika melalui teknologi yang ada. Dinamika kelompok didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan kelompok yang memiliki kepentingan bersama yang juga merupakan tujuan dari kelompok. Munculnya kelompok bermain *game* memungkinkan kelompok untuk berdinamika di dalamnya dengan tujuan mencapai kepuasan atau kemenangan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana dinamika komunikasi yang terjadi pada kelompok yang bermain PUBG Mobile dalam mencapai sebuah kemenangan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi dari kelompok. Data yang didapatkan melalui wawancara dan dokumentasi kemudian dideskripsikan bagaimana dinamika komunikasi yang terjadi dalam kelompok untuk mencapai kemenangan pada permainan PUBG Mobile.

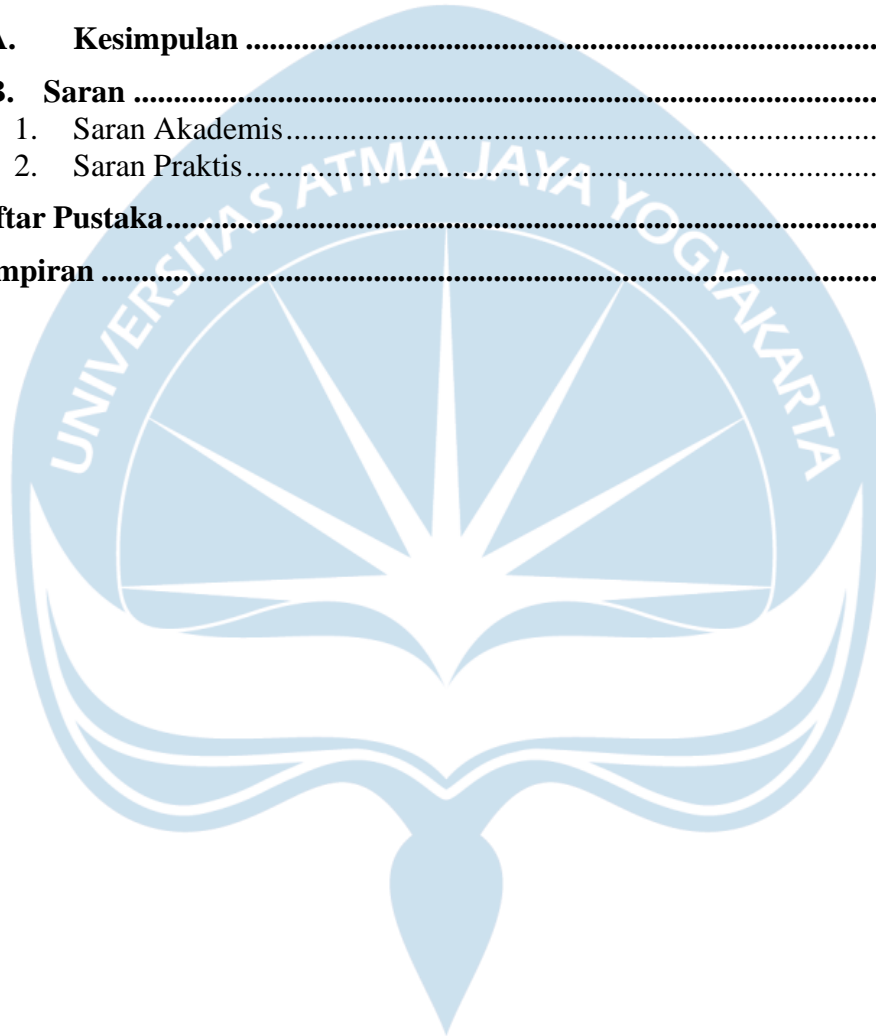
Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dinamika komunikasi yang terjadi dalam kelompok Evos Reborn ketika bermain PUBG Mobile berupa penyampaian informasi dan pengambilan keputusan oleh kelompok. Penyampaian informasi dalam kelompok tidak lepas dari adanya konflik perbedaan pendapat sehingga hal itu yang harus diselesaikan agar kelompok dapat mencapai tujuan akhir dalam permainan yaitu sebuah kemenangan.

Kata kunci : Dinamika komunikasi, Komunikasi Kelompok, *PUBG Mobile*.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang	11
B. Rumusan Masalah.....	19
C. Tujuan Penelitian	20
D. Manfaat Penelitian	20
1. Manfaat Teoritis	20
2. Manfaat Praktis.....	20
E. Kerangka Teori	21
1. Dinamika Komunikasi Kelompok.....	21
2. Game Online.....	26
F. Kerangka Konsep.....	30
G. Metodologi Penelitian	32
1. Jenis Penelitian	32
2. Metode Penelitian.....	33
3. Objek dan Subjek Penelitian	33
4. Teknik Pengumpulan Data	34
5. Analisis Data	35
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	37
A. PUBG Mobile.....	37
B. Tentang Evos Reborn	39
C. Identitas dan Peran Anggota.....	41
BAB III TEMUAN DATA DAN ANALISIS	43
A. Temuan Data	43

1. Pembagian Peran dalam Kelompok.....	43
2. Komunikasi dalam Permainan.....	48
3. Pemecahan Masalah dalam Kelompok.....	51
4. Komunikasi kelompok untuk mencapai kemenangan.....	54
B. Analisis Data	60
BAB IV PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
1. Saran Akademis.....	71
2. Saran Praktis.....	71
Daftar Pustaka.....	72
Lampiran	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tangkapan Layar dalam permainan PUBG Mobile.....	38
Gambar 2. 2 Pemain dari Evos Esports bersama pelatih dan manager tim.....	40
Gambar 3. 1 Tangkapan Layar Video Momen Perkenalan Nizar Lugatio.....	47
Gambar 3. 2 Tangkapan Layar Video Momen Pengenalan Putra Pitoy	47
Gambar 3. 3 Tangkapan Layar Video Momen Perkenalan Kautsar Faruq	48
Gambar 3. 4 Tangkapan Layar Video Momen Perkenalan Eksa Rachman	48
Gambar 3. 5 Tangkapan Layar Video Youtube	56
Gambar 3. 6 Tangkapan Layar Momen Salah Satu Anggota Melakukan Komunikasi Untuk Bertukar Peralatan	56
Gambar 3. 7 Tangkapan Layar Momen Salah Satu Anggota Melakukan Rotasi Menggunakan Kendaraan Dalam Permainan	59
Gambar 3. 8 Tangkapan Layar Momen Salah Satu Anggota Melakukan Pemantauan Terhadap Musuh dalam Permainan	60