

**KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DIANTARA PEMAIN
*GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE*
(STUDI KASUS KOMUNIKASI MENGGUNAKAN FITUR
*VOICE CHAT GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS MOBILE*)**

SKRIPSI

**Oleh:
Ayu Angraeni Putri
201510415045**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain *Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur *Voice Chat Game Online Playerunknown's Battlegrounds Mobile*)

Nama Mahasiswa : Ayu Angraeni Putri

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415045

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 18 Juli 2019

Jakarta, 25 Juli 2019

MENYETUJUI,

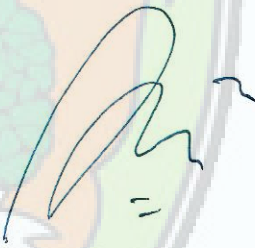
Pembimbing I

Pembimbing II



Novrian, S.Sos., M.I.Kom

NID. 0041501018



Azhar Irfansyah, S.IP., M.A

NID. 041712042

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain *Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Studi kasus komunikasi menggunakan fitur *voice chat game online Playerunknown's Battlegrounds Mobile*)

Nama Mahasiswa : Ayu Angraeni Putri

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415045

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 18 Juli 2019

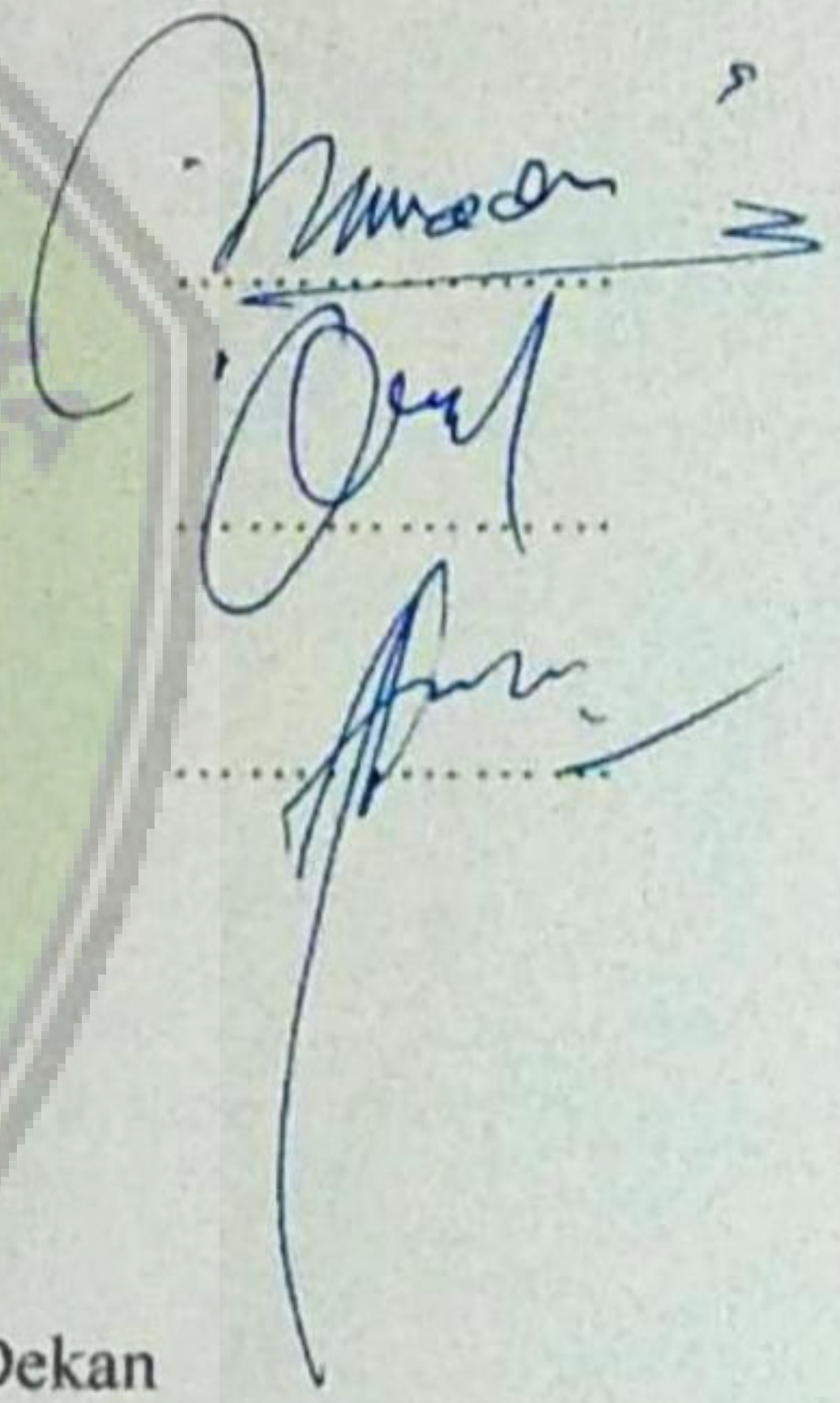
Jakarta, 25 Juli 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Drs. Nasaruddin Siregar, M.Si
NID. 040503007

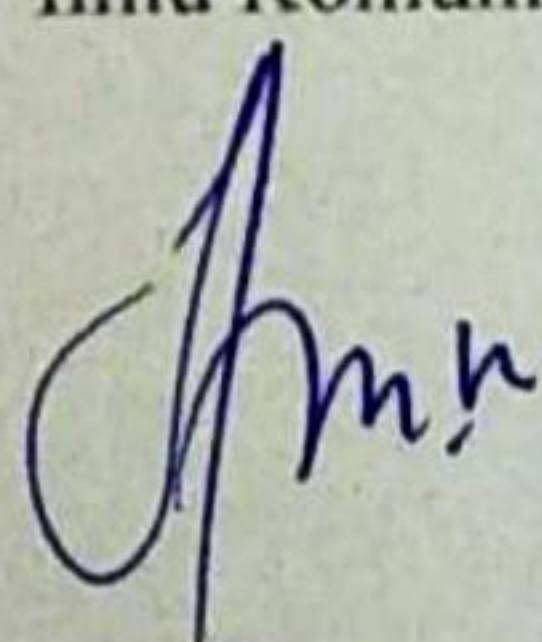
Penguji I : Novrian, S.Sos., M.I.Kom
NID. 0041501018

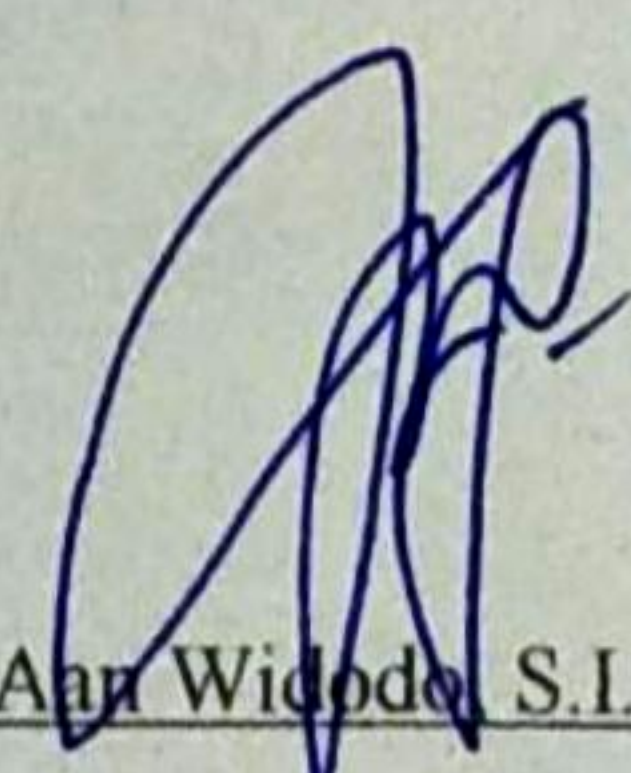
Penguji II : Dr. Hizkia Yosias Polimpung, M.Si
NID. 041707041



Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi


Nurul Fauziah, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 1602244


Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul

Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain *Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur *Voice Chat Game Online Playerunknown's Battlegrounds Mobile*) ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 25 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan,



METERAI
TEMPEL
Tgl. 20
5B60B/IT904285311
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ayu Angraeni Putri

201510415045

ABSTRAK

Ayu Angraeni Putri. 201510415045. Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain *Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur *Voice Chat Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*).

Penelitian ini mendiskusikan proses komunikasi antarbudaya yang berlangsung melalui fitur *voice chat game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dan stereotip-stereotip yang timbul dari komunikasi antarbudaya diantara pemain. *Game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* merupakan game multi pemain berbasis internasional yang memungkinkan pemain dari berbagai daerah dan negara bertemu dan berkomunikasi dalam permainan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses komunikasi antarbudaya yang terjadi dan pembentukan stereotip pada pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification* sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun proses komunikasi diantara pemain game mengalami hambatan perbedaan bahasa, tetapi pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* tetap meneruskan permainan karena memiliki tujuan tersendiri yang ingin dicapai melalui komunikasi di dalam game. Hal ini sesuai dengan teori *uses and gratification* bahwa pemilihan dan penggunaan media oleh khalayak dilakukan secara sengaja dan tindakan termotivasi oleh tujuan. Pembentukan stereotip pada pemain juga berdasarkan pada pengalaman bermain dan pengalaman komunikasi melalui *voice chat* diantara pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

Kata kunci : *Game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile, Teori Uses and Gratification, Stereotip*

ABSTRACT

Ayu Angraeni Putri. 201510415045. *Intercultural Communications Between Online Game Players Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile (Communication case studies using voice chat features in online game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile)*

This research discuss processes of intercultural communication that goes through features voice chat an online game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile and stereotypes arising from intercultural communication of player. An online game pubg is game multiplayer based international which enables the player of various area and state meet and communicate in the game. So the purpose of this research is to find processes of intercultural communication occurring and the formation of stereotype in the online game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. Research methodology used is a case study with a qualitative approach. This research using the theory uses and gratification as the basis of research.

This research results show that though the process communication between players game difficult language differences, but the online games Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile fixed continue game because have a purpose separate to be achieved through communication in the game. This is in accordance with the theory uses and gratification that the selection and the use of media by people done deliberately and tha act of motivated by the purpose. The formation of stereotype on a player based on experience of playing and experience communication through voice chat of players an online game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.

Keywords : *Online game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile, Uses and Gratification Theory, Stereotypes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain *Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur *Voice Chat Game Online Playerunknown's Battlegrounds Mobile*) sebagai persembahan akhir dan prasyarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Skripsi ini tidak akan berhasil terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari ibu dan ayah penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan menemani penulis hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian, serta adik penulis yang selalu mendampingi penulis dan berbagai pihak. Dengan setulus hati dan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Dr. Aan Widodo S.I.Kom, M.I.Kom.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Nurul Fauziah S.Sos, M.I.Kom.
4. Dosen Pembimbing Akademik Dr. Aan Widodo S.I.Kom, M.I.Kom yang banyak memberikan saran dan dukungannya kepada penulis.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Novrian, S.Sos., M.I.Kom yang telah membimbing dan mendukung penulis selama melakukan penelitian.
6. Dosen Pembimbing II, Bapak Azhar Irfansyah, S.IP., M.A yang telah membimbing dan mendukung penulis selama melakukan penelitian.
7. Ketiga narasumber peneliti yaitu Billy, Meysa, dan Iyus yang sudah bersedia membantu dan meluangkan waktunya untuk penulis.

Akhir kata penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan bagi pengembangan penelitian di bidang ilmu komunikasi.

Jakarta, 25 Juli 2019



Ayu Angraeni Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Identifikasi Masalah	11
1.4. Tujuan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	11
1.5.1. Manfaat teoritis	11
1.5.1. Manfaat praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Kerangka Konsep	13
2.1.1. <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	13

2.1.2. Dunia Maya (<i>Cyberspace</i>)	17
2.1.3. Komunitas Maya (<i>Virtual community</i>).....	20
2.1.4. <i>Game online</i>	23
2.1.4.1. Jenis-jenis <i>game online</i>	24
2.1.5. Komunikasi antarbudaya.....	25
2.1.5.1. Asumsi-asumsi komunikasi antarbudaya.....	27
2.1.6. Stereotip	28
2.2. Kerangka Teori.....	30
2.2.1. Teori kegunaan dan gratifikasi (<i>Uses and gratification theory</i>)	30
2.2.1.1. Asumsi teori kegunaan dan gratifikasi.....	32
2.3. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1. Jenis Penelitian.....	37
3.2. Metode Penelitian.....	37
3.3. Obyek Penelitian	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data	39
3.5. Triangulasi.....	40
3.6. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PEMBAHASAN	44
4.1. <i>Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile</i>	44
4.1.1. Moda permainan.....	45
4.1.2. Fitur komunikasi	48
4.1.3. Data narasumber.....	49
4.2. Pembahasan	50

4.2.1. Proses komunikasi antarbudaya pada pemain <i>game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile</i>	50
4.2.2. Stereotip pada pemain <i>game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile</i>	57
BAB V KESIMPULAN	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	64
5.2.1. Saran teoritis.....	64
5.2.2. Saran Praktis.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data narasumber	49
Tabel 4.2. Tabulasi inti teori <i>uses and gratification</i>	55



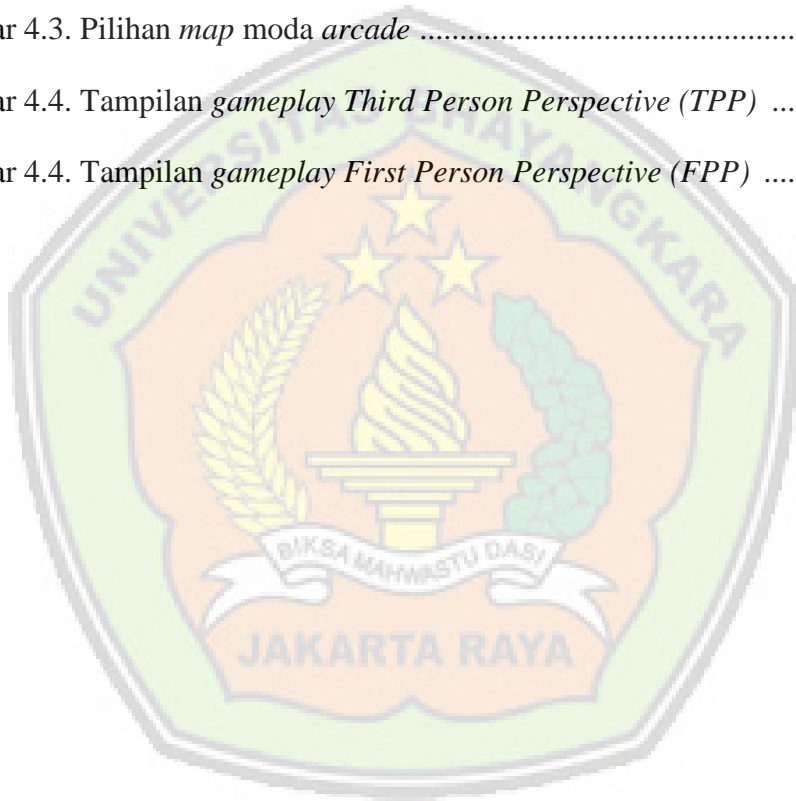
DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Berpikir	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Triangulasi Sumber	41
Gambar 3.2. Triangulasi Teknik	42
Gambar 3.3. Komponen Dalam Analisis Data	43
Gambar 4.1. Tampilan <i>loading game online PUBG Mobile</i>	44
Gambar 4.2. Pilihan <i>map</i> moda klasik	45
Gambar 4.3. Pilihan <i>map</i> moda <i>arcade</i>	46
Gambar 4.4. Tampilan <i>gameplay Third Person Perspective (TPP)</i>	48
Gambar 4.4. Tampilan <i>gameplay First Person Perspective (FPP)</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form perbaikan skripsi
- Lampiran 2. Absensi bimbingan skripsi pembimbing I dan II
- Lampiran 3. Bagan reduksi data
- Lampiran 4. Pertanyaan wawancara
- Lampiran 5. Transkrip wawancara
- Lampiran 6. Dokumentasi

