

**POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DI ANTARA PEMAIN
GAME ONLINE *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*
(*PUBG*) MOBILE
(STUDI KASUS FITUR VOICE CHAT GAME ONLINE PADA
KOMUNITAS "*IT'S ME VAR*")**

SKRIPSI

Oleh:

Andre Idianto Hutapea

201510415207



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Antarbudaya Di
Antara Pemain *Game Online*
Playerunknown's Batleground
(PUBG) *Mobile* (Studi Kasus Fitur
Voice Chat Gim Online Pada
Komunitas *It's Me Var*"

Nama Mahasiswa : Andre Idianto Hutapea

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415207

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Juli 2022

Jakarta, 5 Agustus 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom

NIDN 0318087603

Pembimbing II



Asima Oktavia Sitanggang S.Ds., M.Si

NIDN 0307108503

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Antarbudaya Di Antara Pemain
Game Online Playerunknown's Battleground
(PUBG) Mobile (Studi Kasus Fitur Voice Chat
Game Online Pada Komunitas "It's Me Var")

Nama Mahasiswa : Andre Idianto Hutapea

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415207

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Juli 2022

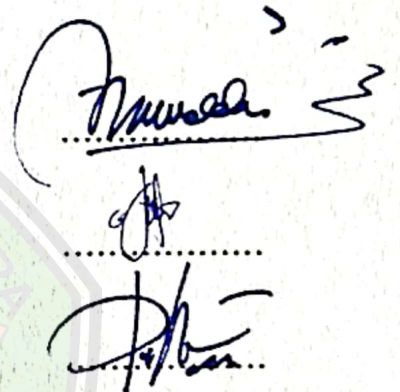
Jakarta, 5 Agustus 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Drs. Nasaruddin Siregar, M.Si
NIDN. 0328056508

Penguji I : Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom
NIDN. 0318087603

Penguji II : Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si
NIDN. 0330089401

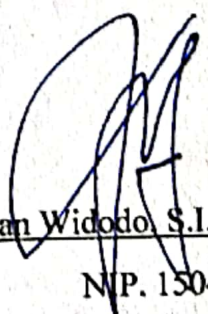


Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi



Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si
NIP. 2109527



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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Pola Komunikasi Antarbudaya Di Antara Pemain *Game Online Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Fitur *Voice Chat gim Online Pada Komunitas "It's Me Var"*)

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, 5 Agustus 2022



Andre Idianto Hutapea

201510415207

ABSTRAK

Andre Idianto Hutapea. 201510415207. Pola Komunikasi Antarbudaya Di Antara Pemain *Game Online Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile* (Studi Kasus Fitur *Voice Chat Game Online* Pada Komunitas "*It's Me Var*")

Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui bagaimana pola komunikasi antarbudaya dalam Komunitas *It's Me Var* berlangsung di dalam *game* melalui fitur *voice chat* yang ada pada *game* tersebut, dan menunjukkan potensi *game online* sebagai sarana komunikasi yang turut berpengaruh dalam pembentukan stereotip terhadap pemain-pemain yang berasal dari suatu daerah atau negara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi hasil-hasil temuan di lapangan. Hasil penelitian dan data yang dikumpulkan penelitian ini yaitu dari pengamatan melalui observasi dan wawancara kepada informan. Hasil menunjukkan bahwa komunitas "*It's Me Var*" mampu menjalankan sebuah komunikasi yang baik melalui fitur *voice chat* meski memiliki latar belakang anggota yang berbeda-beda serta mampu mengatasi perbedaan budaya di luar komunitas tersebut dalam gim (PUBG) Mobile ini. Pola komunikasi tetap terus berlangsung dengan menggunakan bahasa universal, seperti bahasa Indonesia untuk anggota "*It's Me Var*" ketika di dalam gim, dan bahasa Inggris jika bertemu pemain yang berbeda negara namun secara random ada dalam satu tim. Pola komunikasi dalam komunitas ini terbentuk dengan cara mengkaitkan dua komponen yaitu ilustrasi atau rencana yang menjadi langkah-langkah di suatu aktifitas menggunakan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya korelasi antar anggota ataupun pula insan dan Pemilihan serta penggunaan *voice chat* pada gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* diarahkan pada motivasi pemain untuk mendapatkan hiburan, interaksi sosial, hubungan sosial, informasi dan edukasi budaya asing.

Kata kunci: Pola Komunikasi, *Fitur Voice Chatt*, Komunitas "*It's Me Var*"

ABSTRACT

Andre Idianto Hutapea. 201510415207. *Intercultural Communication Patterns among Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile Online Game Players (Case Study of Online Game Voice Chat Features in "It's Me Var" Community)*

This research is important to do in order to find out how intercultural communication patterns in the It's Me Var Community take place in the game through the voice chat feature in the game, and to show the potential of online games as a means of communication that also influences the formation of stereotypes against players who come from a region or country. This study uses a qualitative approach with the aim of describing and exploring the findings in the field. The results of the study and the data collected in this study were from observations through observations and interviews with informants. The results show that the "Its Me Var" community is able to carry out a good communication through the voice chat feature even though they have different member backgrounds and are able to overcome cultural differences outside the community in this Mobile game (PUBG). Communication patterns continue to take place using universal languages, such as Indonesian for "It's Me Var" members when in the game, and English if you meet players from different countries but are randomly assigned to one team. The pattern of communication in this community is formed by linking two components, namely illustrations or plans that become steps in an activity using components that are an important part of the correlation between members or also humans and the selection and use of voice chat in the online game Playerunknown's Battlegrounds. (PUBG) Mobile is directed at the motivation of players to get entertainment, social interaction, social relations, information and education of foreign cultures.

Keywords: Communication Pattern, Voice Chat Features, "It's Me Var" Community

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, serta kedua orang tua penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pola Komunikasi Antarbudaya Di antara Pemain Game Online Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile (Studi Kasus Fitur Voice Chat Game Online Pada Komunitas It's Me Var* sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupu spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen. Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Ibu Asima Oktavia Sitanggang S.Ds.,M.Si.selaku Dosen Pembimbing II Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Kepada Staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah membantu saya dan memberikan semangat.
7. Kepada Ayah dan Ibu sebagai Orang Tua Penulis yang senantiasa selalu memberi dukungan kepada penulis.
8. Teman-teman Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2015 yang sudah lebih dulu lulus dan yang masih berjuang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan ini.

9. Teman-teman Komunitas “It’s Me Var” yang membantu penulis dalam menjalankan penelitian ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian penelitian selanjutnya.

✓ Jakarta, 5 Agustus 2022

Andre Idianto Hutapea



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Identifikasi Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.5.1 Manfaat Teoritis	12
1.5.2 Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13

2.1.1 Dunia Maya	16
2.1.2 Komunitas Maya (<i>Virtual Community</i>)	19
2.1.3 Game Online	22
2.1.4 Jenis-Jenis Game Online	23
2.1.5 Komunikasi Antarbudaya	24
2.1.5.1 Asumsi-Asumsi Komunikasi Antarbudaya	26
2.1.6 Stereotip	28
2.2 Kerangka Teori	30
2.2.1 Teori Etnografi	30
2.2.1.1 Asumsi Teori Etnografi.....	33
2.3 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Metode Penelitian	35
3.3 Subjek Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5 Keabsahan Data	40
3.6 Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Komunitas “ <i>It’s Me Var</i> ”	44
4.1.1 Data Narasumber	44
4.2 Game Online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile	46
4.2.1 Moda Permainan	47
4.2.2 Fitur Komunikasi	51

4.3 Reduksi Data Hasil Wawancara	52
4.4 Pembahasan.....	54
4.4.1. Komunikasi Antarbudaya Komunitas “It’s Me Var”	54
4.4.2. Pola Komunikasi dalam kelompok	55
4.4.3. Pola Komunikasi Interkelompok	56
4.4.4. Bahasa	57
4.4.5. Pola Komunikasi Antar Budaya Pada Pemain Game Online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile	57
4.4.6. Stereotip Pada Pemain Game Online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile.....	62
4.5 Kondensasi Data	66
4.5.1 Penyajian Data	68
4.5.2 Verifikasi Data / Kesimpulan	68
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
5.2.1 Saran Teoretis	69
5.2.2 Saran Praktis	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.5 Triangulasi Sumber	41
Gambar 3.6 Triangulasi Teknik	42
Gambar 3.5.2. Komponen Dalam Analisis Data.....	43
Gambar 4.1 Tampilan Loading Game Online PUBG Mobile	46
Gambar 4.2 Pilihan Map Mode Klasik	47
Gambar 4.3 Pilihan Mode Arcade	48
Gambar 4.4 Tampilan Gameplay Third Person Perspective.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Gameplay First Person Perspective	51



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2.2. Kerangka Teori	31
Tabel 4.1. Data Narasumber	44
Tabel 4.2 Reduksi Data Hasil Wawancara	52



DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran	34
------------------------------------	----

