Komunikasi Impersonal Pemain *Game* PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA

SKRIPSI

Oleh:
Rizka Aulia Nurdin
202110415194

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2025

Komunikasi Impersonal Pemain *Game* PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA

SKRIPSI

Oleh:
Rizka Aulia Nurdin
202110415194

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Komunikasi Impersonal Pemain *Game* PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA
Nama Mahasiswa	: Rizka Aulia Nurdin
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415194
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Sidang Skripsi	: 24 Juli 2025

Jakarta, 31 Juli 2025

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN. 0302069106

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Komunikasi Impersonal Pemain Game PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA
Nama Mahasiswa	: Rizka Aulia Nurdin
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415194
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Sidang Skripsi	: 24 Juli 2025

Jakarta, 31 Juli 2025
MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Hani Astuti, S.Sos., M.I.Kom .....
NIDN. 0319048601

Penguji : Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom .....
NIDN. 0302069106

Sekretaris Penguji : Tabrani Sjafrizal, S.Sos., M.I.Kom .....
NIDN. 0306046603

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed.,Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Komunikasi Impersonal Pemain *Game* PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai refrensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sansksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan difoto copy melalui perpustakan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasinnya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Rizka Aulia Nurdin

202110415194

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Rizka Aulia Nurdin, 202110415194. Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Komunikasi Impersonal Pemain Game PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA.

PUBG Mobile sebagai game battle royale yang menuntut kecepatan dan koordinasi intensif menciptakan kebutuhan akan komunikasi yang efisien dan strategis. Tujuan penelitian ini adalau mengidentifikasi bagaimana pola komunikasi impersonal terbentuk, dipraktikan, dan mendukukung efektivitas kerja sama tim dalam lingkungan kompetitif virtual. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipasi, wawancata, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi impersonal dalam klan OGAJMAYA bersifat singkat, padat, dan berorientasi pada penyelesaian tugas berdasarkan peran teknis masing-masing anggota tim tanpa melibatkan identitas personal. Penggunaan kode internal dan intensitas bermain bersama mempercepat penyampaian pesan dan meningkatkan efektivitas koordinasi strategis. Hambatan berupa kendala jaringan, perangkat yang tidak memadai, dan noise komunikasi dapat diatasi melalui adaptasi fitur dan penyusunan kode komunikasi yang efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi impersonal menjadi fondasi yang mendukung kerja sama tim yang strategis, efisien, dan adaptif sebagai strategi yang terbentuk dari dinamika permainan yang cepat dan kompetitif. Efektivitas komunikasi ditentukan oleh ketepatan, kecepatan, dan kejelasan pesan dalam mencapai tujuan kolektif tim, bukan oleh kedekatan emosional.

Kata kunci: Komunikasi Impersonal, PUBG Mobile, Kerja Sama Tim, *Game Online*, Komunikasi Virtual

ABSTRACT

Rizka Aulia Nurdin, 202110415194, *Communication Science, Bhayangkara Jakarta Raya University, Impersonal Communication Among PUBG Mobile Players in Team Collaboration Within the OGAJMAYA Clan.*

PUBG Mobile, as a battle royale game that requires speed and intensive coordination, creates a need for efficient and strategic communication. The purpose of this study is to identify how impersonal communication patterns are formed, practiced, and support the effectiveness of teamwork in a virtual competitive environment. This study uses qualitative research with a descriptive design. The data collection techniques used in this study are participant observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used in this study are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that impersonal communication within the OGAJMAYA clan is brief, concise, and task-oriented based on each team member's technical role, without involving personal identity. The use of internal codes and the intensity of playing together accelerate message delivery and enhance the effectiveness of strategic coordination. Obstacles such as network constraints, inadequate devices, and communication noise can be overcome through feature adaptation and the development of effective communication codes. This study concludes that impersonal communication serves as the foundation supporting strategic, efficient, and adaptive teamwork as a strategy shaped by the fast-paced and competitive dynamics of the game. The effectiveness of communication is determined by the accuracy, speed, and clarity of messages in achieving the team's collective goals, not by emotional closeness.

***Keywords**: Impersonal Communication, PUBG Mobile, Teamwork, Online Games, Virtual Communication*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang Maha Esa atas limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Komunikasi Impersonal Pemain Game PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu, izinkanlah penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Eka dan Mama Reni yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat tak terhingga selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala kasih sayang, bantuan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dengan penuh kasih serta memberikan motivasi, nasihat, dan doa tulus selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (HC)., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada semester genap.
5. Bapak Sigit Surahman, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga selama proses perkuliahan di Fakultas Ilmu Komunikasi.
6. Seluruh jajaran Bapak/Ibu Dosen, dan para staf Fakultas Ilmu Komunikasi

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bersifat akademik hingga non akademik dari mulai awal semester hingga sekarang.

7. Kepada Shabrina Razan Putri Pribadi, Azka Syifaa, Ramadhina Putri Mulyadi, Keysha Azzahra, dan Mariska Prawardani sahabat seperjuangan sejak sekolah hingga saat ini, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam perjalanan kuliah.
8. Kepada Fadilah, Adilah, dan Dinda, teman-teman satu bimbingan saya yang selalu mendukung, dan saling mendoakan, serta memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Zahra, Angel, Nanda, dan Kak Z teman yang selalu setia memberikan semangat, doa, serta bantuan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kehadiran yang berarti.
10. Lee Jeno, dan Harris Caine yang selalu menemani, menghibur, memberikan dukungan, semangat dan motivasi penulis selama penyelesaian skripsi ini, sehinggan penulis dapat menyelesaikannya.
11. Teman-teman PUBG Mobile yang selalu memberikan dukungan serta do'a selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangannya, oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik secara teoritis maupun praktis, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam studi mengenai komunikasi impersonal dalam lingkungan virtual.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis,



Rizka Aulia Nurdin

NPM. 202110415194

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penulisan 1
1.2 Fokus Penulisan.....10
1.3 Pertanyaan Penulisan.....10
1.4 Tujuan Penulisan 10
1.5 Manfaat Penulisan 11
1.5.1 Manfaat Teoritis 11
1.5.2 Manfaat praktis.....11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....12
2.1 Penulisan Terdahulu.....12
2.2 Tinjauan Konseptual 15
2.2.1 Komunikasi Digital.....15
2.2.2 *Computer Mediated Communication*.....17
2.2.3 Komunikasi Virtual.....18
2.2.4 *Game Online* 22
2.2.5 PUBG Mobile 23
2.2.6 Klan OGAJMAYA 23
2.2.7 Koordinasi Antarpemain Pada Klan OGAJMAYA.....24

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.3 Tinjauan Teoritis 25
2.3.1 Teori Komunikasi Interpersonal Joseph A. Devito 25
2.4 Kerangka Pemikiran 32
BAB III METODE PENULISAN 34
3.1 Pendekatan Penulisan 34
3.2 Desain Penulisan 35
3.3 Subjek dan Objek Penulisan 36
3.3.1 Subjek penulisan 36
3.3.2 Objek penulisan 37
3.4 Teknik Pengumpulan Data 38
3.4.1 Wawancara 38
3.4.2 Observasi 39
3.4.3 Dokumentasi 40
3.5 Teknik Analisis Data 41
3.6 Sumber Data Penulisan 41
3.6.1 Data primer 42
3.6.2 Data sekunder 42
3.7 Keabsahan Data 42
3.8 Tempat dan Waktu Penulisan 43
3.8.1 Tempat Penulisan 43
3.8.2 Waktu Penulisan 43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Gambaran Umum 45
4.1.1 *Game Online* PUBG Mobile 45
4.1.2 Profil Klan OGAJMAYA 47
4.2 Gambaran Subjek Penelitian 48
4.2.1 Profil Informan 48
4.3 Hasil Penelitian 49
4.4 Pembahasan 59
BAB V PENUTUP 71
5.1 Kesimpulan 71
5.2 Saran 71

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penulisan Terdahulu 12
Tabel 2. 2 Operasional Teori Komunikasi Impersonal 30
Tabel 3. 1 Daftar Informan 37
Tabel 3. 2 Waktu Penulisan.....44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Presentase Pemain Game Pada Pengguna Internet Dunia 1
Gambar 1. 2 Tingkat Popularitas PUBG Mobile Pada Play Store.....3
Gambar 1. 3 Tingkat Popularitas PUBG Mobile Pada App Store.....4
Gambar 1. 4 Peta pada PUBG Mobile 6
Gambar 1. 5 Klan OGAJMAYA.....7
Gambar 4.1 Game Online PUBG Mobile 45
Gambar 4.2 Profil Klan OBAJMAYA.....47
Gambar 4.3 Situasi Intens Pemain Berada di dalam Kendaraan.....51

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Mahasiswa

Lampiran 2 : Pedoman Wawancara

Lampiran 3 : Transkrip Wawancara

Lampiran 4 : Reduksi Data

Lampiran 5 : Pedoman Observasi

Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7 : Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 8 : Lampiran Perbaikan

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025