INTERAKSI SIMBOLIK PEMAIN *GAME ONLINE* STUDI NETNOGRAFI PADA PENGGUNA PUBG MOBILE KELOMPOK "*E-SPORTS ABILITY* INDONESIA"

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

FELIK PRASETYO

(051603503125133)

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JAKARTA

2020

INTERAKSI SIMBOLIK PEMAIN *GAME ONLINE* STUDI NETNOGRAFI PADA PENGGUNA PUBG MOBILE KELOMPOK "*E-SPORTS ABILITY* INDONESIA"

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

FELIK PRASETYO

(051603503125133)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2020

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, (**SKRIPSI**) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan sebutan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena kaya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Jakarta, Agustus 2020

METERAI TEMPEL
6272DAHF593188051
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Felik Prasetyo

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

NAMA	: Felik Prasetyo
NIM	: 051603503125133
JUDUL	: Interaksi Simbolik Pemain Game Online Studi Netnografi Pada Pengguna PUBG Mobile Kelompok "*Esport Ability* Indonesia"
PROGRAM STUDI	: Ilmu Komunikasi
PEMINATAN	: Hubungan Masyarakat

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidangskripsi.

Jakarta, Agustus 2020

Menyetujui,

Pembimbing II,	Pembimbing I,
(Risqi Inayah Dwijayanti M.I.Kom)	(Bertha Komala Sinambela, M.Si)

Mengetahui,

Ketua Progam Studi,	Dekan FISIP,
(Sandra Olifia, M.Si)	(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, MM)

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Felik Prasetyo

NIM : 051603503125133

JUDUL : Interaksi Simbolik Pemain Game Online Studi Netnografi Pada Pengguna PUBG Mobile Kelompok "*E-sports Ability* Indonesia"

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi

PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Jakarta, September 2020

Menyetujui

Ketua Penguji : Bertha Komala Sinambela, M.Si (.....)

Penguji 1 : Sandra Olifia, M.Si (.....)

Penguji 2 : Oni Tarsani, S.Sos., M.Ikom (.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

(Sandra Olifia, M.Si)

Dekan FISIP

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, MM)

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDOESIA

NAMA : Felik Prasetyo

NIM : 051603503125133

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi

PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Interaksi Simbolik Pemain Game Online Studi Netnografi Pada Pengguna PUBG Mobile Kelompok "*E-sports Ability* Indonesia"

Jumlah Halaman : xi + 83 halaman + lampiran

Bibliography : 30 buku; 8 jurnal; 2 internet

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi mengenai interaksi simbolik pemain game online studi netnografi pada pengguna pubg mobile kelompok "*esport ability* Indonesia". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi simbolik yang terjadi antar anggota komunitas.

Teori yang digunakan adalah teori interaksionalisme simbolik dan *Computer Mediated communication* (CMC), penelitian ini menggunakan konsep *mind, self dan society*, media virtual lah yang jadi tempat berkomunikasinya. Teori ini membahas mengenai interaksi antar individu dengan menggunakan simbol.

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan Paradigma interpretif sebagai salah satu paradigma dalam riset non positivistik memiliki karakter sebagaimana paradigma non positivistik lain. Dengan menggunakan metode observasi dan wawancara langsung, pengumpulan data diperoleh dari 1 orang *key informan*, 3 orang informan utama dan 1 orang informan tambahan.

Hasil penelitian in bahwa komunikasi yang terjadi didalam komunitas *Esport Ability* Indonesia saat bermain game PUBG Mobile menggunakan komunikasi verbal dan non verbal. Yaitu bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator terhadap komunikan menggunakan tulisan dan simbol.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan penulis memberikan saran-saran secara teoritis dan praktis agar penelitian ini selanjutnya bisa dikembangkan dengan mendalam lagi.

Kata Kunci : Teori Interaksi Simbolik, Game online, Komunitas

Pembimbing I : Bertha Komala Sinambela, M.Si

Pembimbing II : Risqi inayah Dwijayanti M.I.Kom

POLITIC AND SOCIAL SCIENCE FAKULTY

UNIVERSITY SATYA NEGARA INDOESIA

NAME : Felik Prasetyo

NIM : 051603503125133

PROGRAM STUDY : Communication

DESIRE : Public Relations

Interaksi Simbolik Pemain Game Online Studi Netnografi Pada Pengguna PUBG Mobile Kelompok "*E-sports Ability* Indonesia"

Number of pages : xi + 83 pages + attachment

Bibliography : 30 books; 8 journal; 2 internet

ABSTRACT

This research is based on the symbolic interaction of online game players (a netnographic study of the pubg mobile users of the Indonesian esport ability group). The purpose of this study was to determine the symbolic interactions that occur between community members.

The theory used is symbolic interactionism theory and Computer Mediated Communication (CMC), this research uses the concept of maind, self and society, virtual media is the place to communicate. This theory discusses the interaction between individuals using symbols.

In this research, the writer will conduct research with a qualitative approach using the interpretive paradigm as one of the paradigms in non-positivistic research that has a character like other non-positivistic paradigms. By using the method of observation and direct interviews, data collection was obtained from 1 key informant, 3 main informants and 1 additional informant.

The results of this research show that communication that occurs within the Esport Ability Indonesia community when playing PUBG Mobile games uses verbal and non verbal communication. That is the form of communication conveyed by the communicator to the communicant using writing and symbols.

From the research results and conclusions, the authors provide theoretical and practical suggestions so that further research can be further developed

Keywords : *Symbolic Interaction Theory, Online games, Community*

Mentor I : Bertha Komala Sinambela, M.Si

Mentor II : Risqi inayah Dwijayanti M.I.Kom

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia.

Dengan ini penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan tersusun baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, oleh karena itu,pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam kegiatan maupun dalam penyusunan laporan ini.

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada kedua Orang Tua tercinta yang selalu menjadi penyemangat serta memberikan motivasi dan doa tiada hentinya. Selain itu tidak lupa juga penulis ucakan terima kasih kepada para pengurus serta anggota komunitas *Esport Ability* Indonesia yang telah bersedia meluangkan waktunya serta memberi informasi yang sangat berharga untuk penulisan skripsi ini.

Tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, penulisan sekripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs Merry L. Panjaitan, M.M., MBA selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Dr Radita Gora Tayibnapis, S.Sos M.M, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Sandra Olifia, S.Sos, M.Si. selaku Ketua Program Strudi Ilmu Komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia.
4. Ibu Bertha Komala Sinambela, M.Si Selaku dosen pembimping I yang selalu memberi bimbingan serta arahan yang baik dalam proses penyelesaian Skripsi ini
5. Ibu Risqi Inayah Dwijayanti M.I.Kom selaku dosen pembimbing II selalu memberi semangat serta arahan yang baik dalam proses penyelesaian Skripsi ini
6. Kepada Ro'fatul Fauziah yang selalu memberi dukungan serta dorongan untuk semangat dalam menyusun Skripsi
7. Kepada sahabat terbaik Rizki Ari, Isnan Syahroni, Tiyo Suryasakti yang telah memberikan semangat serta dorongan dan bantuannya kepada penulis, selama penulis menyelesaikan proposal Skripsi.
8. Keluarga Besar Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik , Terutama angkatan 2016 yang berjuang bersama dari mulai masuk kuliah hingga sekarang.

Akhir kata penulis dengan kerendahan hati, mohon maaf sedalam-dalamnya dengan kekurangan pada penulisan skripsi ini, baik dari segi penyajiannya. Semoga laporan ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya rekan-rekan

mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.

Jakarta, Agustus 2020

Felik Prasetyo