

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS PUBG MOBILE
PADA SISWA SMA NEGERI 2 MANDAU KABUPATEN BENGKALIS**



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepala Fakultas dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

SILVINA RAHMADIYAH
NIM. 11643201491

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Silvina Rahmadiyah
NIM : 11643201491
Judul : Komunikasi Interpersonal antar Gamers PUBG Mobile di Kalangan Siswa SMA Negeri 2 Mandau

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 4 Agustus 2021

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 6 Agustus 2021

Dekan,

Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A
NIP.198111182009011006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Nurdin, MA
NIP.196606202006041015

Sekretaris/ Penguji II,

Yefni, S.Ag., M.Si
NIP. 197009142014112001

Penguji III,

Dewi Sukartik, M.Sc
NIP. 19810313 201101 1 004

Penguji IV,

Mardiah Rubani, M.Si
NIP. 197903022007012023

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Diinangungi Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
Dilarang hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Dilarang mengutip dan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sivina Rahmadiyah
NIM : 11643201491
Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh, 6 januari 1998
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat perselisihan, penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta undang-undang yang berlaku.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 1 Juli 2021



SILVINA RAHMADIYAH

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Silvina Rahmadiyah
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul : Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis

Game online dari sisi positif memiliki dapat terjalinnya hubungan yang baik sesama pemain, terbukti ada dugaan bahwa terjalin komunikasi interpersonal antar gamers. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar gamers PUBG Mobile pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi dan dokumentasi dengan jumlah informan sebanyak 5 orang informan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa bentuk Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau dapat terlihat dari sisi kejujuran yang harus dimiliki karena player PUBG bermain dalam bentuk tim sehingga jika ada kecurangan dalam permainan maka akan berakibat kepada tim player PUBG itu sendiri. Adanya saling mendukung antara satu player PUBG dengan player PUBG lainnya dengan tujuan membantu dan menciptakan permainan tim yang lebih stabil dan dapat memenangkan permainan dengan mudah. Setiap player PUBG akan melakukan perundingan untuk membuat strategi dalam hal menentukan permainan yang akan dimainkan dan menentukan peran masing player PUBG dalam permainan. Dalam permainan PUBG aspek kesetaraan sangat digunakan. Dalam hal ini player PUBG memiliki kesamaan tugas dalam permainan meskipun setiap player PUBG memiliki tugas dan posisi yang berbeda karena dipengaruhi oleh kemampuan setiap player PUBG berbeda-beda.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal dan Gamers PUBG Mobile

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nama : Silvina Rahmadiyah
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title : Interpersonal Communication Among PUBG Mobile Gamers of The Students of SMA Negeri 2 Mandau Bengkalis Regency

Online games have positive side which can maintain good relationship among gamers. This notion was proven that there was interpersonal communication among gamers. Therefore, I want to know how interpersonal communication happened among Mobile PUBG gamers of SMA Negeri 2 Mandau students Bengkalis Regency. The research method used qualitative method and the data collection used interview, observation, and documentation with the amount of infomants are 5 people. The result of the research showed that interpersonal communication among Mobile PUBG gamers of SMA 2 Mandau students could be seen through fairness in playing game. The play must be fair because this game is played in team. If the one of the gamers cheated then his team members will be harmed. The teamwork among gamers will make a stable condition to win the game. Every player in this game has to discuss the strategy, kind of game, and roles with other players. In this game, equality is important in carrying out the tasks eventhough they have different roles, tasks and different positions which are affected by different skills of each player.

Keywords: *Interpersonal communication, Mobile PUBG gamers*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalammu'alaikum Warrahmatullahi Wabarrakatuh

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam sebagai pembawa risalah kebenaran berupa agama Islam dan kitab suci Al-Quran yang merupakan pedoman hidup hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “**Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau**” ini diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau guna untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana strata satu (S.I.Kom).

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan proposal, penelitian dan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini hadiah yang saya persembahkan kepada ayahanda **Anwar DT Parapatih** dan ibunda **Titrasmiwati** yang sangat saya cintai, yang sudah mendidik, menyemangati dan mendoakan saya hingga penulisan skripsi ini selesai. Terimakasih atas doa yang selalu dilimpahkan kepada saya yang tiada habisnya. Seterusnya penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A, Dr. H. Kusnadi, M.Pddan Drs. H. Promadi, Ph.D selaku Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Dr. H. Nurdin, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Masduki, M.Ag, Dr. Toni Hartono, M.Si dan Dr. Azni, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Dra. Atjih Sukaesih, M.Si selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Yantos, M.Si selaku sekretaris program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Julis Suriani M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.
8. Dra. Atjih Sukaesih, M.Si selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan membimbing selama proses perkuliahan di Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Bapak dan Ibu dosen terimakasih atas ilmu pengetahuan yang diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
10. Abang Andre Masyida S.T ,Harbi Salim S.T , Kakak Rahmi Syafitri S.Pd, Kakak Ipar Succya Virgany Darmawan S.Pd, Keponakan Khansa Afika, Khabib Al-mubarak dan Keluarga Besar yang telah memberi do'a, motivasi, saran, kasih sayang dan semangat yang tak terhingga.
11. Terimakasih pada Amerita dan Nurfadilla Agustina yang telah menjadi teman terbaik penulis dari awal perkuliahan, yang selalu mendukung dan menemani penulis di masa terpuruk sekalipun.
12. Ibu Yuni Herliza S.Pd yang mengizinkan saya untuk melakukan penelitian, dan Agil hardiyanto, Fajri Antoni, Harun Alrasyid, Asep Setiawan, Yuki Putra Ideza selaku siswa yan bersedia meluangkan waktunya untuk di wawancarai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Terimakasih kepada Yogi Aldino yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.

14. Dian shafriksa, Nurianida Ayu Lestari, Sherly Aulia, Dwi Putri Oktaviani, dan seluruh seluruh teman kelas Broadcasting D¹⁶ yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kenangan yang paling berharga yang didapatkan selama penulis duduk dibangku perkuliahan.

Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis juga mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis lakukan selama perkuliahan berlangsung, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Wassalammu'alaikum Warrahmatullahi Wabarrakatuh

Pekanbaru, Agustus 2021

Penulis

Silvina Rahmadiyah

NIM. 11643201491

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Kajian Teori.....	10
2.2.1 Komunikasi.....	10
2.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	10
2.2.3 Game PUBG Mobile.....	13
2.2.4 <i>Social Penetration Theory</i> (Teori Penetrasi Sosial)	16
2.3 Konsep Operasional.....	17
2.4 Kerangka Pemikiran	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3 Metode Pengumpulan Data	21
3.4 Teknik Analisis Data	23
3.5 Uji Keabsahan Data	25

BAB IV GAMBARAN SMA Negeri 2 Mandau

4.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Mandau	35
4.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Mandau	28

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian.....	29
5.1.1 Keterbukaan (<i>openness</i>).....	30
5.1.2 Empati (<i>empathy</i>).....	32
5.1.3 Dukungan (<i>supportiveness</i>)	34
5.1.4 Sikap Positif.....	36
5.1.5 Kesamaan/Kesetaraan (<i>Equality</i>).....	38
5.2 Pembahasan	40

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	44
6.2 Saran	44

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Operasional Variabel.....	17
Tabel 3.1	Informan Penelitian.....	21
Tabel 4.1	Daftar Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Mandau.....	27



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Map Erangel.....	14
Gambar 2	Map Sanhok.....	15
Gambar 3	Map Miramar.....	15
Gambar 4	Map Vikendi.....	16
Gambar 5	Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 6	Lobby.....	23



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara Penelitian.....	49
Lampiran 2	Dokumentasi Lampiran.....	57



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya karena manusia mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan manusia lainnya. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia kebutuhan untuk berkomunikasi semakin besar ketika berada dalam suatu kelompok, baik itu suatu perusahaan, industri, atau organisasi lainnya. Komunikasi merupakan salah satu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat atau lingkungan lainnya¹.

Komunikasi menjadi suatu aktivitas dasar bagi manusia, dengan komunikasi manusia bisa saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun di mana manusia itu berada.

Tidak dapat dipungkiri, komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. Komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan manusia yang utuh, namun juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial.²

Jenis komunikasi yang paling sering dilakukan oleh setiap individu biasanya adalah komunikasi intrapribadi dan komunikasi antar pribadi. Tetapi, mengingat hakikat hidup manusia sebagai makhluk sosial Maka komunikasi antarpribadi sangatlah sering dilakukan sebagai proses setiap individu bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya maupun lingkungan sekitar.³ Dalam garis besarnya dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah

¹ Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

² Wilman Zahri, Amsal Amri, Jurnal : “ Peran Komunikasi Interpersonal Pada Tim Republic Of Gamers (ROG) Aceh Dalam Mewujudkan Prestasi”, (Aceh: Universitas Syiah Kuala,2019), Vol.4, No.3

³ Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi akan dapat berhasil apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak, si pengirim dan si penerima informasi dapat memahaminya. Hal ini tidak berarti bahwa kedua belah pihak harus menyetujui sesuatu gagasan tertentu. Tetapi yang penting adalah kedua belah pihak sama-sama memahami gagasan tersebut. Dalam keadaan seperti inilah baru dapat dikatakan komunikasi telah berhasil baik (komunikatif). Jadi, komunikasi adalah pernyataan manusia, sedangkan pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan disamping itu dapat dilakukan juga dengan isyarat-isyarat atau simbol-simbol.⁴

Komunikasi antarpribadi (Komunikasi Interpersonal), merupakan komunikasi antara individu secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi ini menunjukkan individu yang saling berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat dan mereka saling mengirim dan menerima pesan baik verbal ataupun nonverbal secara simultan dan spontan.

Komunikasi interpersonal banyak dipakai dalam segala aspek, salah satunya antar pengguna game online. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat efektif. Dan membuat dua orang yang berkomunikasi dapat saling mengetahui maksud dan tujuannya satu sama lain. Dalam Komunitas khususnya antar pengguna game online, komunikasi mempunyai arti penting demi tercapainya prestasi satu tim. Komunikasi yang tercipta, dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid.

Beberapa ahli komunikasi menjelaskan apa itu komunikasi interpersonal salah satunya Deddy Mulyana ia menjelaskan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang yang bertatap muka, memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang melibatkan

⁴ H.A.W Widjaja, Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), Hlm. 15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya. Selain itu komunikasi interpersonal merupakan model komunikasi yang paling efektif, komunikasi interpersonal adalah komunikasi manusia yang memiliki hubungan paling erat berdasarkan apa yang diungkapkan Tubbs dan Moss. Peristiwa komunikasi dua orang mencakup hampir semua komunikasi informal dan basa-basi, percakapan sehari-hari yang kita lakukan sejak saat kita bangun pagi sampai sampai kembali ke tempat tidur. Komunikasi diadik juga merupakan komunikasi yang mencakup hubungan antar manusia yang paling erat, mislanya komunikasi anantara dua orang yang saling menyayangi.⁵

Game Online adalah jenis permainan dengan menggunakan media mesin yang memanfaatkan jaringan internet, dan merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Mulai dari *game online* be-genre balapan, olahraga, dan perang salah satunya game PUBG Mobile.⁶

PUBG (PlayerUnknown's BattleGround) adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan "Battle-Royale" sebagai genre utama. Battle-Royal sendiri merupakan sebuah film klasik jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999.⁷

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mencari senjata untuk diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, boody armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Dapat juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran.

⁵ Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 81

⁶ Krista Surbakti, Jurnal: "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" (Sumatera Utara: Universitas Quality, 2017) Vol.01, No.01

⁷ Ach Fauzi, Skripsi: "pengaruh game online pubg (player unknown's battle ground) terhadap prestasi belajar peserta didik"(Jawa Timur: Universitas Jember)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player berada akan terus diperkecil seiring dengan berjalannya waktu di sebuah arena besar yang akan memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan.⁸

Game online adalah sebuah hiburan / permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan komputer yaitu koneksi internet. Pada Game PUBG Mobile pemain dapat berkomunikasi melalui media komunikasi chat, voice, emoticon, dan kata-kata yang telah disediakan oleh aplikasi Game PUBG Mobile untuk memudahkan proses komunikasi antar pemain, agar tujuan pemain atau tim dapat tercapai.⁹ Player Unknown's Battleground (PUBG Mobile) Player Unknown's Battleground atau yang disingkat dengan kata PUBG Mobile adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh 100 pemain dalam satu arena permainan yaitu pulau kecil dengan menggunakan koneksi internet, game ini bergenre Battle Royale.

Dilihat dari Data Pokok Pendidikan di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, jumlah siswa/i SMA Negeri 2 Mandau adalah 1.217 orang, 530 laki-laki dan 687 perempuan¹⁰. Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 2 Mandau yang bermain Game Online PUBG Mobile, umumnya siswa tersebut duduk dikelas XII. Berdasarkan observasi yang dilakukan, komunikasi interpersonal dalam *Game online PUBG Mobile* biasanya digunakan sebelum bermain *game*, pada saat bermain *game*, dan setelah bermain *game*. Komunikasi interpersonal sebelum bermain *game* dilakukan untuk mengkonfirmasi atau mengajak pemain lain

⁸ Ach Fauzi, Skripsi: "pengaruh game online pubg (player unknown's battle ground) terhadap prestasi belajar peserta didik"(Jawa Timur: Universitas Jember)

⁹ Eka Kurnia, Jurnal: "Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)" (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2019)

¹⁰ Sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/B859ED11-94CD-47BD-A00D-8B8F38AC17C9



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan menggunakan sosial media *whatsapp* atau *instagram*. Komunikasi interpersonal saat bermain *game* dilakukan dengan menggunakan jenis komunikasi yang khas digunakan para pemain *game online* *PUBG mobile*. Sedangkan komunikasi interpersonal saat setelah bermain *game* yaitu mengevaluasi dari proses bermain *game* yang baru saja dilaksanakan sekaligus merencanakan waktu bermain bersama kembali.

Di SMA Negeri 2 Mandau, peneliti menemukan sebuah permasalahan bahwa beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan tingkah laku dalam berbicara dirasakan terganggu akibat dari permainan *game online* seperti pada saat jam istirahat terdapat siswa-siswa di sekolah itu sedang bermain *game online* tanpa menghiraukan lawan bicara lingkungan di sekitarnya dan lebih suka sibuk sendiri karena terfokus pada permainan itu.

Fakta yang ditemukan di lapangan menyebutkan bahwa responden AS lebih sering menggunakan bahasa komunikasi non verbal / bahasa gaul yang mereka ciptakan sendiri karena menurutnya lebih memudahkan komunikasi dengan sesama pemain *game online*. Kenyataan inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game online* dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal seseorang, walaupun *game* memiliki pengaruh positif bagi penggunaannya tetapi apabila siswa terlepas dari pantauan orang tua, maka siswa akan kecanduan dengan permainan *game*.

Para pemain *game online* memiliki hubungan yang baik sesama pemain, mereka kadang bisa melebihi hubungan sahabat, bahkan saudara. Hanya saja banyak orang yang tidak mengerti dengan pemain *game online* sehingga beranggapan dan mengatakan bahwa pemain *game online* komunikasi interpersonalnya tidak berjalan dengan baik.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar gamers *PUBG Mobile* dalam interaksi sosial. Dan peneliti mengambil judul : **Komunikasi Interpersonal antar Gamers *PUBG Mobile* pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2 Penegasan Istilah

Untuk mempermudah serta menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran serta pengertian terhadap istilah atau kata-kata yang ada dalam fokus penelitian, maka perlu dijelaskan mengenai hal tersebut yang nantinya akan menjadi pegangan dalam penelitian ini.

1. Komunikasi

Kata komunikasi berasal dari kata latin “*cum*” yaitu kata depan yang berarti ”*dengan*”, dan “*unus*” yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kata tersebut, maka dibuat kata kerja “*communicare*” yang memiliki arti *membagi sesuatu dengan seseorang atau saling bertukar pikiran*.¹¹

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi secara etimologis atau menurut kata asalnya berasal dari bahasa latin yaitu yang berarti *communication*, yang berarti sama makna mengenai suatu hal. Jadi berlangsungnya proses komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan mengenai hal-hal yang dikomunikasikan ataupun kepentingan tertentu. Komunikasi dapat berlangsung apabila ada pesan yang akan disampaikan dan terdapat pula umpan balik dari penerima pesan yang dapat diterima langsung oleh penyampai pesan.¹²

3. PUBG Mobile

PUBG Mobile merupakan *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang baru saja rilis pada tanggal 19 Maret 2018. *Game* ini termasuk kategori jenis *game* yang baru pada *platform* mobile sehingga berpotensi memiliki *user* baru. Pengalaman pengguna (*user experience*) sangat penting untuk kesuksesan sebuah *game* di pasaran.¹³

¹¹ Agus M Hardjana, *Komunikasi Interpersonal & Intrapersonal*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hlm10

¹² Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

¹³ Amrullah Reviana, dkk. “*Evluaasi User Exprience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walktrough*”, (Malang: Universitas Brawijaya, 2019), Vo.3 No.9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan permasalahan: Bagaimana komunikasi interpersonal antar gamers PUBG Mobile pada siswa SMA Negeri 2 Mandau?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar gamers PUBG pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ilmu pengetahuan dan pemikiran baru terhadap perkembangan keilmuan di bidang Broadcasting khususnya pada Program Studi Komunkasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan literature kepustakaan dalam bidang Broadcasting khususnya pada Program Studi Komunikasi di Fakultas dakwah dan Komunikasi di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.
- b. Pernelitian ini diharapkan akan memberikan wacana kepada khalayak akademis dan masyarakat pada umumnya tentang komunikasi interpesonal dalam interaksi sosial para gamers di kalangan siswa SMA Negeri 2 mandau.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi penulisan dalam enam bab dengan uraian sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini sebagai pembuka dalam pembahasan skripsi ini, sekaligus sebagai pendahuluan, disini akan diuraikan latar belakang masalah, penegasan istilah, kemudian ruang lingkup kajian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Bab ini berisi uraian teori sebagai dasar pemikiran dan memberi arah dalam melakukan penelitian dan defensi konsep, disini akan diuraikan kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka pikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini peneliti mengungkapkan metode penelitian yang digunakan, dan disini akan diuraikan jenis pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi tempat penelitian, seperti sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

2.1 Kajian Terdahulu

Penelitian tentang komunikasi interpersonal sudah ada sebelumnya. Penelitian tersebut sangat membantu dan banyak memberikan kontribusi dan masukan dalam penelitian ini.

1. Skripsi Muhammad Bayu Dwianda, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun 2018 yang berjudul “*Komunikasi Intepersonal Antar Gamers dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Komunikasi interpersonal komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi antar pribadi adalah komunikasi diadik yang melibatkan Hanya dua orang, seperti seorang guru dengan murid. Komunikasi demikian menunjukkan: pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat dan mereka saling mengirim dan menerima pesan baik verbal ataupun nonverbal secara simultan dan spontan
2. Jurnal “*Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*” Karya Alvie Rosalino Triyantama & Edi Santoso, Program Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman. Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game RPX E-Sport di dalam game PUBG MOBILE serta bertujuan untuk mengetahui model komunikasi virtual kelompok game RPX E-Sport dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif serta menggunakan studi etnografi virtual. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim RPX. Ciri khas istilah (kode) tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim RPX selalu bermain bersama. Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game, yang memungkinkan para player berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon. Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game PUBG MOBILE yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain. Model komunikasi virtual yang telah berlangsung selama observasi yang menandakan bahwa adanya siklus yang berputar dan bertambah setiap topik yang dibicarakan. Pertama di Lobby selanjutnya di dalam match, setelah selesai kembali ke lobby dengan tambahan topik lainnya lalu memulai match kembali.

3. Aji Permana Putra, Skripsi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jakarta” berjudul kehidupan social pemain game online (studi mengenai komunikasi interpersonal gamers disekitar), Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menjelaskan kehidupan keseharian pemain game online mempunyai komunikasi interpersonal yang terjalin cenderung sesama. Pemain game online mempunyai komunikasi interpersonal yang cenderung lebih banyak terhadap sesama pemain game online.
4. Ademi Rezki, skripsi universitas Andalas, 2016, berjudul “Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Dikota Padang”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menjelaskan kecanduan game online merupakan salah satu penyebab keterampilan social seseorang menjadi tidak baik. Kecanduan game online mempengaruhi keterampilan social seseorang. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online yang menyebabkan berkurangnya interaksi social yang efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Ahmad Fajar Giandi, skripsi universitas padjajaran, 2012, berjudul “perilaku komunikasi pencandu game online dengan menggunakan game online” penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menjelaskan alasan bermain pencandu game online mempengaruhi gaya komunikasi mereka didalam game online, perilaku komunikasi baik didalam maupun diluar yang dilakukan pencandu game online berbeda dengan pemain game online lainnya. Penelitian ini meneliti bagaimana alasan bermain game online menjadi sangat berpengaruh terhadap gaya komunikasi yang dilakukan pecandu game online baik didalam maupun diluar game online.
6. Muhammad Affandi, jurnal Universitas Mulawarman tentang Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu : Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi Person Product Moment didapatkan hasil sebesar.030 yang artinya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji Signifikansi $(0.229) > (0.211)$, dengan demikian terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal.
7. Ahmad Khairul Nuzuli, jurnal Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG. Hal ini menunjukkan bahwa untuk bisa berkomunikasi secara efektif, para pemain game online PUBG harus mempunyai intensitas bermain bersama yang tinggi serta persepsi interpersonal yang positif antara satu dengan yang lain. Namun penelitian ini hanya fokus kepada efektivitas komunikasi interpersonal antara pemain game online PUBG saja. Ke depannya, peneliti berharap adanya penelitian yang meneliti bagaimana peran orang tua, pola komunikasi dan efektivitas komunikasi orang tua dan para pemain game online PUBG serta berbagai penelitian di bidang game populer lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Eliana Pratiwi. Skripsi dengan judul Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang). Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi bermain pecandu game online Dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan menaikan Ranking Level dan mendapatkan keuntungan finansial, menjalin dan meningkatkan hubungan dengan pemain game online lain, serta untuk menjadi pemain yang hebat dan professional. Interaksi pecandu game online Dota 2 didalam dunia virtualnya cukup aktif dikarenakan bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat terhadap game online yang sama. Dibandingkan interaksi yang dilakukan diluar dunia virtual sangat jarang dilakukan bahkan istilah dalam game online Dota 2 pun terus terbawa dalam interaksi diluar dunia virtual.
9. Nikmatuzzahra, Skripsi dengan judul Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online mobile legends terhadap komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa pada angkatan 2014 jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pengaruh game online mobile legends terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau, dengan hasil Thitung > Ttabel (0,9829 > 0,1888) yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya, semakin tinggi mode, rank, squad, masalah hero di dari menggunakan game online mobile legends maka semakin tinggi pula ketidak efektifan komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau.
10. Shelly Furqan, Skripsi dengan judul Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Uad Iain Bengkulu). Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain game online free fire adalah Model Komunikasi Schramm dan Model Komunikasi Seiler. Model Schramm terbentuk ketika antar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anggota kelompok pemain melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain game. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi pemain yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menggambarkan bahwa siapa saja dapat secara bersamaan menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim pesan. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.

2.2 Kajian Teori

Secara umum teori adalah sebuah sistem konsep abstrak yang mengindikasikan adanya hubungan diantara konsep-konsep tersebut yang membantu kita memahami sebuah fenomena.

2.2.1 Komunikasi

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah) Dari sudut etimologi, menurut Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya “communicare yang berarti berpartisipasi atau member tahukan, Communis opinion yang berarti pendapat umum.”¹⁴

Menurut Syam bahwa dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu ada, yaitu sumber informasi (*source*), saluran (*channel*), dan penerima informasi (*receiver*). Sumber informasi adalah seseorang atau intitusi yang memiliki bahan informasi (pemberitaan) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran (*channel*) yang digunakan, dapat berupa saluran intrapersonal atau pun media massa. Sementara penerima informasi (*receiver*) adalah perorangan atau kelompok dan masyarakat yang menjadi sasaran informasi atau yang menerima informasi.¹⁵

¹⁴ Roudhonah, Ilmu Komunikasi, (Jakarta: UIN Press, 2007) h. 27

¹⁵ Nur Rachma Permatasary, Skripsi: “Interaksi Sosial Penari Bujangga Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi adalah proses berbagai makna melalui perilaku verbal dan perilaku non verbal.¹⁶ Selagi perilaku dapat disebut komunikasi jika melibatkan dua orang atau lebih. Komunikasi terjadi jika setidaknya suatu sumber membangkitkan respons pada penerima melalui penyampaian suatu pesan dalam bentuk tanda atau simbol, baik berbentuk verbal (kata-kata) atau bentuk non-verbal (non kata-kata). Sementara komunikasi efektif berarti bahwa komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan. Oleh karena itu, dalam bahasa asing orang menyebutnya “the communication is in tune”, yaitu kedua belah pihak yang berkomunikasi sama-sama mengerti apa pesan yang disampaikan.

Komunikasi yang efektif ditandai dengan adanya pengertian, dapat menimbulkan kesenangan, mempengaruhi sikap, meningkatkan hubungan sosial yang baik, dan pada akhirnya menimbulkan suatu tindakan. Komunikasi efektif dipandang sebagai suatu hal yang penting dan kompleks. Dianggap penting karena ragam dinamika kehidupan (bisnis, politik, misalnya) yang terjadi biasanya menghadirkan situasi kritis yang perlu penanganan secara tepat, munculnya kecenderungan untuk tergantung pada teknologi komunikasi, serta beragam kepentingan yang ikut muncul.

Dari pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya :¹⁷

1) Sumber

Suatu peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga.

¹⁶ Deddy Mulyana, Komunikasi Jenaka, (Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 1996) hlm.4

¹⁷ Onong Uchjana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa inggrisnya disebut source, sender atau encoder.

2) Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat, atau propaganda. Dalam bahasa inggris pesan biasa diterjemahkan dengan kata message, content, atau information.

3) Media

Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.

4) Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara.

5) Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang.

6) Tanggapan balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima.

7) Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat memengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal merupakan turunan kata dari awalan *inter*, yang berarti “antara” dan kata *person*, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara umum terjadi di antara dua orang. Seluruh proses komunikasi terjadi di antara beberapa orang, namun banyak interaksi tidak melibatkan seluruh orang didalamnya secara akrab.¹⁸ Definisi berdasarkan komponen menjelaskan komunikasi interpersonal dengan mengamati komponen-komponen utamanya, dalam hal ini, penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, sedangkan dalam definisi berdasarkan hubungan, kita mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yang berlangsung diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. Jadi, misalnya, komunikasi interpersonal meliputi komunikasi yang terjadi antara pramuniaga dengan pelanggan, anak dengan ayah, dua orang dalam suatu wawancara, dan sebagainya. Dengan definisi ini hampir tidak mungkin ada komunikasi diadik (dua orang) yang bukan komunikasi interpersonal. Adakalanya definisi hubungan ini diperluas sehingga mencakup juga sekelompok kecil orang, seperti anggota keluarga atau kelompok-kelompok yang terdiri atas tiga atau empat orang.¹⁹

Menurut Devito, komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera.²⁰ Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula.²¹ Komunikasi interpersonal atau komunikasi

¹⁸ Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan (Jakarta : Salemba Humanika, 2013), Hlm. 22

¹⁹ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, Terj. Agus Maulana (Jakarta : Professional Books, 1997), Hlm. 231

²⁰ Mardiah Rubani, *Psikologi Komunikasi* (Pekanbaru: UR Press, 2010) hlm. 175

²¹ Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu) hlm. 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan – pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang – orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi didalam diri sendiri, didalam diri manusia terdapat komponen – komponen komunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan balikan. Dalam komunikasi interpersonal hanya seorang yang terlibat. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing – masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari diri seseorang²²

Pentingnya suatu komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog adalah bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing – masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama (mutual understanding) dan empati. Dari proses ini terjadi rasa saling menghormati bukan disebabkan status sosial melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing – masing adalah manusia yang berhak dan wajib, pantas dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia.

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka, oleh karena dengan komunikasi itu terjadilah kontak pribadi (personal contact) yaitu pribadi anda menyentuh pribadi komunikan. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika (immediate feedback) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila umpan balik positif, artinya tanggapan itu menyenangkan,

²² Muhammad. Komunikasi Interpersonal (Yogyakarta: Graha Ilmu, 1995) hlm. 158

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita akan mempertahankan gaya komunikasi sebaliknya jika tanggapan komunikasi negatif, maka harus mengubah gaya komunikasi sampai komunikasi berhasil.

Oleh karena kemampuan dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikasi itulah maka bentuk komunikasi interpersonal seringkali digunakan untuk menyampaikan komunikasi persuasif (persuasive communication) yakni suatu teknik komunikasi seara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes berupa ajakan, bujukan atau rayuan. Dengan demikian maka setiap pelaku komunikasi akan melakukan empat tindakan yaitu membentuk, menyampaikan, menerima dan mengolah pesan, keempat tindakan tersebut lazimnya berlangsung secara berurutan dan membentuk pesan diartikan sebagai menciptakan ide atau gagasan dengan tujuan tertentu.

Fungsi komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi.²³

Adapun fungsi lain dari komunikasi interpersonal adalah :

1. Menenal diri sendiri dan orang lain.

Salah satu cara untuk mengenali diri sendiri adalah melalui komunikasi antarpribadi. Komunikasi antarpribadi memberikan kesempatan untuk membicarakan diri sendiri. Dengan membicarakan diri sendiri kepada orang lain akan mendapatkan

²³ H. Hafied Canggara, Pengantar Ilmu Komunikasi (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perpektif baru tentang diri sendiri dan memahami lebih mendalam sikap dan prilaku diri sendiri. Pada dasarnya persepsi-persepsi diri sendiri sebagian besar merupakan hasil besar dari apa yang dipelajari tentang diri sendiri dari orang lain melalui komunikasi antarpribadi. Selain itu melalui komunikasi antarpribadi juga dapat mengetahui nilai, sikap, dan perilaku orang lain.

2. Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik.

Komunikasi antarpribadi juga memungkinkan untuk memahami lingkungan secara baik yakni tentang objek, kejadian-kejadian, dan orang lain terutama keluarga.

3. Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal.

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sehingga dalam kehidupan sehari-hari, orang ingin menciptakan dan memelihara hubungan dekat dengan orang lain setiap orang ingin merasakan ingin dicintai dan disukai dan tidak ingin membenci dan dibenci terutama dalam keluarga. Komunikasi antarpribadi bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan sosial.

4. Mengubah sikap dan perilaku.

Komunikasi antarpribadi sering digunakan untuk mengubah sikap dan perilaku orang lain.

5. Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan, bercerita dengan keluarga tentang kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan kejadian-kejadian lucu merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hiburan. Sering kali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi yang demikian perlu dilakukan karena bisa memberi suasana yang lepa dari keseruan, ketegangan dan kejenuhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah.

Dengan komunikasi interpersonal dapat membantu orang lain, biasanya dilakukan seperti orang tua memberi nasehat dan saran kepada anak maupun sesama temanyang sedang menghadapi masalah dan berusaha menyelesaikan persoalan tersebut. Menurut R. Wayne pace dalam Hafied Cangara, komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk yaitu: percakapan, dialog dan wawancara, percakapan yang berlangsung dalam suasana yang bersahabat, kemudian dialog berlangsung dalam suasana yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal sedangkan wawancara sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan dan pada posisi bertanya dan lainnya pada posisi menjawab.²⁴

Richard L. Weaver II dalam Budyatna dan Leila menyebutkan delapan karakteristik komunikasi interpersonal, yaitu:²⁵

1. Melibatkan paling sedikit dua orang
2. Adanya umpan balik (feedback)
3. Tidak harus tatap muka
4. Tidak harus bertujuan
5. Menghasilkan beberapa pengaruh (effect)
6. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata
7. Dipengaruhi oleh konteks
8. Dipengaruhi oleh kegaduhan (noise)

Berdasarkan karakteristik di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai karakteristik yang melibatkan paling sedikit dua orang dan dapat memberikan umpan

²⁴ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2004), h. 32

²⁵ Budyatna dan Leila, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011), h. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

balik antara komunikator dan komunikan. Komunikasi interpersonal dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung, tidak harus menggunakan kata-kata tetapi juga bisa dilakukan dalam bentuk komunikasi non-verbal sehingga menghasilkan pengaruh (effect) bagi masing-masing individu yang terlibat.

Komunikasi Interpersonal adalah proses pemberian dan penerimaan pesan antara dua atau lebih diantara orang-orang dalam kelompok kecil melalui satu saluran atau lebih, dengan melibatkan beberapa pengaruh dan umpan balik. Komunikasi Interpersonal yang efektif menurut Devito ditandai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).²⁶ Sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*openness*)

Yaitu kemauan dalam menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima didalam menghadapi hubungan antar pribadi. Keterbukaan adalah pengungkapan reaksi atau tanggapan terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi tentang masalah yang relevan untuk memberikan tanggapan dimasa kini tersebut.

Sikap ini amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Dengan komunikasi yang terbuka diharapkan tidak akan ada hal-hal yang tertutup, sehingga apa yang ada pada diri suami juga diketahui oleh istri, demikian sebaliknya. Dengan sikap saling percaya dan suportif, sikap terbuka mendorong timbulnya saling pengertian, saling menghargai, dan paling penting saling mengembangkan kualitas hubungan interpersonal. Walaupun berkomunikasi merupakan salah satu kebiasaan dengan kegiatan sepanjang kehidupan, namun tidak selamanya akan memberikan hasil seperti yang diharapkan.

²⁶ Joseph A. Devito, *komunikasi antarmanusia* (Jakarta: Profesional books, 1997), h. 259

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kualitas keterbukaan sedikitnya mengacu pada beberapa aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, orang yang berkomunikasi harus terbuka kepada orang yang diajak berinteraksi. ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Artinya harus ada kesediaan untuk membuka diri, mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan memenuhi batas-batas kewajaran. *kedua*, kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. individu yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya dapat menyebabkan komunikasi berlangsung bersifat menjemukan. individu tentu ingin bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan oleh lawan bicara.

2. Empati (*empathy*)

Yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain. Komunikasi antarpribadi akan bersifat kondusif jika komunikator menunjukkan empati pada komunikan.

Orang yang empati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikapnya, serta harapan dan keinginannya untuk masa depan mendatang. Pengertian empatik ini akan membuat seseorang lebih mampu menyesuaikan komunikasinya. Langkah pertama dalam mencapai empati adalah menahan godaan untuk mengevaluasi, menilai, menafsirkan dan mengkritik. Kedua, makin banyak mengenal seseorang keinginannya, pengalamannya, kemampuannya, ketakutannya, dan sebagainya makin mampu anda melihat apa yang dilihat orang itu dan merasakan seperti apa yang dirasakannya. Ketiga, cobalah merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain dari sudut pandangnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dukungan (*supportiveness*)

Situasi yang terbuka dalam mendukung komunikasi yang berlangsung efektif seperti yang telah disampaikan oleh Sugiyono bahwa dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotiasi, lebih-lebih dari komunikator.

Sikap yang mengurangi sikap defensif dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal gagal, karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam komunikasi dibandingkan memahami pesan orang lain.

Hubungan antarpribadi yang efektif adalah hubungan di mana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*) suatu konsep yang perumusannya dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung, kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategi, dan (3) provisional, bukan sangat yakin.

4. Sikap positif

Seseorang harus memiliki rasa dan sikap positif dari dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi dan menciptakan suasana kondusif untuk berinteraksi. Sikap positif sedikitnya mengacu pada dua aspek komunikasi interpersonal. pertama, komunikasi interpersonal terbina jika orang memiliki sikap positif terhadap dirinya sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Kesamaan/kesetaraan (*equality*)

Yaitu pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu untuk disumbangkan. Dalam setiap situasi, barang kali terjadi ketidaksamaan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan atau lebih cantik. Tidak pernah ada orang yang benar-benar sama dalam segala hal, terlepas dari ketidaknyamanan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasana sama.

2.2.3 Game PUBG Mobile

Game menurut Peter Salim dalam buku *The Contemporary English Indonesia Dictionary* adalah permainan; mainan. Sedangkan menurut Amran Y. S. Chaniago dalam *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, main artinya melakukan sesuatu yang sifatnya menyenangkan atau dapat menghibur hati. Bermain artinya melakukan sesuatu yang bertujuan untuk mendapatkan kepuasan batin dan permainan adalah sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk bermain.²⁷

Pergertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu

²⁷ Amran, Y. S Chaniago, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), Hlm. 371

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer. PUBG Mobile adalah sebuah Game Battle Royale Mobile yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta download di Google Play Store, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. PUBG MOBILE diadaptasi dari PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), game Battle Royale Original di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia entertainment interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya. Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam Zona Bermain yang mengecil.

Game online dimainkan melalui *internet*, berbeda dengan *game PC* atau konsol *game* tradisional yang dimainkan sendiri pada tempat dan waktu yang sama tanpa perantara dan harus bertatap muka secara langsung, *game online* memungkinkan banyak *pemain* di seluruh dunia untuk bermain bersama pada *server game* melalui internet. Selain itu, *internet* memungkinkan pengguna *game online* untuk mengasumsikan berbagai peran fantasi, berinteraksi satu sama lain, dan bahkan menciptakan dunia virtual mereka sendiri.²⁸

PUBG Mobile adalah game daring yang memiliki alur permainan dimana sebanyak 100 orang diterjunkan di sebuah lokasi (*map*) untuk saling membunuh satu sama lain, masing-masing dari mereka kemudian mencari dan mengambil senjata yang digunakan sebagai alat untuk mempertahankan

²⁸ Ivan Kurnia, dkk. Jurnal : “Pengaruh Enjoyment, Flow Experience, Trust Terhadap Intention To Play Pada Game Playerunknown's Battlegrounds Mobile Di Bengkulu” (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2019) Vo.24, No.23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diri, tim yang mampu bertahan hingga akhir permainan adalah tim yang keluar sebagai pemenang²⁹

Selama 30 menit total waktu bermain, lingkaran zona aman akan semakin mengecil dan mengharuskan pemain menuju dimana lokasi zona aman tersebut berada, karena luar zona akan membunuh pemain secara perlahan, alur ini pada akhirnya akan memaksa pemain bertemu pemain lainnya dan saling membunuh untuk menjadi pemenang dan mendapatkan Winner Winner Chicken Dinner.

PUBG MOBILE salah satu *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang dirilis pada 19 Maret 2018 oleh Tencent Games, *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *game PUBG MOBILE PC* yang merupakan sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan *Battle Royale* sebagai genre utama. *PUBG MOBILE* memiliki 3 cara bermain yaitu *solo*, *duo* (2 Orang) dan *squad* (4 Orang). Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *games PUBG MOBILE* yaitu *Winner Winner Chicken Dinner*. Jika bermain *squad* atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad*.

PUBG MOBILE memiliki beberapa mode dalam bermain yaitu sebagai berikut :

1. Mode classic

Di dalam mode classic terdapat 4 peta yang dapat dipilih dalam bermain yaitu Peta Erangel, Peta Miramar, Peta Sanhok dan Peta Vikendi. Setiap peta pada *games PUBG* memiliki karakteristik masing-masing.

2. Mode Arcade

Dalam mode arcade terdapat beberapa mode bermain yaitu war, sniper training, quick match dan mini zone. Mode arcade merupakan mode yang tidak menghasilkan poin ketika bermain,

²⁹ Muhammad Guntur Cobobi, jurnal: “ *Antara Individualitas dan Kolektivitas: Studi Hubungan Pemain Gim Playersunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile*” (Jakarta: Univesitas Indonesia,2020) Vol.6, No.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena mode arcade hanya untuk bermain dengan waktu yang relatif cepat dan memiliki variasi yang acak tidak seperti pada mode Classic.³⁰

Dampak Game Online Nurudin menyatakan bahwa Dampak sosial teknologi:³¹

1. Teknologi mengatasi ruang dan waktu Saat orang berbicara dengan orang lain tidak akan terbatas pada ruang. Artinya, dimana pun orang berada asal jangkauan teknologi, komunikasi tetap bisa dilakukan. Tembok tinggi dan gedung-gedung yang mencakar langit tak menjadi halangan berkomunikasi. Semua karena adanya dukungan dari teknologi komunikasi. Tak terkecuali, orang tidak harus menghabiskan waktu hanya dengan bertemu orang lain dan berkomunikasi. Dengan kata lain, waktu tidak menjadi hambatan dalam berkomunikasi.
2. Manusia mulai akrab dengan benda Era modern melalui kehadiran teknologi komunikasi yang canggih justru mulai akrab dengan benda. Mereka yang harusnya akrab dengan manusia justru lebih banyak menghabiskan waktunya bersama benda hasil teknologi komunikasi. Yang dikhawatirkan dari perkembangan ini adalah kepekaan manusia jadi berkurang, akibat minimnya bersentuhan dengan manusia lain.
3. Ketergantungan tinggi pada teknologi Ketergantungan yang dimaksud di sini adalah saling ketergantungan antar manusia sudah mulai menurun. Orang tidak lagi menggantungkan kebutuhannya pada orang lain. Dengan kata lain, seseorang tidak mengandalkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya. Ia juga tidak merasa terkucil, seandainya tidak punya

³⁰ Alvie Rosalino Triyantama & Edi Santoso, Skripsi: “Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport”(Purwokerto: Universitas Jendral Soedirman,2019

³¹ Nurudin. 2017. Perkembangan Teknologi Komunikasi. Cetakan Ke-1. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada. Hlm. 113



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komunitas pergaulan sosial. Ketergantungan yang tinggi manusia pada teknologi, mengakibatkan miskinnya pergaulan sosial dengan sesama. Ia cenderung menjadi manusia individualis, karena secara individu keberadaan teknologi telah memenuhi kebutuhannya. Padahal secara sosial manusia perlu bergaul karena ada banyak manfaat yang bisa didapatkan.

2.3 Teori Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito Komunikasi Interpesona adalah proses pemberian dan penerimaan pesan antara dua atau lebih diantara orang-orang daam kelompok kecil melauai satu salurann atau lebih, dengan melibatkan beberapa pengaruh dan umpan balik. Komunikasi Interpersonal yang efektif menurut Devito ditandai dengan lima kualita umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan(*opennes*), empati(*empathy*), sikap mendukung(*supportiveness*), sikap positif(*positiveness*) dan kesetaraan(*equaity*).

2.4 Konsep Operasional

Konseptualisasi merupakan proses pemberian definisi teori atau definisi konseptual pada sebuah konsep. Definisi konseptual merupakan suatu definisi dalam bentuk yang abstrak yang mengacu pada ide-ide lain atau konsep. Operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep atau variabel. Dime nsi (indikator) dapat berupa: perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik. Definisi operasional merupakan gambaran teliti mengenai prosedur yang diperlukan untuk memasukkan unit-unit analisis ke dalam kategori-kategori tertentu dari tiap-tiap variabel.

Dalam penelitian ini, penulis menguji satu variable yaitu komunikasi interpersonal pada pemain game online. Komunikasi interpersonal disebut variabel bebas (*independence variable*) .Sesuai dengan masalah dalam penelitian ini, yang akan dicari adalah Komunikasi Interpersonal antar pemain game online dengan sasarannya siswa SMA Negeri 2 Mandau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 2.1
Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
1	Komunikasi Interpersonal	1. Keterbukaan 2. Empati 3. Dukungan 4. Perilaku Positif 5. Kesamaan	Wawancara mendalam (<i>in depth interview</i>)

2.5 Kerangka Pemikiran

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara sesama pribadi atau antara perorangan dan komunitas lainnya. Hubungan komunikasi tersebut memiliki peran yang penting dalam suatu interaksi sosial.³²

Komunikasi yang terjadi diantara dua individu akan terciptanya suatu umpan balik dan dapat menimbulkan kerjasama yang baik antar keduanya. Proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, bertemu secara langsung (tatap muka) dan terjadi timbal balik secara langsung pula, baik verbal maupun nonverbal disebut Komunikasi Interpersonal. Dalam proses komunikasi interpersonal mengandung beberapa unsur, yaitu sumber, encoding, pesan, saluran, decoding, penerima, gangguan, umpan balik, dan konteks. Pada kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai aktivitas, komunikasi interpersonal banyak dipakai di segala aspek kehidupan. Salah satunya dalam permainan *Game Online PUBG Mobile*.

Komunikasi interpersonal digunakan sesama pengguna *Game Online PUBG Mobile* berfungsi agar mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid dalam mencapai tujuan. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya komunikasi

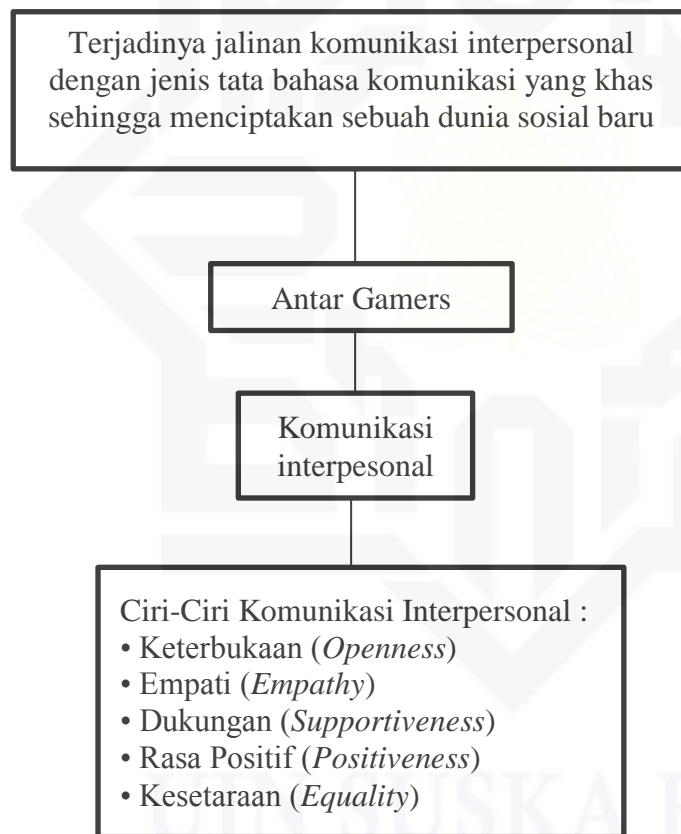
³² Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interpersonal yang baik antara satu dengan yang lainnya. Di dalam sebuah permainan *Game Online PUBG Mobile*, pemain menjalin hubungan dan saling berkomunikasi satu sama lain, baik antar anggota komunitas lainnya merupakan sebuah keharusan. Dari situlah dapat terlihat interaksi sosial yang terbentuk yang terjadi ketika mereka berada sebelum permainan, sedang bermain dan setelah permainan *Game Online PUBG Mobile* berada di tempat perantauan yang jauh dari orang tua dan sanak saudara.

Selain itu juga pada proses interaksi sosial tersebut akan terbentuk komunikasi interpersonal yang hanya dipahami dan dimengerti antar gamers tersebut. Berikut gambar skema kerangka berpikir dari penelitian ini:³³



Gambar 5
Kerangka Pemikiran

³³ Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi.³⁴ Kualitatif adalah model penelitian yang digunakan peneliti sebagai metodologi ilmiah. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Meleong, menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai komunikasi interpersonal antar pemain *Game Online PUBG*.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan Di Kabupaten Bengkalis, Kecamatan Mandau, yaitu Siswa SMA Negeri 2 Mandau yang bermain *Game Online PUBG Mobile*.

3.2.1 Obyek Penelitian

Obyek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Obyek dari penelitian ini adalah komunikasi interpersonal antar gamers PUBG dalam interaksi sosial dikalangan siswa SMAN 2 Mandau.³⁵

³⁴ Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

³⁵ Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2.2 Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Untuk mendapat data yang tepat maka perlu ditentukan informan yang memiliki kompetensi dan sesuai dengan kebutuhan data (*purposive*). Oleh karena itu, diperlukan subjek yang memenuhi parameter yang dapat mengungkap hal di atas sehingga memungkinkan data dapat diperoleh. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa SMAN 2 Mandau pemain *Game Online PUBG Mobile*.

Dalam hal ini yang menjadi informan penelitian yaitu :

Tabel 3.1 Informan Penelitian

No	Nama	Jabatan
1	Agil hardiyanto	Siswa (player PUBG)
2	Fajri Antoni	Siswa (player PUBG)
3	Harun Alrasyid	Siswa (player PUBG)
4	Asep Setiawan	Siswa (player PUBG)
5	Yuki Putra Ideza	Siswa (player PUBG)

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan cara kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan, wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi Berdasarkan teori tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.3.1 Wawancara mendalam (*in depth interview*)

Wawancara adalah percakapan antara periset seseorang yang berharap mendapatkan informasi dan informan seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek. Wawancara dalam riset kualitatif, yang disebut sebagai wawancara mendalam (*depth interview*) atau wawancara secara intensif (*intensive interview*) dan kebanyakan takberstruktur. Tujuannya untuk mendapatkan data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitatif yang mendalam.³⁶ Pengambilan informan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposif Sampling*, teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset.³⁷

3.3.2 Observasi

Melalui observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif aktif yang berarti bahwa peneliti terlibat dalam kegiatan dengan subyek melakukan kegiatan yang diamati. Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meninjau secara langsung mengenai Komunikasi Interpersonal antar Gamers PUBG Mobile pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau yang digunakan sebagai pedoman awal penelitian dan selanjutnya ditindaklanjuti dalam penelitian yang sesungguhnya.³⁸

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumen yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah tampilan *Game Online PUBG* saat bermain bersama Siswa SMAN 2 Mandau.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun

³⁶ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 110.

³⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktek)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

³⁸ Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

observasi.³⁹ Menurut Miles dan Huberman pada buku Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief mengungkapkan bahwa dalam mengolah data kualitatif dilakukan melalui tiga jalur diantaranya adalah:⁴⁰

3.4.1 Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang berisis tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan, dialami dan juga temuan tentang apa yang dijumpai selama penelitian dan merupakan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.⁴¹

3.4.2 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan menjadi data yang bersifat halus, siap dipakai setelah dilakukan penyeleksian, membuat ringkasan, menggolongkan ke dalam pola-pola dengan membuat transkrip penelitian untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus dan kemudian membuang data yang tidak diperlukan. Data yang direduksi juga akan memberikan gambaran yang dapat mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperlukan nantinya. Reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian dilaksanakan.

3.4.3 Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam melihat hasil penelitian. Banyaknya data yang diperoleh menyulitkan peneliti untuk melihat hubungan antara detail yang ada, sehingga peneliti mengalami kesulitan dalam melihat gambaran hasil penelitian maupun proses pengambilan. Melalui penyajian data akan dipahami apa yang terjadi, apa yang harus dilakukan, dan lebih lanjut lagi

³⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktek)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

⁴⁰ Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 7-8.

⁴¹ *Ibid.* Hal 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menganalisis mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian data tersebut.

3.4.4 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Tahapan ini menyangkut intepetasi peneliti, yaitu penggambaran makna dari data yang ditampilkan. Peneliti berupaya mencari makna dibalik data yang dihasilkan dalam penelitian, serta menganalisa data dan kemudian membuat kesimpulan. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Sebelum membuat kesimpulan, peneliti harus mencari pola, hubungan, persamaan, dan sebagainya antar detail yang ada untuk kemudian dipelajari, dianalisis, dan disimpulkan. Hal itu dilakukan agar data yang didapat dan penafsiran terhadap data tersebut memiliki validitas sehingga kesimpulan yang ditarik menjadi kokoh.⁴²

3.5 Uji Keabsahan Data

Peneliti dalam melakukan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi. Yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia. Disini jawaban subjek di *cross check* dengan dokumen yang ada. Disini peneliti menggunakan triangulasi sumber, membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara.⁴³

⁴² Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

⁴³ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 72.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Triangulasi dapat dicapai dengan jalan :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, dan dosen pembimbing.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Peneliti akan memeriksa keabsahan data dengan cara membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, dan dosen pembimbing. Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung dan observasi tidak langsung, observasi tidak langsung ini dimaksudkan dalam bentuk pengamatan atas beberapa kelakuan dan kejadian yang kemudian dari hasil pengamatan tersebut diambil benang merah yang menghubungkan di antara keduanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan akan melengkapi dalam memperoleh data primer dan skunder. Interview digunakan untuk menjangkau data primer yang berkaitan dengan interaksi sosial antar *Gamers PUBG*, sementara studi dokumentasi digunakan untuk menjangkau data skunder yang dapat diangkat dari berbagai dokumentasi pemain *Game Online PUBG* dikalangan Siswa SMAN 2 Mandau.⁴⁴

⁴⁴ Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interperonl Antar Gamers daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi kualitatif pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

BAB IV GAMBARAN SMA NEGERI 2 MANDAU

3.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Mandau

SMA Negeri 2 Mandau adalah sma pertama yang didirikan di kota duri yang menjadi cikal bakal berdirinya sma-sma lainnya. Pada tahun 1981, PT. CPI membangun sekolah pelial (cabang) dikarenakan bertambahnya jumlah pendatang dan pesatnya pembangunan serta meningkatnya perekonomian yang digerakan oleh adanya kegiatan pengeboran minyak oleh PT. CPI di kota duri. Sebagai sumbangsih atau kepedulian terhadap masyarakat sekitar, PT. CPI membangun sekolah pelial untuk menampung siswa yang terus meningkat seiring pertumbuhan penduduk kota duri, maka pada tahun 1981 itulah dibangun oleh PT. CPI dikawasan Pokok Jengkol Simpang Padang Duri, tepat dibagian tengah kota duri dengan kepala sekolah Drs. Yahya Tawaf, Ba. Setelah tiga tahun berjalan, tepatnya pada tahun 1984 sma pelial dari sma 428 ini memenuhi syarat untuk dijadikan sma mandiri, maka sma 428 menjadi sma negeri 1 duri, sedangkan sma pelialnya menjadi SMA Negeri 2 Duri dengan kepala sekolah pertama bapak drs. Yahya tawaf, ba dan diresmikan oleh kakanwil depdikbud propinsi Riau drs. Soejatta (nip. 130430070) pada tanggal 23 januari 1984.

Tabel 4.1 Daftar Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Mandau

No	Kepala Sekolah Ke-	Nama	Masa Jabatan
1	I	Yahya Tawaf BA	1984 S/D 1993
2	II	Drs. Yakop	1993 S/D 1996
3	III	Drs. Bakhtiar	1996 S/D 2001
4	IV	Drs. Ramean	2001 S/D 2002
5	V	Drs. Kadir	KEPSEK Sementara
6	VI	Drs. Rozikin	2002 S/D 2008
7	VII	Dra. Hj. Fadilah	2008 S/D Sekarang

Sumber: Arsip SMA Negeri 2 Mandau, 2021



3.2 Game PUBG (Player Unknown's Battle Ground)

PUBG (PlayerUnknown's BattleGround) adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan "Battle-Royale" sebagai genre utama. Battle-Royal sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, body armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat.

Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain.

Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau bahwa sebagai player PUBG kejujuran adalah hal yang harus dimiliki karena player PUBG bermain dalam bentuk tim sehingga jika ada kecurangan dalam permainan maka akan berakibat kepada tim player PUBG itu sendiri. Adanya berbagi senjata jika ada player PUBG yang belum memiliki senjata karena senjata adalah hal sangat penting dalam permainan PUBG untuk memenangkan permainan. Adanya saling mendukung antara satu player PUBG dengan player PUBG lainnya dengan tujuan membantu dan menciptakan permainan tim yang lebih stabil dan dapat memenangkan permainan dengan mudah. Setiap player PUBG akan melakukan perundingan untuk membuat strategi dalam hal menentukan permainan yang akan dimainkan dan menentukan peran masing player PUBG dalam permainan. Dalam permainan PUBG aspek kesetaraan sangat digunakan. Dalam hal ini player PUBG memiliki kesamaan tugas dalam permainan meskipun setiap player PUBG memiliki tugas dan posisi yang berbeda karena dipengaruhi oleh kemampuan setiap player PUBG berbeda-beda.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis perlu menyampaikan beberapa saran berikut.

1. Kepada player PUBG menjaga komunikasi interpersonal yang efektif, sehingga akan terjalinnya hubungan yang baik, setiap anggota komunitas mempunyai peranan masing-masing, dan mempunyai tujuan yang sama
2. Kepada masyarakat agar mampu mengendalikan dan mengawasi anak-anaknya agar tidak terjebak pada dampak negatif bermain game.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Saran yang ditujukan kepada akademisi, yaitu penelitian ini dapat dikaji lagi dari sudut pandang yang berbeda, terutama terkait manajemen produksi.





DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Agus M Hardjana, *Komunikasi Interpersonal & Intrapersonal*, (Yogyakarta: Kanisius.2003)
- Amran, Y. S Chaniago, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997)
- Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)
- Deddy Mulyana, *Komunikasi Jenaka*, (Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 1996)
- H. Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004)
- H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000)
- Hafied Cagara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2004)
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktek)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Joseph A. Devito, *komunikasi antarmanusia* (Jakarta: Profesional books, 1997)
- Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, Terj. Agus Maulana (Jakarta : Professional Books, 1997)
- Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan (Jakarta : Salemba Humanika, 2013)
- Mardiah Rubani, *Psikologi Komunikasi* (Pekanbaru: UR Press,2010)
- Nurudin. 2017. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Cetakan Ke-1. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada.
- Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)

Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Press, 2007)

Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta: Graha Ilmu)

JURNAL

Ach Fauzi, Skripsi: “Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”(Jawa Timur: Universitas Jember)

Ahmad Khairul Nuzuli. Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online Pubg. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 2020. Universitas Amikom Yogyakarta

Alvie Rosalino Triyantama & Edi Santoso, Skripsi: “Model Komunikasi Virtual Pemain Fgame PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport”(Purwokerto: Universitas Jendral Soedirman,2019)

Eka Kurnia, Jurnal: “Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)” (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2019)

Eliana Pratiwi. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang). Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Ivan Kurnia,Dkk. Jurnal : “Pengaruh Enjoyment, Flow Experience, Trust Terhadap Intention To Play Pada Game Playerunknown's Battlegrounds Mobile Di Bengkulu” (Bengkulu: Universitas Bengkulu,2019) Vo.24, No.23

Krista Surbakti, Jurnal: “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja” (Sumatera Utara: Universitas Quality, 2017) Vol.01, No.01

Muhammad Affandi. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 4, 2013: 177-187. 1mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, 2013

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interperonl Antar Gamers Daam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)”, (Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kaliaga, 2018)

Muhammad Guntur Cobobi, Jurnal: “ Antara Individualitas Dan Kolektivitas: Studi Hubungan Pemain Gim Playersunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile” (Jakarta: Univesitas Indonesia,2020) Vol.6, No.1

Nikmatuzzahra. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau. Skripsi. Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim.

Nur Rachma Permatasary, Skripsi: “Interaksi Sosial Penari Bujangga Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang,2015)

Shelly Furqan. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Uad Iain Bengkulu). Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.

Wilman Zahri, Amsal Amri, Jurnal : “ Peran Komunikasi Interpersonal Pada Tim Republic Of Gamers (ROG) Aceh Dalam Mewujudkan Prestasi”, (Aceh: Universitas Syiah Kuala,2019), Vol.4, No.3

WEB

Sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/B859ED11-94CD-47BD-A00D-8B8F38AC17C9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

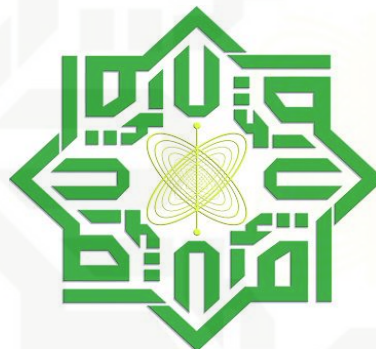
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

WAWANCARA PENELITIAN

**KEPADA PLAYER PUBG TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL
ANTAR GAMERS PUBG MOBILE PADA SISWA SMA NEGERI 2
MANDAU**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Penyusunan Skripsi
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

**SILVINA RAHMADIYAH
NIM.11643201491**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2021 M**

WAWANCARA PENELITIAN

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS PUBG MOBILE PADA SISWA SMA NEGERI 2 MANDAU

I. PENGANTAR WAWANCARA PENELITIAN

Kepada Yth.: Bapak/Ibu Kepada Player PUBG

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk ujian keserjanaan Strata Satu pada jurusan Ilmu Komunikasi, maka saya memohon dengan segala hormat kepada Player PUBG.

Wawancara ini ditujukan semata-mata untuk mengumpulkan data dan informasi sehubungan dengan penyusunan skripsi, maka dari itu informasi yang Bapak berikan akan dirahasiakan, kami harapkan Bapak/ibu memberikan jawaban yang sejujurnya dan informasi yang diberikan sesuai dengan kondisi yang terjadi selama ini.

Setiap jawaban yang diberikan merupakan bantuan yang tidak ternilai harganya bagi penelitian ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya mengucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Maret 2021

Hormat Peneliti

SILVINA RAHMADIYAH

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR WAWANCARA TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL
ANTAR GAMERS PUBG MOBILE PADA SISWA SMA NEGERI 2
MANDAU**

1. Keterbukaan

a. Apakah kamu jujur saat bermain dalam sebuah tim ? Misalnya memiliki item lebih, dan mengatakan punya ?

b. Apakah kamu jujur dalam bermain, atau justru menggunakan *cheat* (menipu) ?

c. Apakah kamu bisa menerima masukan dari rekan sesama tim, seperti masukan trik bermain untuk kamu dalam sebuah permainan ? mengapa ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Apakah kamu menerima masukan dari rekan sesama tim, seperti masukan strategi bermain tim dalam sebuah permainan ? mengapa ?

2. Empati

a. Jika permainan sedang berlangsung, tetapi ditengah permainan ada rekan tim yang putus koneksi internet, apakah sebagai rekan sesama tim kamu bisa memahami kondisi sesama tim ?

b. Saat akan bermain, kemudian ada yang belum mengunduh map.apakah kamu sebagai rekan sesama tim mau menunggu atau mengeluarkannya dari permainan?

c. Bagaimana cara kamu mengatakannya?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Dukungan

a. Setiap pemain tidak memiliki kemampuan bermain yang sama, bagaimana support sesama tim terhadap pemain dengan kemampuan bermain yang kurang ?

b. Bagaimana kamu memberi support sesama rekan tim untuk menjalankan peranan masing-masing ?

c. Pada saat bermain, salah satu ada yang berjumpa dengan musuh, apakah kamu sebagai rekan sesama tim saling membantu ketika ada yang meminta bantuan ?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Jika permainan sedang berlangsung, tetapi ditengah permainan ada rekan tim yang sekarat (knock), apakah sebagai rekan tim kamu akan membantu memulihkan(revive) atau mengabaikannya dan menyelamatkan diri sendiri?

4. Sikap Positif

a. Apakah dalam permainan, kamu sebagai rekan sesama tim melakukan kerjasama dalam berbagi tugas, agar target permainan bisa tercapai?

b. Bagaimana cara kamu mengajak rekan sesama tim untuk kerjasama?

c. Saat dalam permainan, salah satu rekan sesama tim akan menyerang musuh, apakah kamu akan membackup atau membiarkannya sendiri?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Saat dalam permainan, apakah kamu akan memberikan pujian ketika rekan sesama tim kamu berhasil mencapai kemenangan untuk tim disaat kamu dan rekan tim lain telah terbunuh?

e. Apa yang akan kamu katakan kepada rekan tim kamu dengan pencapaiannya tersebut?

5. Rating

a. Apakah dalam permainan, kamu memberikan hak/kesetaraan yang sama terhadap rekan sesama tim? Baik rekan tim yang ahli ataupun kurang ahli?

b. Saat bermain, kamu menjumpai satu rekan sesama tim yang baru kamu kenal,apakah kamu akan mengajaknya bicara sama seperti rekan tim yang kamu kenal? Atau justru kamu mengabaikannya?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

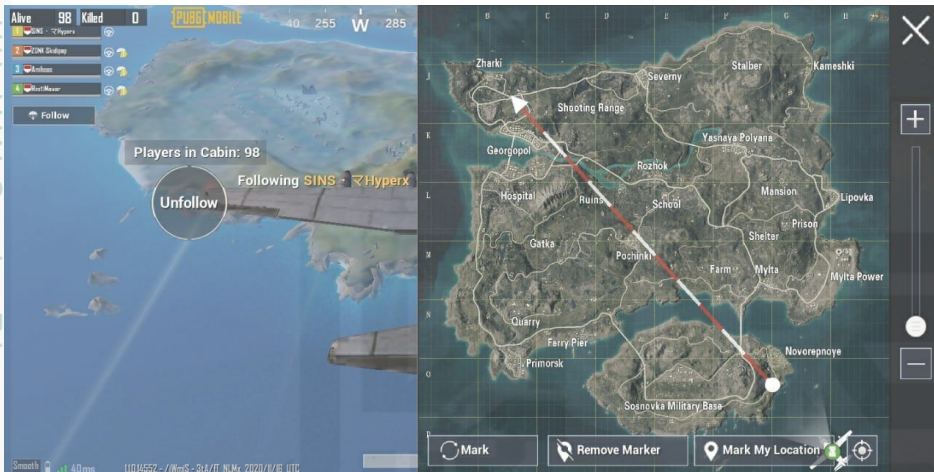
c. Apakah dalam permainan, kamu selalu memaksakan seperti rekan sesama tim harus menuruti semua strategi kamu?

d. Apakah dalam permainan, rekan sesama tim harus mengikuti keinginan kamu, di map mana kamu mau bermain ?

e. Apakah dalam permainan, kamu bisa menciptakan suasana bermain yang akrab dan nyaman? Seperti memberi hiburan ketika bermain?

Lampiran 2

Dokumentasi Lampiran



Gambar 1
Map Erangel



Gambar 2
Map Sanhok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

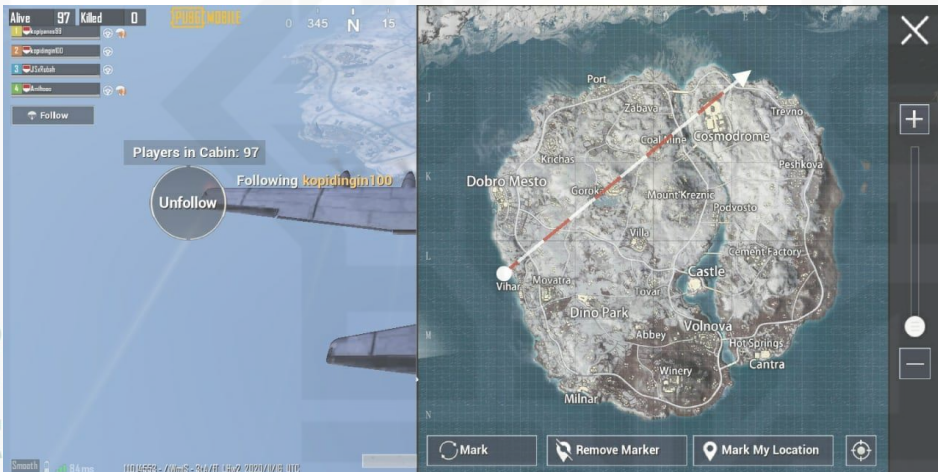
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3
Map Miramar



Gambar 4
Map Vikendi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5
Lobby



Gambar 6
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Agil Hardiyanto Selaku Siswa (Player PUBG)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



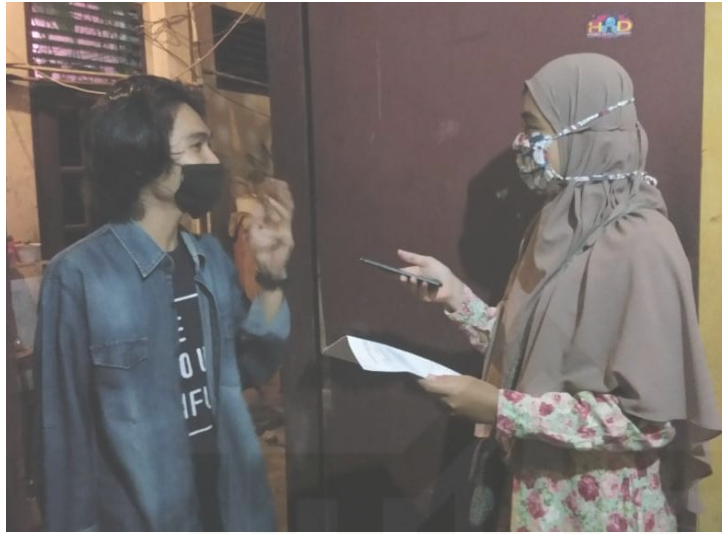
Gambar 7
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Fajri Antoni Selaku Siswa (Player PUBG)



Gambar 8
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Harun Alrasyid Selaku Siswa (Player PUBG)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

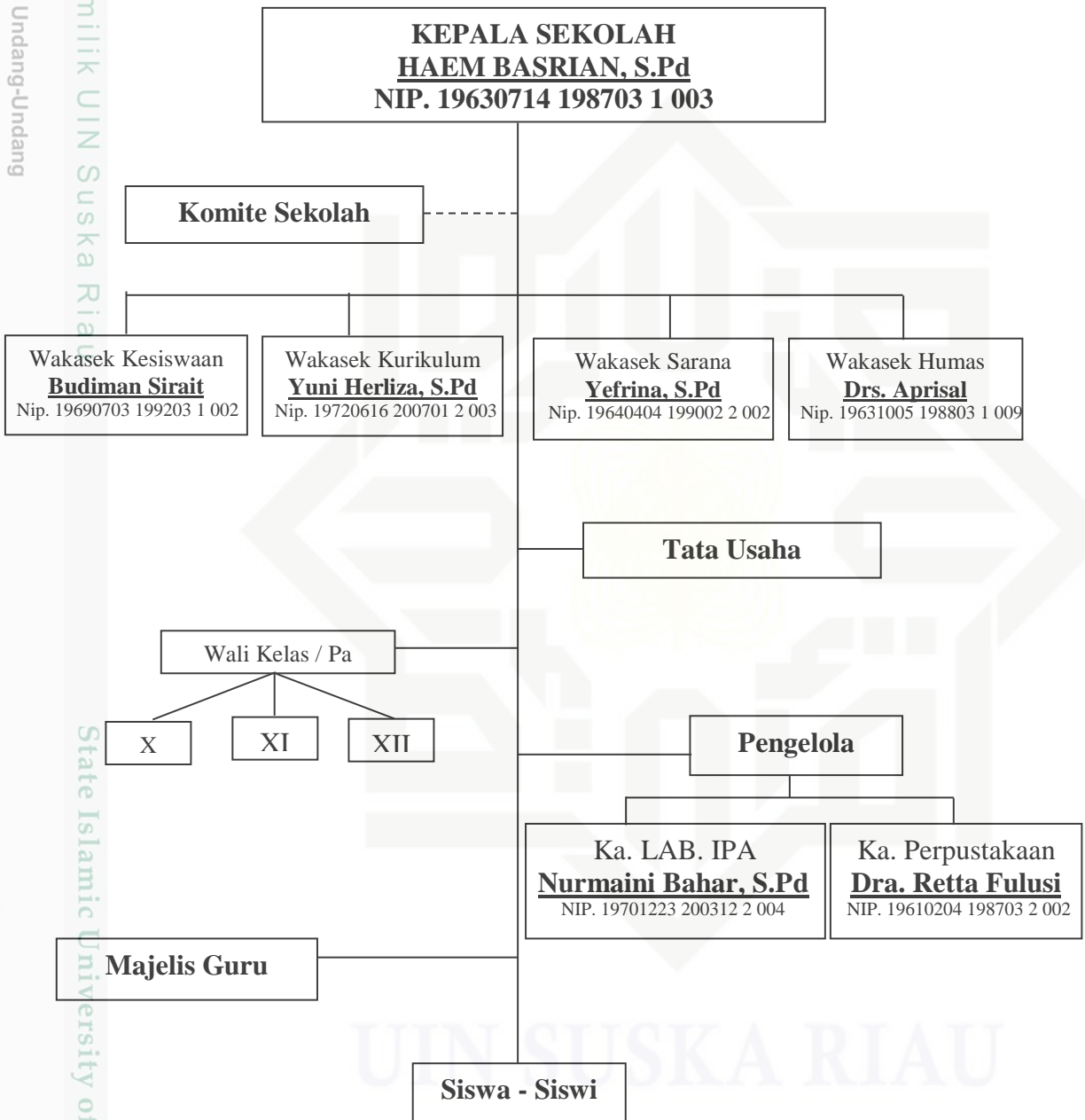


Gambar 9
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Asep Setiawan Selaku Siswa (Player PUBG)



Gambar 10
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Yuki Putra Ideza Selaku Siswa (Player PUBG)

**STRUKTUR ORGANISASI SMA NEGERI 2 MANDAU
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hal: Naskah Riset Penelitian

Pekanbaru, 24 Agustus 2020

Kepada, Yth

Bapak Dr. Nurdin, MA
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Di
 Pekanbaru

Assalamu alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberikan petunjuk serta mengadakan perubahan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing menyetujui bahwa Riset Proposal Saudari **SILVINA RAHMADIYAH** NIM. 11643201491 dengan judul **“KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS PUBG DI KALANGAN SISWA SMA NEGERI 2 MANDAU DALAM INTERAKSI SOSIAL”** untuk diajukan pada seminar proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.

Demikian surat ini dibuat, atas perhatian Bapak Dekan, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui

Pembimbing

JULIS SURIANI, M.I. Kom
 NIK. 130 417 019

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 24 Mei 2021.

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Silvina Rahmadiyah
NIM : 11643201491
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui :
Pembimbing



JULIS SURIANI, M.I.Kom

NIK. 130 417 019

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO. Box. 1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@pekanbaru-indo.net.id

Nomor : B-2397/Un.04/F.IV/PP.00.9/03/2020
Lampiran : 1 berkas
Hal : Penunjukan Pembimbing
a.n. **Silvina Rahmadiyah**

Pekanbaru, 07 Sya'ban 1441 H
01 April 2020 M

Kepada Yth,
Sdr. Julis Suryani, M.I.Kom
Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum wr. wb.,
Dengan hormat,

Berdasarkan hasil musyawarah Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi tentang penentuan judul Skripsi dan pembimbing mahasiswa bernama **Silvina Rahmadiyah** NIM 11643201491 Dengan judul "**Komunikasi Interpesonal Antar Gamers PUBG Dalam Interaksi Sosial di Kalangan Siswa SMAN 2 Mandau.**"(sinopsis terlampir), maka kami harapkan kesediaan Saudara menjadi pembimbing penulisan Skripsi mahasiswa tersebut di atas.

Bimbingan yang Saudara berikan meliputi :

1. Materi / Isi Skripsi
2. Metodologi Penelitian

Kami tambahkan bahwa Saudara dapat mengarahkan atau mengubah judul di atas bersama mahasiswa bersangkutan, sejauh tidak mengubah tema atau masalah pokoknya. Kami harapkan juga bimbingan tersebut dapat selesai dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan.

Atas kesediaan dan perhatian Saudara diucapkan terima kasih.



Wassalam
Dekan
Dr. Nurdin, MA
NIP. 19660620 200604 1 015

Tembusan:

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan – Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051

Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uin-suska.ac.id/> Email: fdk@uin-suska.ac.id

Pekanbaru, 30 Desember 2020

Nomor : B-9107/Un.04/F.IV/PP.00.9/12/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) Exp
Hal : Mengadakan Penelitian.

Kepada Yth,
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau**
Di
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

N a m a	: SILVINA RAHMADIYAH
N I M	: 11643201491
Semester	: IX (SEMBILAN)
Jurusan	: ILMU KOMUNIKASI
Pekerjaan	: Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

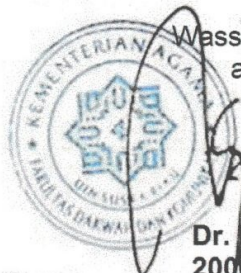
Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

“Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile pada Siswa SMANegeri 2 Mandau .“

Adapun sumber data penelitian adalah :
SMA Negeri 2 Mandau

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wassalam
a.n. Rektor,
Dekan,

**Dr. Murdin, MA NIP.19660620
200604 1 015**

Tembusan :

1. Mahasiswa yang bersangkutan



**PEMERINTAH PROPINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 MANDAU**

Jl. Jend. Sudirman Simp. Padang Duri Telp. (0765) 91222 Fax (0765) 91222
Email : sman2mandau@yahoo.com Website : sman2mandau.sch.id
NSS : 30.1.09.02.04.002 NIS : 300020 NPSN : 10400844
AKREDITASI A (Nomor 581/BAP-SM/KP-09/X/2016/26/10/2016)



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMAN 2 MANDAU/2021/528

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten Bengkalis
Provinsi Riau menerangkan bahwa :

Nama : SILVINA RAHMADIYAH
NIM : 11643201491
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Telah melakukan riset pada tanggal 26 Februari s.d 27 Februari 2021 di SMAN 2
Mandau dengan judul penelitian “ Komunikasi Interpersonal Antara Gamers PUBG
Mobile Pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau ”.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Duri, 06 Juli 2021
Kepala SMAN 2 Mandau



HAEM BASRIAN, S.Pd
NIP. 19630714 198703 1 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
Penguipaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIOGRAFI PENULIS



Silvina Rahmadiyah adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 6 Januari 1998 di Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Penulis merupakan Anak ke empat dari empat bersaudara, dan penulis lahir dari pasangan Bpk Anwar DT Prapatih dan Ibu Titrasmiwati.

Penulis pertama kali masuk pendidikan SD Negeri 008 Mandau pada tahun 2004 dan tamat 2010 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Mandau dan tamat pada tahun 2013. Setelah tamat di SMP, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 2 Mandau dan tamat tahun 2016. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Kosentrasi Broadcasting dan tamat pada tahun 2021.

Pada bulan Juli hingga Agustus 2019 Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kuantan Singingi, Kecamatan Kuantan Mudik, Desa Muaro Tombang. Pada Tahun yang sama di bulan september dan november melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di salah satu stasiun televise di Pekanbaru, Riau Televisi (RTV) di bagian Master Control Room (MCR).

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya pada Allah SWT, atas terselesaikan nya skripsi yang berjudul “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers PUBG Mobile pada Siswa SMA Negeri 2 Mandau Kabupaten*”



Bengkalis”, dimana penulis melaksanakan Ujian Munaqasyah atau Ujian Sarjana pada hari Rabu, 4 Agustus 2021.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU