

## **ABSTRAK**

**FRISKA SIMANJUNTAK, 17823156**

### **Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Hasil Interaksi Sosial Remaja Tingkat Akhir Pemain Zepeto**

Kata kunci : Game Online, Aplikasi Zepeto, Komunikasi Interpersonal, Interaksi Simbolik, Hate Speech

Pembentukan Sikap

(xi+85+Lampiran)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal pada hasil interaksi sosial remaja tingkat akhir pemain game online zepeto. Sehingga dapat diketahui perilaku para pemain selama bermain game zepeto. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kritis untuk mendalami dan memahami objek peneliti yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan fakta-fakta pada kenyataan sehingga dapat menciptakan ruang virtual komunikasi dan interaksi yang baik bagi para pemain game zepeto. Metode ini dilakukan menggunakan etode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Narasumber dalam penelitian ini adalah remaja tingkat akhir dengan usia 19-21 tahun yang bermain game online zepeto. Pendekatan teori ini menggunakan teori interaksi simbolik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya komunikasi dan interaksi yang tidak baik antarpemain, *hate speech* atau hinaan ujaran kebencian antarpemain. Dan game zepeto mempunyai dampak positif-negatif yang diberikan dari game zepeto bagi para pemainnya.

Daftar Pustaka (2002 - 2022)