

ABSTRAK

REINHART EDGAR FARRELL, 15819413

Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dalam *Game “Valorant”* Terhadap Perilaku Komunikasi Pemainnya di Indonesia

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, *Valorant*, Perilaku Komunikasi

Halaman : xii + 82 + Lampiran

Perkembangan zaman berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Semakin berkembang teknologi, berkembang pula cara berkomunikasi yang dilakukan oleh manusia, serta sarana hiburan yang digunakan oleh manusia. Salah satu sarana hiburan yang biasa digunakan manusia adalah permainan, dan saat ini sudah banyak permainan daring yang beredar di dunia, salah satunya adalah *Valorant*. Riot Games, suatu perusahaan permainan daring di Amerika Serikat meluncurkan *Valorant* sebagai salah satu produk mereka yang bergenre permainan MMOFPS atau *Masivly Multiplayer Online First Person Shooter* pada tanggal 2 Juni 2020 yang menuai kesuksesan, terbukti dengan jumlah pemain aktifnya yang mencapai jumlah 15.606.000 pemain di seluruh di dunia per bulan Oktober 2021. Didalam permainan daring yang dimainkan secara langsung tentu berhubungan dengan banyak pemain, dan para pemain tentunya menggunakan komunikasi didalamnya untuk berhubungan dengan pemain lain, terutama komunikasi interpersonal, yang memiliki pengaruh terhadap perilaku pemainnya. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh komunikasi interpersonal dalam *game “Valorant”* terhadap perilaku komunikasi pemainnya di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode angket. Variabel yang digunakan adalah komunikasi interpersonal dan perilaku komunikasi dengan teori Stimulus Organisme Respon. Peneliti mengumpulkan sampel sebanyak 400 responden yang merupakan pemain “*Valorant*” dan tinggal di Indonesia dengan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara komunikasi interpersonal dalam *game “Valorant”* terhadap perilaku komunikasi pemainnya di Indonesia.

Daftar Pustaka : 2004 – 2021