

## **ABSTRAK**

**Dimas Lutfi Eka Putra Sadewa, 12816049, Pola Komunikasi Kelompok Pemain Game Online (Studi Pada Komunitas Lunatic Team), 2019**

**(xii+82+1)**

Latar belakang penelitian ini diawali dengan perkembangan *E-sport* di Indonesia yang banyak memunculkan komunitas-komunitas *E-sport*. Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar *Mobile Legends* dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global, Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif. Dengan banyaknya pengguna game besutan moonton itu jadi salah satu cabang game yang paling banyak dimainkan dalam *e-sport* di Indonesia. Dengan pengguna *Mobile Legend* yang semakin banyak dan beberapa fasilitas yang diberikan oleh pemerintah, maka dengan fenomena tersebut munculah berbagai macam komunitas *E-Sport* di Indonesia. Komunitas Lunatic Team merupakan sebuah komunitas yang terbentuk sejak 19 Mei 2018. Komunitas Lunatic Team baru berumur satu tahun namun telah memenangkan beberapa kejuaraan bergengsi salah satunya adalah *Playno Citywalk Gajah Mada* dengan keluar sebagai juara kedua. Fenomena tersebut menjadi daya tarik bagi peneliti untuk mengkaji bagaimana Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online* (Studi Pada Komunitas Lunatic Team). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pola Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online* yang dilakukan oleh Komunitas Lunatic Team. Untuk menjawab penelitian tersebut peneliti menggunakan Teori Proses Analisis Interaksi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi dan penelitian ini menggunakan paradigma Konstruktivis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Komunitas Lunatic Team menerapkan Teori Proses Analisis Interaksi dalam rangka menjaga dan meningkatkan solidaritas.

**Kata kunci : Komunitas Lunatic Team, Pola Komunikasi Kelompok, Teori Proses Analisis Interaksi**