

ABSTRAK

Fackri Andrianto 10820250

Komunikasi Interpersonal Pada Komunitas *Game Online* Dalam Aplikasi Discord

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Discord, *Game Online*

(x +67+Lampiran)

Permainan *Game online* menjadi salah satu fenomena yang ada di masyarakat pada saat ini. Akses internet memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan permainan bersama orang-orang di seluruh dunia, Seringkali kita jumpai masyarakat baik muda dan tua yang bermain *Game online* kapan pun dan di mana pun. Dengan menggunakan Discord para pemain *Game online* dapat melakukan komunikasi dengan para pemain *Game* lainnya di mana pun mereka berada. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis komunikasi interpersonal pada komunitas *Game* dalam aplikasi Discord. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, dukungan, empati, rasa positif dan kesetaraan terdapat pada komunikasi interpersonal dalam komunitas *Game* yang diteliti. Kesimpulan pada penelitian ini adalah Komunikasi interpersonal para pemain *Game online* sangatlah efektif dari aspek komunikasi interpersonal, para pemain *Game online* saling terbuka, mempunyai empati terhadap pemain lain dan memberikan dukungan rasa positif terhadap teman-temannya. Tetapi dalam bermain *Game online* para pemain tidak mempunyai kesetaraan dan kedudukan yang sama karena hanya pemain-pemain berpengalaman atau leader dalam *Game* yang mempunyai kedudukan lebih tinggi untuk berkomunikasi menyampaikan pendapat strategi dalam *Game online*. Penggunaan Discord dalam bermain *Game online* sangatlah menunjang komunikasi para pemain *Game online*, Dikarenakan Discord sangat minim delay dan desain Discord sangat minimalist dan memudahkan penggunaannya, Discord juga gratis untuk digunakan oleh para penggunaannya oleh karena itu Discord sangat penting digunakan sebagai platform untuk berkomunikasi dengan para pemain *Game* lainnya.

Daftar Pustaka (1999-2022)