

Atlantica adalah salah satu bentuk hiburan game online yang mampu bersaing dengan game online lain. Game online Atlantica yang memiliki bentuk game play yang berbeda dengan game online lain, mampu memberikan beberapa perkembangan dalam bentuk komunikasi interaktif antar pemain. Fitur yang mendukung dalam game online Atlantica, mampu menjadi pembeda dari game online yang sudah ada. Pemain game online menganggap dunia virtual yang ada dalam game online Atlantica sebagai dunia kedua, karena beberapa fitur yang ada lebih kurang hampir sama dengan dunia nyata. Hubungan yang terjalin dari bentuk komunikasi interaktif antar pemain game online Atlantica lebih pada hubungan transaksi jual-beli antar pemain, selain itu juga adanya hubungan pertukaran informasi antar pemain. Untuk mengetahui bentuk, faktor, dan konflik-konflik dalam komunikasi interaktif yang terjalin antar pemain game online Atlantica, penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial dan komunikasi virtual. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini akan memunculkan bentuk komunikasi secara personal antar gamers maupun bentuk komunikasi kelompok yang terjadi secara langsung, sehingga mampu memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi interaktif. Faktor-faktor yang mendukung dan konflik-konflik yang terjadi dalam dunia virtual game online, memberi pengetahuan yang lebih tentang adanya hubungan sebab-akibat dalam komunikasi interaktif.

Kata kunci: bentuk komunikasi interaktif, pemain game online