

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung sangat cepat. Hal ini mempengaruhi munculnya game online yang telah merajalela dikalangan remaja maupun komunitas. *Game online* kini telah menjadi suatu candu yang bisa membuat para pemainnya mengurangi kegiatan lain. Salah satu *game online* yang saat ini tengah digandrungi sebagian masyarakat khususnya para remaja hingga dewasa awal yaitu Mobile Legends. Meningkatnya aktivitas dalam bermain *game online Mobile Legends* tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasi para pemainnya, maka dari itu timbul lah perbedaan perilaku komunikasi interpersonal didalam dunia virtual maupun diluar dunia virtual. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa motivasi bermain anggota komunitas pecandu *game online Mobile Legends*, bagaimana interaksi anggota pecandu *game online Mobile Legends* didalam dunia virtual, dan bagaimana interaksi anggota komunitas pecandu *game online Mobile Legends* diluar dunia virtual. Teori pendukung yang peneliti gunakan adalah teori motivasi David McClelland. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan enam *key informan* anggota komunitas *Zeus Is Back* pecandu *game online Mobile Legends* dan satu informan pendukung yaitu anggota komunitas lain. Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi bermain anggota komunitas *Zeus Is Back* pecandu *game online Mobile Legends* didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan menaikan *MMR (Mode Match Ranking)*. Interaksi anggota komunitas *Zeus Is Back* pecandu *game online Mobile Legends* di dalam dunia virtualnya cukup aktif, hal ini dikarenakan bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat terhadap *game online* yang sama. Walaupun dalam kenyataannya anggota komunitas *Zeus Is Back* pecandu *game online mobile legends* tetap melakukan interaksi di luar dunia virtual namun interaksi tersebut tidak cukup aktif, dikarenakan ketika anggota komunitas *Zeus Is Back* berkomunikasi di luar dunia virtual, hal itu dilakukan hanya sebagai pendekatan antaranggota di komunitas tersebut.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Perilaku Interpersonal.*

ABSTRACT

The evolution of technology is very quickly. This has influenced the emergence of online games among teenagers and the community. Online games have become addictive than make the players reduce other activities. One of online game that is currently loved by some people, especially teenagers is Mobile Legends. The increased activity in playing online games Mobile Legends is not directly proportional to the communication behavior of the players, therefore the difference in interpersonal communication behavior in the virtual world and outside the virtual world. The purpose of this research is to find out what motivations to play Mobile Legends online game addict community members, how the interaction of Mobile Legends online game addicts members in the virtual world, and how the interaction of Mobile Legends online game addict community members outside the virtual world. The supporting theory that researchers use is David McClelland's motivational theory. The method in this research uses descriptive qualitative by using six key informants as members of the Zeus Is Back community addicted to the online game Mobile Legends and one supporting informant, namely other community members. The results of this study are the motivation to play members of the Zeus Is Back community online game addicts Mobile Legends is based on the need to achieve awards by raising the MMR (Match Ranking Mode. people who have an interest in the same online game. Even though in reality the members of Zeus Is Back community addicted to mobile legends online games continue to interact outside the virtual world but the interaction is quite active, because when members of the Zeus Is Back community communicate outside the virtual world, it is just only as an approach between members in the community.

Keywords: Online Games, Mobile Legends, Interpersonal Communication