

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai perilaku komunikasi kelompok pecandu game online *Player Unknow Battleground's* di Yogyakarta. Popularitas game ini sedang populer di kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa Papua. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apa motivasi bermain game online *Player Unknow Battleground's* mahasiswa Papua. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi kelompok pecandu game online. Adapun manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan informasi dan menghasilkan pemahaman yang lebih ilmiah dan berbasis data terkait dengan perilaku komunikasi kelompok pecandu game online. Dalam penelitian ini menggunakan teori komunikasi kelompok. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi kelompok yang terjalin antara mahasiswa Papua pecandu game online *Player Unknow Battleground's*. Sedangkan faktor pendukung yaitu memiliki latar hobi yang sama, sekedar berkumpul untuk bermain game dan pengganti rasa bosan yang kemudian membentuk kelompok bermain game online *Player Unknow Battleground's*. Faktor penghambat yaitu kurangnya komunikasi yang baik sesama anggota kelompok dan individualisme yang tinggi.

Kata Kunci : Komunikasi Kelompok, mahasiswa Papua, game online, *Player Unknow Battleground's*

ABSTRACT

This study discusses the communication behavior of the online game addict player group Player Unknow Battleground in Yogyakarta. The popularity of this game is currently popular among students, especially Papuan students. The purpose of this study was to find out what motivations to play the online game Player Papua's Unknow Battleground. This study also aims to find out how the communication behavior of online game addict groups. The benefits of this research are expected to provide information and produce a more scientific and data-based understanding related to the communication behavior of online game addict groups. In this study using group communication theory. The results of this study are the pattern of group communication that exists between Papuan students addicted to the game Player Unknow Battleground's. While the supporting factors are having the same hobby background, just getting together to play games and substituting boredom which then forms a group playing the online game Player Unknow Battleground. Inhibiting factors are lack of good communication among group members and high individualism.

Key Words : *Communication Groups, Papuan students, online game, Player Unknown Battlegrounds*