

ABSTRAK

Kehidupan keseharian pemain game online mempunyai komunikasi interpersonal yang terdapat di dalamnya terdapat interaksi simbolik yang menggunakan bahasa dan simbol bagi para pemainnya. Komunikasi interpersonal yang terjalin lebih cenderung terhadap sesama pemain game online, karena di sana mereka menemukan tempat yang nyaman yang bisa dianggap sebagai kehidupan mereka dibandingkan dengan kehidupan nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal pemain game online, komunikasi pemain game online dengan masyarakat sekitar, dan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab seseorang cenderung bermain game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik dan teori CMC. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada narasumber yang telah ditentukan sebelumnya. Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat hasil bahwa pemain game online memiliki interaksi simbolik bahasa dan simbol yang terdapat dalam permainan game online. Hasil dari penelitian ini adalah pemain game online mempunyai komunikasi interpersonal yang cenderung lebih banyak terhadap sesama pemain game online dan kurangnya komunikasi interpersonal dengan masyarakat sekitarnya. Tujuan dan faktor-faktor bermain game online pun bermacam-macam. Dampak yang ditimbulkan bermain game online cenderung merugikan pemainnya. Hasil dari kesimpulan penelitian ini adalah bahwa pemain game online dalam kesehariannya cenderung lebih berkomunikasi dengan pemain game online dibanding dengan masyarakat sekitar.

Kata kunci: gamers, game online, interpersonal, simbol