

Organisasi Nusareborn adalah organisasi yang terbentuk atas dasar kesamaan minat atau hobi yaitu Game DotA (Defense of The Ancient). Organisasi ini merupakan organisasi komunitas Game Online yang bersifat sukarela untuk memenuhi kebutuhan psikologis individunya. Berbeda dengan organisasi pada umumnya, kegiatan Organisasi ini secara keseluruhan dilakukan melalui media Internet. Penelitian ini menggunakan Teori Media Baru menurut Mark Poster yang mengungkapkan tentang bagaimana teknologi interaktif dan komunikasi jaringan, khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat. penelitian ini akan mengkaji bagaimana pola komunikasi organisasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi aliran komunikasi organisasi di organisasi Nusareborn dengan judul “Analisa Pola Komunikasi Organisasi Komunitas Game Online di Server Nusareborn Player Versus Player Gaming Network (PVPGN)”. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara terhadap Head Administrator, Administrator BattleNet dan sebagian Crew Nusareborn. Hasil Penelitian ini komunikasi Organisasi pada Server Nusareborn Player Versus Player Gaming Network (PVPGN) terdiri dari Komunikasi ke bawah, komunikasi ke atas, komunikasi horizontal dan komunikasi eksternal. Pola komunikasi organisasi yang terjadi adalah Pola struktur Roda. Komunikasi terjalin dengan cukup baik dilihat dari frekuensi pertemuan yang hampir setiap hari dengan menggunakan Media sebagai alat untuk berinteraksi. Organisasi ini tergolong berhasil karena keefektifan komunikasi yang terjadi didalamnya mampu menunjang visi Sever yaitu menjadi Server Game DotA (Defense of The Ancient) Online terbesar di Indonesia. Media yang digunakan dalam proses komunikasi organisasi adalah Program Warcraft III, Anomy Chat, Topaz Chat, Team Speak Nusareborn, Forum Nusareborn dan berbagai macam jejaring social.

Kata Kunci : Pola Komunikasi Organisasi, Nusareborn, Media.

Nusareborn organization is organization that form based on similarity of interest or hobby that is DotA (Defense of The Ancient) Game. This organization is community organization of Game Online that voluntary for completing individual psychology need. It is different with the other organization, all of the activities in this organization is done by Internet media. This research is using New Media Theory by Mark Poster, which is reveal the how interactive technology and communication especially virtual world changing the society. This study will investigate how communication pattern organization and factors that influence organization communication in Nusareborn organization the title “The Analysis of Communication Pattern Organization Game Online Community in Nusareborn Server Player Versus Player Gaming Network (PVPGN)”. Method of this study are descriptive qualitative is provide the data from the result of observation, interviewing the Head Administrator, Administrator BattleNet and parts of Nusareborn Crew. Communication Organization Player Versus Player Gaming Network (PVPGN) consists of Downward Communication, Upward Communication, Horizontal Communication and External communication. The pattern of the communication is wheel structure. Good communication from the frequency of meeting almost everyday by using Media as interaction instrument. This organization succeed because of the effective of communication that happen in this organization can support the Server vision to be the biggest Server Game DotA (Defense of The Ancient) Online in Indonesia. Media of this process organization communication are Warcraft III Program, Anomy Chat, Nusareborn Speak Team, Nusareborn Forum, and another social network.

Keyword : Communication Organization Pattern, Nusareborn, Media