

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan munculnya perkembangan dunia permainan, salah satunya adalah *Game Online*. Dalam penelitian ini Pola Komunikasi *virtual* yang terjadi di antara para *gamers* menjadi sangat penting. Penulis memilih *Game Dragon Nest Indonesia* sebagai objek *game* yang akan diteliti karena *Game Dragon Nest Indonesia* merupakan salah satu *Game Online* yang paling diminati. Sehingga, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi *virtual* yang dilakukan antar *gamers* dalam sebuah *Game online*. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Hasil penelitian dianalisis berdasarkan pemikiran mengenai konsep Pola Komunikasi dan dihubungkan dengan Konsep *Computer-Mediated Communication* dan *Coordinated Management of Meaning* untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi *virtual* yang dilakukan oleh para *gamer* dalam *Game online*. Semua data tersebut sebelumnya dikonfirmasi dengan pihak-pihak yang berhubungan dalam penelitian ini melalui teknik validitas data triangulasi sumber. Berdasarkan Teori *Computer-Mediated Communication* (CMC) dan *Coordinated Management of Meaning* (CMM) yang penulis gunakan sebagai pijakan dalam penelitian ini bahwa komunikasi yang berlangsung antar *gamers* dalam permainan *Game Online Dragon Nest Indonesia* memiliki dua pola yang berbeda. Pola yang pertama lebih kepada Pola Komunikasi antarpersonal. Interaksi yang tercipta dalam komunikasi antarpersonal lebih bertujuan untuk melakukan transaksi jual beli dan pemecahan konflik antar *gamers*. Sedangkan, pola komunikasi yang kedua adalah Pola Komunikasi Kelompok, di mana pemanfaatan komunikasi lebih kepada koordinasi tim, menjalin pertemanan dan mencari informasi antar *gamers* dalam *game online* tersebut.

## **ABSTRACT**

Technological developments led to the emergence of game development world , one of which is the Online Game . In this study virtual communication patterns that occur among the gamers to be very important . Game Dragon Nest authors chose Indonesia as the object of the game is to be studied because Indonesia Games Dragon Nest Online Game is one of the most in demand . Thus, the authors are interested in knowing how the virtual communication patterns among gamers conducted in an online game . The author uses descriptive qualitative research methods in this study . The results were analyzed based on the concept of thought pattern connected with the concept of Communication and Computer - Mediated Communication and Coordinated Management of Meaning to find out how virtual communication patterns made by gamers in the online game . All data were previously confirmed by the parties relating to the validity of this research through the technique of triangulation of data sources . Based on the Theory of Computer - Mediated Communication ( CMC ) and the Coordinated Management of Meaning ( CMM ) which I use as a foothold in this study that the communication that takes place among gamers in the game Dragon Nest Online Games Indonesia has two different patterns . The first pattern is more to Interpersonal Communication Patterns . Interaction that is created in a more interpersonal communication aims to make buying and selling and solving conflicts between gamers . Meanwhile , the second pattern is the pattern of communication Communications Group , where the use of communication to coordinate a team , make friends and search for information among gamers in the online game .