**ABSTRAK**

**Penelitian ini berjudul “Pola Interaksi Antar Gamers (Analisis Deskriptif Pola Interaksi Antar Gamers dalam Menggunakan Fitur Voice Chat dalam Game Free Fire Battlegrounds)”. Tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara gamers berinteraksi apabila fitur voice chat tidak berfungsi dalam game Free Fire Battlegrouds, bagaimana gamers menyikapi pandangan gamers lain dalam game Free Fire Battlegrouds serta bagaimana cara gamers melakukan interaksi dengan gamers lain agar interaksi tersebut berjalan dengan baik dalam game Free Fire Battlegrounds.**

**Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead, teori interaksi simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, etnologi, serta structural fungsionalis. Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (self) dan masyarakat (society) didefinisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.**

**Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan dan studi lapangan yaitu observasi lapangan dan wawancara mendalam. Pemilihan informan dilakukan melalui proses pengamatan.**

**Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran bahwa pemikiran (*Mind*) para gamers dalam game Free Fire Battlegrounds, apabila fitur voice chat dalam game Free Fire Battlegrounds tidak berfungsi, para gamers akan langsung mengambil tindakan untuk memakai aplikasi pihak ketiga atau aplikasi *chatting* seperti Line ataupun Whatsapp. Selanjutnya, diri pribadi (*Self*) para gamers dalam menyikapi pandangan gamers lain dalam game Free Fire Battlegrounds, kebanyakan dari mereka menyikapinya dengan biasa saja dan lebih memilih untuk mengabaikannya, meskipun sebagian gamers memiliki perasaan yang kesal di dalam dirinya. Kemudian, di dalam game Free Fire Battlegrounds, masyarakat (*Society*) dapat dibangun dengan adanya interaksi dari gamers satu dengan gamers yang lain dengan menggunakan fitur voice chat. Mereka akan saling bertegur sapa dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Dan apabila bertemu dengan gamers yang tidak dikenalnya, maka mereka akan melakukan pendekatan terlebih dahulu seperti berkenalan, agar dapat menghasilkan suatu interaksi.**

**Saran-saran yang dapat peneliti sampaikan kepada para gamers game Free Fire Battlegrounds yaitu seharusnya, fitur voice chat dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para gamers. Sebaiknya para gamers, bisa lebih terbuka dengan orang lain dengan contoh melakukan interaksi di sepanjang permainan, agar tidak terjadi kesalahpahaman diantara mereka. Dan hendaknya para pemain tidak saling melontarkan perkataan buruk.**

***ABSTRACT***

***This research entitled "Interaction Pattern of Inter-Gamers (Interaction Analysis Interpersonal Pattern Interaction in Using Gamers Voice Chat Feature in Free Fire Battlegrounds Game)". The purpose and usefulness of this research is to know how gamers interact when voice chat feature does not work in Free Fire Battlegrouds game, how gamers respond to other gamers view in Free Fire Battlegrouds game and how gamers interact with other gamers so that interaction works well in Free Fire Battlegrounds game.***

***This study uses the symbolic interaction theory of George Herbert Mead, symbolic interaction theory is a theory that was built in response to psychology and sociology and has a set of premises about how individuals (self) and society are defined through interaction with others where communication and particion play very important role.***

***Research method used by researcher in this research is qualitative method. While the data collection techniques used in this study is literature study and field study is field observation and in-depth interviews. Selection of informants is done through the process of observation.***

***Based on the results of the study, we get the idea that the thoughts (Mind) of gamers in the Free Fire Battlegrounds game, if the voice chat feature in the Free Fire Battlegrounds game does not work, the gamers will immediately take action to use third party applications or chat applications like Line or Whatsapp. The gamers will take an action based on their thinking in order to interact with other gamers. Furthermore, the self (Self) of gamers is that they have different personalities. In response to other gamers who call themselves a noob player or a player who can not play games using voice chat features in the Free Fire Battlegrounds game, most of them reacted casually and prefer to ignore it, although some gamers have a feeling of annoyance in him. Then, in the game Free Fire Battlegrounds, community (Society) can be built with the interaction of gamers one with other gamers using voice chat feature. They will greet each other by using good and polite language. And when meeting with unknown gamers, then they will approach first as acquainted, in order to produce an interaction.***

***Suggestions that researchers can convey to gamers Better gamers, can be more open with others with examples of interaction throughout the game, in order to avoid misunderstandings between them. Gamers should not be mutually saying bad words to other gamers.***

**RINGKESAN**

**Ulikan ieu dijudulan "Pola tina interaksi antara gamers (Pola Analisis deskriptif Maké interaksi antara gamers dina Game Sora Chat Pitur Free Fire Battlegrounds)". Tujuan na ieu panalungtikan nya éta pikeun manggihan cara gamers interaksi nalika fitur sora obrolan teu dianggo dina kaulinan Free Fire Battlegrouds, kumaha gamers ngabales tempoan gamers séjén dina kaulinan Free Fire Battlegrouds na kumaha gamers berinteraksi sareng gamers séjén yén interaksi akang ogé kaulinan Free Fire Battlegrounds.**

**Ulikan ieu ngagunakeun teori interaksi simbolis George Herbert Mead, tiori interaksi simbolis nyaeta teori dimekarkeun di respon kana teori psikologi aliran behaviorisme, etnologi, oge structural fungsionalis. Teori ieu sabenerna dikembangkeun dina widang psikologi sosial jeng sosiologi sarta geus nyetel premis kumaha hiji individu (self) jeung masarakat (society) nu tangtu ngaliwatan interaksi kalayan batur nu komunikasi jeung partisipasi muterkeun hiji pohara penting.**

**Metodeu dipaké dina pangajaran ieu metoda kualitatif. Bari téhnik kempelan data anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta studi ulikan pustaka jeung médan nyaéta observasi jeung wawancara. Pilihan ngeunaan informan téh ngaliwatan prosés observasi.**

**Dumasar hasil panalungtikan, diala pedaran anu pamikiran (Mind) gamers di buruan Free Fire Battlegrounds, upami fitur sora obrolan di buruan Free Fire Battlegrounds teu fungsi, nu gamers bakal geuwat nyandak tindakan ngagunakeun aplikasi pihak-katilu atawa ngobrol aplikasi kayaning Line atanapi Whatsapp. Gamers bakal meta kana pamanggih maranéhanana guna berinteraksi sareng gamers lianna. Saterusna, pangatur pribadi (Self) gamers nyaeta aranjeunna gaduh personalities béda. Dina respon lamun aya gamers séjén anu nyebut dirina pamuter noob atawa pamaén anu teu bisa maén game ku ngagunakeun sora obrolan di buruan Free Fire Battlegrounds, tétéla meta jeung si asa jeung resep malire deui, sanajan sababaraha gamers geus rarasaan kesel di anjeunna. Saterusna, dina kaulinan Free Fire Battlegrounds, masarakat (Society) bisa diwangun ku interaksi gamers ku gamers salah ngagunakeun fitur sora obrolan sejen. Aranjeunna bakal diucapkeun make basa alus na decently. Jeung nalika papanggih jeung gamers anu henteu terang, tuluy maranehna bakal ngalakukeun pendekatan mimiti salaku kenalkeun, guna ngahasilkeun interaksi.**

**Saran tiasa nepikeun ka gamers peneliti nyarankeun yén gamers, jadi beuki kabuka pikeun batur ku conto interaksi sapanjang buruan, dina urutan ulah salah harti antara aranjeunna. Gamers teu matak disilihtukeurkeun kecap goréng ngalawan gamers lianna.**