

ABSTRAK

Anisya Nurmalia Lubis. 2022. *Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena Aov (Arena Of Valor)*. Skripsi, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan. Di bawah bimbingan Qisty Rabathy. Salah satu sarana penggunaan komunikasi virtual adalah dalam *game online* Garena AoV (*Arena of Valor*). Dalam *game online* Garena AoV dibutuhkan strategi, kerja sama tim, dan komunikasi antar pemain untuk mencapai kemenangan yang membuatnya menarik untuk diteliti. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengambilan data secara observasi partisipasi. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pesan apa saja yang sering digunakan oleh para pemain dan bagaimana pola komunikasi virtual dalam Game Garena Aov. Jenis pola komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola komunikasi yang dikemukakan oleh Bavelas dan Leavitt. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi didalam game Garena AoV ini dilakukan secara verbal dan non verbal, hal ini terjadi karena game ini menggunakan media *handphone* yang mengandalkan jaringan internet yang erat sekali kaitannya dnegan CMC. Didalam proses komunikasi tersebut peneliti menemukan dimana pesan yang disampaikan oleh komunikator akan sampai kepada komunikan dan bagaimana respon komunikan dalam menerima pesan tersebut dan menemukan pola komunikasi yang berbeda didalam bebrapa pertandingan game Garena Aov.

Kata kunci : pola komunikasi, CMC, komunikasi virtual, game online Garena AoV

ABSTRACT

Anisya Nurmalia Lubis. 2022. Garena Aov (Arena Of Valor) Virtual Gamers Communication Pattern. Thesis, Communication Studies, Faculty of Social and Political Sciences, Pasundan University. Under the guidance of Qisty Rabaty. One of the means of using virtual communication is in the online game Garena AoV (Arena of Valor). In the online game Garena AoV requires strategy, teamwork, and communication between players to achieve victory which makes it interesting to research. In this study, researchers used qualitative methods to collect data by participatory observation. The purpose of this study is to find out what messages are often used by players and how the virtual communication patterns in the Garena Aov Game. The type of communication pattern used in this study is the communication pattern proposed by Bavelas and Leavitt. The results of this study indicate that the communication that occurs in the Garena AoV game is done verbally and non-verbally, this happens because this game uses mobile media that relies on the internet network which is closely related to CMC. In the communication process, researchers also found different communication patterns in several Garena Aov games.

Keywords : communication pattern, CMC, virtual communication, online game Garena AoV

RINGKESAN

Anisya Nurmalia Lubis. 2022. Pola Komunikasi maya gamers Garena AOV (Arena Of Valor). Skripsi, Élmú Komúnikasi, Fakultas Élmú Sosial sareng Élmú Politik, Universitas Pasundan Di Handap wurukan Qisty Rabathy. Salah Sahiji Sarana pamakean komunikasi maya nyaeta dina gim online Garena Aov (arena of valor). dina gim online Garena AOV di perlukan strategi, kerja sama tim, sareng komunikasi antawis pamaen dina ngacapai kemenangan anu ngajieun kanggo diteliti, dina penelitian ieu ngagunakeun metode kualitatif sareng ngagunakeun nyandak data sacara observasi partisipasi. tujuan penelitian ngagunakeun metode ieu nyaeta ngauningakeun pesen naon wae anu sering dianggo ku para pamaen sareng kumaha pola komunikasi maya dina game garena aov. jenis pola komunikasi anu di gunakeun dina penelitian ieu nyaeta pola komunikasi anu di kemukakeun ku bavelas sareng leavitt. hasil penelitian ieu nunjukeun nyaeta komunikasi anu terjadi dina game garena aov ieu dilakukeun sacara verbal sareng non verbal, hal ieu kajanteunan gim ieu ngagunakeun media hape anu ngandelkeun jaringan internet anu reukeut pisan kaitan na sareng cmc. dijero proses komunikasi tersebut penelitian nganemukeun dimana pesen anu diteupikeun ku komunikator akan neupi ka komunikan sareng kumaha respon komunikan dalem narima pesen eta sareng nemukeun pola komunikasi anu benteun di jero sawatawis pertandingan gim garena AOV.

Kecap Konci : Pola Komunikasi Maya, CMC, Gim Online Garena AoV