



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Mida Erika Napitupulu  
44215010103

Pola Interaksi Komunikasi Virtual Antar Kelompok Pecinta Game Online PUBG  
Di Komunitas Enemy Alyx Cipete Jakarta Selatan  
Bibliografi : 5 Bab 60 hal + lampiran + 19 Buku +3Jurnal+ 3 Internet

### ABSTRAK

Pola interaksi sosial antara masyarakat maupun komunitas yang satu dengan yang lainnya memiliki perbedaan dan kekhasan tersendiri. Demikian pula halnya dengan komunitas tim player game online Enemy Alyx Cipete yang memiliki pola khusus dalam berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lainnya. Di antara para anggotanya tercipta suatu interaksi asosiatif dan disosiatif.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah studi kasus pada tim player game online alyx Cipete. Dimana peneliti mengumpulkan data secara observasi dan pengumpulan dokumentasi melalui wawancara terhadap para pemain anggota tim atau informan yang berjumlah lima orang tersebut.

Berdasarkan hasil dari penelitian, menunjukkan bahwa, terdapat suatu Pola Interaksi Sosial: 1. Kerjasama (*cooperation*) berupa: membangun pertemanan dan komunikasi dengan pemain lainnya, melalui chatting ke sesama anggota; membagi tugas terhadap masing-masing anggota; melindungi setiap anggota tim dari serangan musuh dalam permainan; dan memperhatikan aba-aba yang dilakukan oleh seorang anggota tim kepada anggota lainnya melalui fitur voice; 2. Persaingan (*competition*) dalam bentuk saling menunjukkan keahlian/ *skill*-nya untuk menjadi siapa yang terbaik di dalam tim dengan cara memperbanyak membunuh lawan dalam kompetisi, saling melindungi sesama anggota dari serangan musuh, dan mengatur strategi; 3. Pertentangan dan Pertikaian (*conflict*) dalam bentuk pertikaian/ perselisihan antar sesama anggota baik fisik maupun non-fisik akibat memperebutkan item dalam permainan, menolak tugas yang diberikan ketua tim, serta melakukan pembullying terhadap anggota yang melakukan kesalahan.

**Kesimpulan,** Pola Interaksi Sosial pecinta *game* online *PUBG* di komunitas Enemy Alyx Cipete Jakarta selatan adalah dalam bentuk asosiatif dan disosiatif. Bentuk asosiatif yang dibagi lagi ke dalam beberapa bentuk yakni: Kerjasama (*cooperation*), Akomodasi (*Acomodation* ), serta Asimilasi, dan bentuk disosiatif seperti persaingan untuk mencapai tujuan permainan.

**Kata kunci/ keywords:** Interaksi Sosial, Konflik, *Game Online*



Mercu Buana University  
faculty of Communication  
Mida Erika Napitupulu

44215010103

Virtual Communication Interaction Patterns Between PUBG Online Game Lovers  
Groups in the Enemy Alyx Cipete Community, South Jakarta

Bibliography : 5 Chapters 60 pages + attachments + 19 Books +3Journals+ 3  
Internet

#### ABSTRACT

The pattern of social interaction between people and communities with one another has its own differences and peculiarities. Likewise, the community of online game player team Enemy Alyx Cipete has a special pattern in interacting and communicating with each other. Among its members created an associative and dissociative interaction.

The type of research used in this study is a qualitative approach. The method used is a case study on the online game player team Alyx Cipete. Where researchers collect data by observation and collection of documentation through interviews with the players, team members or informants, totaling five people.

Based on the results of the research, it shows that, there is a pattern of social interaction: 1. Cooperation (cooperation) in the form of: building friendships and communicating with other players, through chatting with fellow members; divide the tasks to each member; protect each team member from enemy attacks in the game; and pay attention to cues made by a team member to another member through the voice feature; 2. Competition in the form of showing each other their expertise/skills to become the best in the team by killing more opponents in the competition, protecting each other from enemy attacks, and setting strategies; 3. Conflicts in the form of disputes between members, both physical and non-physical due to fighting over items in the game, refusing tasks given by the team leader, and bullying members who make mistakes.

In conclusion, the pattern of social interaction of PUBG online game lovers in the Enemy Alyx Cipete community, south Jakarta, is in the form of associative and dissociative. Associative forms are further divided into several forms, namely: cooperation, accommodation, and assimilation, and dissociative forms such as competition to achieve game goals.

Keywords: Social Interaction, Conflict, Online Game