

## ABSTRAK

Adriel Elanska (00000008646)

### **STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL PADA PENGGUNA GAME PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG MOBILE)**

(xiii + 86 halaman: 14 gambar; 4 lampiran)

Kata Kunci: komunikasi, *group achievement theory*, komunikasi virtual, *new media*, *game online*

Pesatnya perkembangan teknologi internet membuat permainan daring juga mengalami kemajuan yang pesat terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan yang sangat dikenal oleh masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PlayerUnknown's Battleground*. Permainan ini menggunakan fasilitas *online* dengan pemain lain yang tidak berada di tempat yang sama (*remote area*). Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini. Komunikasi yang terjadi di dalam *game* dapat dikatakan sebagai komunikasi secara *online* atau komunikasi virtual. Untuk membangun kekompakan, di mana para *player* dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling membantu, dan saling berinteraksi. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengambil penelitian dengan judul "*Group Achievement Theory Dalam Strategi Komunikasi Kelompok Virtual Pada Pengguna Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)*".

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan wawancara sebagai sumber data primer, serta studi kepustakaan sebagai pelengkap data sekunder.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi komunikasi kelompok virtual pada pengguna *game* *Playerunknown's Battlegrounds (pubg mobile)* didasari dengan adanya *group achievement theory*. Berdasarkan *group achievement theory*, menjelaskan bahwa dalam sebuah kelompok untuk mencapai sebuah keberhasilan ataupun pencapaian dengan adanya interaksi dan harapan-harapan kemudian adanya struktur peran dan juga keluaran kelompok, dimana ketiga poin tersebut sudah dilakukan oleh pemain *game* *PUBG*. Hal tersebut ditunjukkan bahwa pemain *PUBG* ini mencapai tujuannya yaitu mencapai kemenangan naik pangkat (*level*).

Referensi : 52 (1976 - 2019)

## **ABSTRACT**

**Adriel Elanska (00000008646)**

### **GROUP ACHIEVEMENT THEORY IN VIRTUAL GROUP COMMUNICATION STRATEGY OF USERS GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG MOBILE)**

*(xiii + 86 pages: 14 pictures; 4 attachments)*

*Keywords: communication, group achievement theory, virtual communication, new media, online games*

*The rapid development of internet technology makes online games also experience rapid progress seen from the emergence of various types of games that are very well known by the public such as Mobile Legend, PlayerUnknown's Battleground. This game uses facilities online with other players who are not in the same place (remote area). Of the various motives that encourage the use of online games that cause a change in communication behavior in this online game. Communication that occurs in the game can be said as online communication or virtual communication. To build cohesiveness, where players can create communities to play together, help each other, and interact with each other. Based on this the researchers took research under the title "Group Achievement Theory in Virtual Group Communication Strategies in Users Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)".*

*This research uses a qualitative approach with descriptive research methods. Research data collection was carried out by interview as a primary data source, and literature study as a secondary data supplement.*

*The results showed that the virtual group communication strategy in Playerunknown's Battlegrounds (pubg mobile) game users was based on the existence of group achievement theory. Based on group achievement theory, explains that in a group to achieve a success or achievement with interaction and expectations then there is a role structure and also group output, where all three points have been done by PUBG game players. It is shown that this PUBG player achieves his goal of achieving level up victory (level).*

*References: 52 (1976 - 2019)*