

ABSTRAK

Muslimah. Nim 150531100126, komunikasi interpersonal pecandu *game online* PUBG (studi kasus pecandu *game online* PUBG). Dibawah bimbingan Tatag Handaka, S.Sos., M.Si, Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. 2019.

Penelitian ini berjudul Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* PUBG. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana para pecandu *game online* PUBG berinteraksi dengan lingkungan entah itu dalam dunia virtual maupun diluar dunia virtual. Selain itu juga bagaimana *game online* menjadi sebuah perubahan budaya, sosial, politik bahkan juga ekonomi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakuakn melalui Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan 5 informan pecandu, 5 informan pendukung dari keluarga, 5 informan pendukung dari teman dekat.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pecandu memiliki kecenderungan aktif berinteraksi di dunia virtual dibandingkan diluar dunia virtual.

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Interaktivitas, *Game Online*, PUBG, *Network Society*.

ABSTRACT

Muslimah. Nim 150531100126, komunikasi interpersonal pecandu *game online* PUBG (studi kasus pecandu *game online* PUBG). Dibawah bimbingan Tatag Handaka, S.Sos., M.Si. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. 2019.

This research is entitled Interpersonal Communication PUBG Online Game Addicts. The purpose of this study is to study how PUBG online game addicts interact with the environment whether in the virtual world or outside the virtual world. In addition, online games have become a cultural, social, political and even economic change.

In this study, researchers used a type of qualitative research with qualitative descriptive methods. Data collection is carried out through observation, interview, and documentation techniques. Researchers used 5 addict informants, 5 supporting informants from family, 5 supporting informants from close friends.

The results of this study prove that addicts have an active involvement in the virtual world compared to outside the virtual world.

Keywords: *Interpersonal Communication, Interactivity, Online Games, PUBG, Network Society.*