

ABSTRAK

Maisaroh Rimbi Ari Raba. 220531100002. Program Studi Ilmu Komunikasi. *Game online* sebagai ruang sosial baru: kajian pola komunikasi antarpribadi generasi z pada *map indo voice* roblox. Dibimbing oleh Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya *game online* sebagai ruang sosial baru bagi Generasi Z terutama melalui *Map Indo Voice* Roblox sehingga pemain bisa berinteraksi langsung dengan fitur *voice chat*. Penelitian ini bertujuan menganalisis pola komunikasi antarpribadi Generasi Z serta implikasinya terhadap hubungan sosial dan ekspresi diri pemain.

Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode etnografi virtual. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam juga dokumentasi terhadap pemain aktif *Map Indo Voice*.

Hasil penelitian ditemukan empat pola komunikasi antarpribadi yang berlangsung di *Map Indo Voice*, yaitu pola komunikasi primer, pola komunikasi sekunder, pola komunikasi linear dan pola komunikasi sirkular. *Map Indo Voice* juga berfungsi sebagai ruang sosial *virtual* yang menyerupai tempat nongkrong karena memungkinkan pemain berkumpul lalu bercanda dan bercerita serta membangun hubungan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Map Indo Voice* bukan hanya sarana hiburan tetapi juga menjadi ruang sosial baru yang mendukung pembentukan relasi dan ekspresi diri Generasi Z.

Kata kunci: Pola Komunikasi Antarpribadi, Generasi Z, *Game Online*, Ruang Sosial Baru, *Map Indo Voice* Roblox, Ruang Sosial Virtual.

ABSTRACT

Maisaroh Rimbi Ari Raba. 220531100002. *Communication Science Study Program. Online Games as a New Social Space: A Study of Generation Z Interpersonal Communication Patterns in the Indo Voice Map on Roblox. Supervised by Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.*

This research is motivated by the growing role of online games as a new social space for Generation Z, particularly through the Indo Voice Map on Roblox, which enables players to interact directly using the voice chat feature. This study aims to analyze the interpersonal communication patterns of Generation Z and their implications for players' social relationships and self-expression.

This research employs a qualitative approach using the virtual ethnography method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving active players of the Indo Voice Map.

The findings reveal four interpersonal communication patterns occurring in the Indo Voice Map, namely primary communication pattern, secondary communication pattern, linear communication pattern, and circular communication pattern. The Indo Voice Map also functions as a virtual social space resembling a casual hangout venue, as it enables players to gather, joke around, share stories, and build relationships. This study concludes that the Indo Voice Map is not merely a means of entertainment but has also become a new social space that supports the formation of relationships and self-expression among Generation Z.

Keywords: *Interpersonal Communication Patterns, Generation Z, Online Games, New Social Space, Indo Voice Map Roblox, Virtual Social Space.*