ABSTRAK

KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PADA PEMAIN *GAME ONLINE* "*POINT BLANK*" DALAM PEMBENTUKAN "*CLAN*" REMAJA DI BANDUNG BARAT

Oleh:
Gilang Kancana Suherman
41807100

Skripsi ini dibawah bimbingan,
Rismawaty, S.Sos., M.Si

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Komunikasi Antar Pribadi Pada Pemain *Game Online* "*Point Blank*" Dalam Pembentukan "*Clan*" Remaja Di Bandung Barat. Untuk menjawab penelitian ini melalui proses komunikasi, interaksi yang terjadi, transaksi yang terjadi dan komunikasi antar pribadi yang digunakan antar pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Untuk pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, studi kepustakaan, dan internet *searching.* Pengambilan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitu informan yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti dan berdasarkan kebutuhan peneliti.

Hasil penelitian ini adalah bahwa proses komunikasi, interaksi yang terjadi, transaksi yang terjadi dan komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* merupakan satu hal untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan pemain lainnya. Proses komunikasi yang terjadi harus memperhatikan beberapa aspek agar proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dan lancar. Yaitu para anggota memperhatikan beberapa aspek seperti bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi, tata krama, kesopanan, tidak menggunakan kata-kata yang berbelit-belit, singkat, padat, dan jelas, sehingga segala bentuk pesan yang akan disampaikan baik itu mengenai *game online point blank* atau mengenai hal-hal diluar *game online point blank* ini akan berjalan dengan lancar.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa proses komunikasi, interaksi, transaksi dan komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dilakukan untuk menjalin silaturahmi dan menjaga keutuhan *clan*.

Saran penelitian untuk pemain *game online point blank* supaya bisa lebih membagi dan membatasi waktu, karena cukup banyak remaja yang sekolah atau pendidikannya terlantar gara-gara terlalu asyik bermain *game online*.