

ABSTRAK

Internet telah menjadi kebutuhan dalam era digital. Pengguna internet diketahui terus bertambah setiap tahunnya dikutip dari id.techinasia.com terdapat pertumbuhan sebesar 85% untuk pengguna internet. Internet menjadi media komunikasi yang dapat menghubungkan satu user dengan user lainnya. Internet mulai digunakan untuk media bermain *game* online pada tahun 2000an, namun di Indonesia *game* online muncul sekitar tahun 2002 sampai dengan tahun 2003.

Game online berkembang pesat sejalan dengan perkembangan teknologi sejak adanya ponsel pintar beredar ditengah era digital. Developer *game* online membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar oleh penggunanya. *Game* online adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat digemadi oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game* online adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur serta sebagai media baru untuk berkomunikasi antar penggunanya. *Game* online memperbolehkan penggunanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam *game* online tersebut.

Clash of clans merupakan salah satu *game* online yang menyediakan media komunikasi didalam *game* online. Komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai komunikasi *virtual*. di dalam permainan *clash of clans* terdapat fitur *clan* dimana pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling berinteraksi, dan dapat saling membantu. *Game clash of clans* menduduki peringkat satu dalam kategori top grossing di playstore dan appstore.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi kelompok *virtual* dan proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok *virtual game* online *clash of clans* komunitas 1-ron. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan kepada lima informan penelitian untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dengan menganalisis fenomena. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi pada *clan* 1-ron yaitu *clan* 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.