

ABSTRAK

Komunikasi merupakan cara manusia berinteraksi dengan yang lain, layaknya makhluk sosial manusia membutuhkan orang lain agar bisa bertahan hidup. Berbagai macam cara bisa dilakukan dalam rangka berkomunikasi, diantaranya komunikasi verbal maupun non-verbal, komunikasi langsung ataupun tidak langsung melalui suatu media. Dengan berkembangnya teknologi di bidang komunikasi, kini manusia tidak perlu lagi bertemu langsung untuk bertukar informasi atau sekedar menyampaikan pesan. Melalui bermain *game online* pada konsol playstation 4 yang dilengkapi dengan perangkat Sony *Virtual Reality* telah memberi cara baru orang untuk berkomunikasi terutama dikalangan remaja yang sering bermain *game battlefield1* bergenre *First Person Shoot*, sehingga menambah nilai lebih dari sebuah konsol yang awalnya hanya sebagai media hiburan saja. Hal ini tentu menjadi indikasi bahwa generasi game ke delapan telah menggabungkan dua fungsi yaitu hiburan dan komunikasi serta membuat bermain konsol game makin interaktif karena perangkat Sony *Virtual Reality* melalui proses yang membuat para penggunanya seolah olah masuk ke dalam game dan berinteraksi dengan pemain lain. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar pengguna Sony VR dalam bermain game *Battlefield1* pada konsol Ps4 oleh remaja di kota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam terhadap tiga informan penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana proses komunikasi interpersonal bisa terjadi melalui penggunaan Sony VR. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa para pengguna Sony VR telah melakukan komunikasi interpersonal dalam bermain *game battlefield1 online* bila dianalisa melalui enam elemen komunikasi yaitu *sender – receiver, encoding – decoding, message, channel, noise, feedback*.

Kata kunci : komunikasi interpersonal, konsol game, virtual reality, deskriptif kualitatif