

## ABSTRAK

Masuknya *internet* telah membuat banyaknya bermunculan komunitas *online*, salah satunya komunitas *online game Point Blank Heyholet'sgo*. Terjadi interaksi dan komunikasi dalam komunitas *online* untuk mencapai tujuan. Penelitian ini berjudul “Pola Komunikasi *Virtual* Di Dalam Komunitas *Online Game*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi *virtual* di kalangan pengguna *online game Point Blank* di dalam komunitas *Heyholet'sgo*. Komunitas ini beranggotakan 30 orang yang terdiri dari ketua, staf dan anggota. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Sumber data menggunakan delapan orang informan, enam informan utama dan dua informan pendukung. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan terdapat sembilan alasan para anggota bermain *online game*. Ketua, staff dan anggota mempunyai peran dan tugas masing-masing. Terbentuknya komunitas *Heyholet'sgo* karena didasari minat yang sama dan sebuah pertemanan. Pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *virtual Heyholet'sgo* menggunakan pola komunikasi *downward communication* (komunikasi kebawah), *upward communication* (komunikasi ke atas) dan *all channel* (semua saluran).

Kata kunci : Komunitas *virtual Heyholet'sgo*, *online game Point Blank*, Pola komunikasi *virtual*