

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang mewabah di Indonesia sejak tahun 2020 menyebabkan munculnya kebijakan tentang larangan melakukan pertemuan secara langsung untuk meminimalisir penyebaran virus. Hal ini berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat terutama dalam hal komunikasi. Adanya kebijakan tersebut mendorong masyarakat untuk berkomunikasi secara virtual melalui berbagai media dan salah satunya ialah *game online*. Cara komunikasi tersebut ternyata dilakukan secara berkelanjutan dan mengalami peningkatan. Proses komunikasi dengan cara tersebut juga dilakukan secara berkelanjutan oleh komunitas *game online* bernama Purworejo Play Together. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini akan meneliti lebih jauh tentang pola komunikasi virtual melalui *game online* Play Together yang dilakukan oleh komunitas tersebut. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Purworejo Play Together sudah memenuhi indikator pola komunikasi yang terdiri dari adanya komunikasi berulang, komponen komunikasi, dan hubungan antarkomponen komunikasi. Selain itu, pola komunikasi yang dilakukan oleh komunitas tersebut dikategorikan sebagai pola semua saluran. Hal itu karena semua anggota bebas berkomunikasi dengan anggota lain tanpa ada batasan tertentu.

Kata kunci: pola komunikasi, komunikasi virtual, *game online*

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic, which has been endemic in Indonesia since 2020, has led to the emergence of a policy prohibiting face-to-face meetings to minimize the spread of the virus. This affects the social life of society, especially in terms of communication. The existence of this policy encourages people to communicate virtually through various media, one of them is online games. This way of communication was carried out on an ongoing basis and has increased. The communication process in this way is also carried out on an ongoing basis by an online game community called Purworejo Play Together. In this regard, this study will further examine virtual communication patterns through the online game Play Together by the community. This research is a qualitative descriptive type with data collection methods in the form of interviews and observations. The results showed that the Purworejo Play Together community had met the indicators of communication patterns consisting of repeated communication, communication components, and relationships between communication components. In addition, the pattern of communication carried out by the community is categorized as a pattern of all channels. That's because all members are free to communicate with other members without any particular restrictions.

Keywords: communication patterns, virtual communication, online games