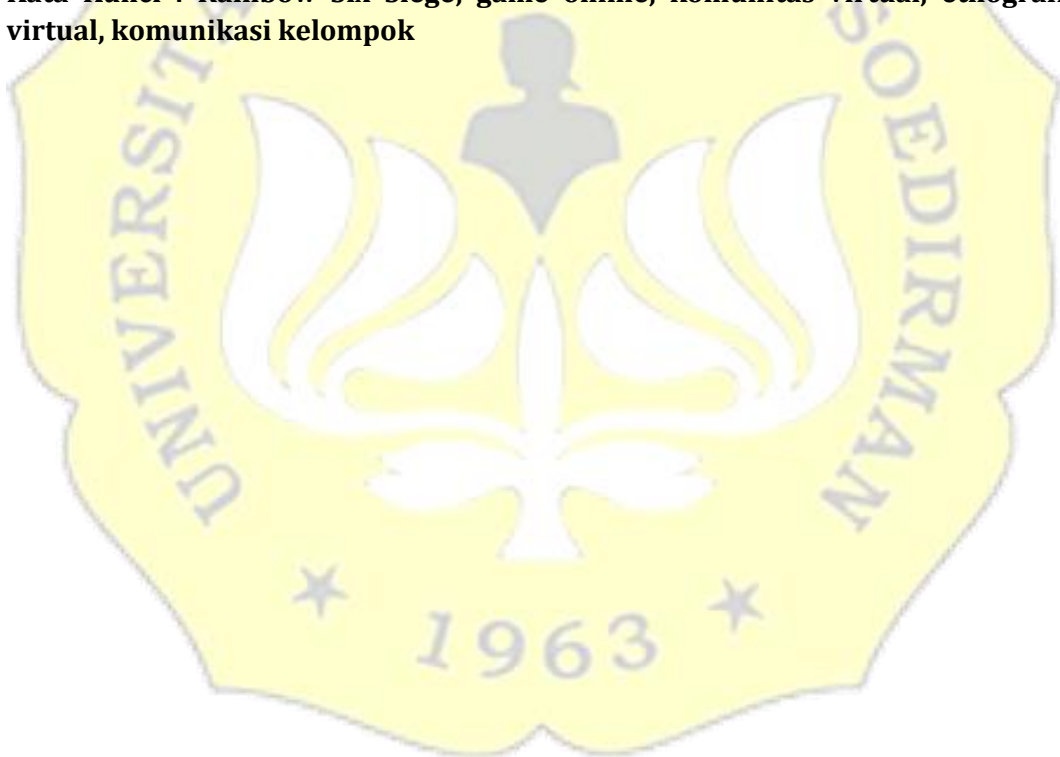


RINGKASAN

Rainbow Six Siege Indonesia merupakan komunitas virtual yang mewadahi pemain game Rainbow Six Siege dari seluruh Indonesia. Komunitas yang didukung langsung oleh Ubisoft sebagai developer game ini dijalankan dengan memanfaatkan aplikasi Discord untuk menghubungkan para pemain atau anggota. Penelitian ini berfokus pada komunikasi kelompok yaitu pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas secara virtual. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode etnografi virtual. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian mengadopsi pemikiran komunikasi kelompok dari Cartwright dan Zander yang terdiri dari pelaku, pesan, interaksi, kohevisitas dan norma. Pelaku merupakan ketua, staff dan anggota yang saling berbagi pesan dengan menggunakan aplikasi Discord. Discord memfasilitasi anggota untuk saling berkomunikasi, berinteraksi dan saling menghargai satu sama lain sesuai dengan norma umum yang berlaku.

Kata Kunci : Rainbow Six Siege, game online, komunitas virtual, etnografi virtual, komunikasi kelompok



SUMMARY

Rainbow Six Siege Indonesia is a virtual community that accommodates Rainbow Six Siege players from Indonesia. This community, which is directly supported by Ubisoft as the game developer is run by using the Discord application to connect players or members. This study focuses on group communication, namely communication patterns that occur in virtual communities. This type of research is qualitative with a virtual ethnographic method. Data collection methods used are interviews, observation and documentation. The research adopts the group communication thinking of Cartwright and Zander which consists of actors, messages, interactions, cohesiveness and norms. The perpetrators are the chairman, staff and members who share messages using the Discord application. Discord facilitates members to communicate with each other, interact and respect each other in accordance with generally accepted norms.

Keyword : Rainbow Six Siege, online game, virtual community, virtual ethnography, group communication

