

ABSTRAK

Komunikasi Antarpribadi *Gamers Free Fire Battlegrounds*. Studi deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Busch di Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi verbal *gamers free fire battlegrounds* dan komunikasi non verbal *gamers free fire battlegrounds*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dan pendekatan studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian studi ditentukan secara purposif. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead dan Teori CMC *Computer Mediated Communication* Andrew F Wood and Matthew J Smith. Proses pengumpulan data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi terlibat dan telaah dokumen. Sedangkan untuk data penunjang diperoleh melalui studi dokumentasi dan hasil penelitian yang sebelumnya, studi literatur lainnya dan wawancara dengan pihak terkait. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antarpribadi *Gamers Free Fire Battlegrounds* pada saat pemain sering memainkan *game free fire battlegrounds* seringkali pemain berlatih dan semakin memiliki banyak teman dapat membuat pemain menjadi terkenal dan diketahui banyak *player*. Selain itu, semakin pemain tersebut terkenal dapat membuka jalan untuk pemain tersebut menjadi pemain yang handal atau *professional*. Maka dari itu ketika pemain *free fire* tersebut sudah dapat dikenal banyak *player* dan bisa menjadi anggota *e-sport* pemain tersebut dapat menghasilkan keuntungan dari bermain *game* tersebut.

Kata Kunci: Komunikasi Antarpribadi, *Gamers Free fire*, Deskriptif Kualitatif

ABSTRACT

Interpersonal Communication of Free Fire Battlegrounds Gamers. Descriptive qualitative Study on the Busch Community In Bandung. This research aims to find out the verbal and non verbal communication of free fire battlegrounds gamers. This research uses a qualitative method, and the descriptive qualitative study approach with a study research approach is determined purposively. Theories used in this research are George Herbert Mead's Symbolic Interaction Theory and CMC computer Mediated Communication theory of Andrew F Wood and Matthew J Smith. The collection data process obtained through in-depth interviews with relevant parties. The result show that interpersonal of Free Fire Battlegrounds Gamers, is that when players play free fire battlegrounds games often, they are often practice and have more friends which can make them become famous and known by other players. Beside that, the more well-known can pave the way for these players to become reliable or professional players. Therefore, when the free fire player is known by other players, they can become an e-sports member, which can give a profit from playing the game.

Keywords: *interpersonal Communication, Gamers Free Fire, Qualitative Descriptive.*