

ABSTRAK

Tesis ini berisi penjelasan tentang bagaimana perkembangan teknologi menyebabkan perubahan dalam interaksi komunikasi antar manusia. Makin berkembangnya internet menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari berbagai media digital yang erat kaitannya dalam kehidupan manusia membawa pada era komunikasi yang termediasi. Hal menarik yang terjadi adalah media *game* sebagai media yang berfungsi memberi hiburan kini menawarkan kesenangan berupa dunia virtual yang didalamnya manusia diatur untuk menjalin relasi. Penelitian ini bersifat kualitatif dalam menggali interaksi komunikasi antar individu dalam permainan *online* Dragon Nest dimana hasil penelitian yaitu proses interaksi komunikasi yang terjadi antar pemain didasari pada kebutuhan akan adanya *reward* yang menuju pada simulasi terhadap identitas karakter dan pengakuan terhadap status yang bersifat virtual. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi memang terjadi antar pemain secara *online* tetapi bukan karena kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial tetapi lebih kepada adanya *reward* yang didapat ketika berhasil menjalin sebuah relasi.

Kata kunci : *Dragon Nest, interaksi, komunikasi, dunia virtual, game online*

