**ABSTRAK**

Patricia Angelia Liwang / 64150365 / 2019 / Akomodasi Komunikasi pemain *online game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* di Jakarta / Pembimbing: Deavvy M. R. Y. Johassan, S.Sos., M.Si

Salah satu bentuk media sosialyang saat ini sedang populer dalam masyarakat adalah *virtual game world* atau dikenal dengan *online game*. Seperti pada permainan *online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang mempertemukan pemain dari seluruh dunia dengan interaksi *real-time*. Pemain *PUBG Mobile* bertemu dengan orang yang tidak dikenal di arena yang tidak diketahui kondisinya, sehingga membutuhkan penyesuaian untuk memainkannya. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana akomodasi komunikasi pemain dalam *PUBG Mobile.*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori akomodasi komunikasi Howard Giles. Teori ini menyatakan bahwa ketika dua orang berbicara mereka kerap meniru omongan tingkah laku lawan bicaranya. Proses akomodasi dilakukan berdasarkan strategi konvergensi, divergensi, atau akomodasi berlebihan (*overaccommodation*). Peneliti melakukan penelitian terhadap para pemain *PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* ketika memainkan permainan dalam bentuk tim/ kelompok.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model deskriptif. Penggunaan model deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis temuan peneliti selama proses penelitian. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi terhadap para informan. Pengumpulan data dilakukan lewat wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi partisipatif terhadap keempat informan, juga dokumentasi berupa video hasil observasi dan buku teks yang dianalisis dengan teknik analisis Spradley.

Melalui analisis peneliti, peneliti dapat mengetahui akomodasi komunikasi pemain dalam permainan *PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile.* Akomodasi pada pemain *PUBG Mobile* merupakan hasil pemahaman pemain terhadap anggota timnya dengan memutuskan untuk menggunakan strategi konvergensi, divergensi atau akomodasi berlebihan. Pengaplikasian strategi tersebut terbagi dalam empat asumsi yaitu persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain, pendekatan dalam memahami cara bicara dan perilaku komunikasi pemain, bahasa dan tingkah laku pemain dan derajat kepantasan dan norma pemain.

Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa akomodasi komunikasi pemain dalam permainan *PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* terjadi sesuai konsep teori akomodasi komunikasi*.* Akomodasi yang pertama merupakan akomodasi persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dengan strategi konvergensi. Akomodasi yang kedua merupakan pendekatan dalam memahami cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dengan strategi divergensi. Kemudian akomodasi yang ketiga adalah akomodasi bahasa dan tingkah laku pemain dalam permainan yang juga dengan strategi divergensi. Yang terakhir akomodasi yang keempat adalah akomodasi derajat kepantasan dan norma pemain menggunakan strategi akomodasi berlebihan atau *overaccommodation* dalam bentuk *sensory overaccommodation*, *dependency overaccommodation*, dan *intergroup overaccommodation.*

Kata Kunci: akomodasi komunikasi, permainan daring

***ABSTRACT***

*Patricia Angelia Liwang / 64150365 / 2019 / The Communication Accommodation on PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile online game’s players in Jakarta / Advisor: Deavvy M. R. Y. Johassan, S.Sos., M.Si*

*One shape of social media that currently popular in the society is virtual game world or online game. As in the PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile online game which brings players from all over the world with real-time interaction. PUBG Mobile players meet unknown people in the arena whose condition is unknown, so it requires adaptation to play it. Therefore, researcher wanted to find out how player accommodate their communication in PUBG Mobile.*

*In this study, researcher used Howard Giles' communication accommodation theory. This theory states that when two people speak they often mimic the behavior of the other person. The accommodation process is based on a strategy of convergence, divergence, or overaccommodation. The researcher conducted research on PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile players when playing the game in a team / squad.*

*This research uses a qualitative method with a descriptive model. The use of descriptive models aims to systematically describe the findings of researcher during the research process. Primary data in this study are the results of interviews, documentation, and observations of the informants. Data collection was carried out through in-depth interviews, participatory observation of the four informants, as well as documentation in the form of video observations and textbooks analyzed by Spradley analysis techniques.*

*Through researcher analysis, researcher can find out the player's communication accommodation in PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile game. Accommodation at PUBG Mobile players is the result of the player's understanding of his team members by deciding to use a convergence, divergence or overaccommodation strategy. The application of this strategy is divided into four assumptions, such as the similarities and differences in the ways of speaking and behavior of players in communication, approaches in understanding the way of speaking and communication behavior of players, the language and behavior of players and the degree of appropriateness and norms of players.*

*From the results of this study, researcher can conclude that player communication accommodation in the Player Unknown's Battlegrounds Mobile game is occur according to the concept of communication accommodation theory. The first accommodation is an accommodation of similarities and differences in the way a player speaks and communicates with a convergence strategy. The second accommodation is an approach in understanding the way of speaking and communication behavior of players with a divergence strategy. Then the third accommodation is the accommodation of language and behavior of players in the game which is also with the divergence strategy. The last accommodation is the fourth accommodation of the degree of appropriateness and norms of players using the strategy of overaccommodation or overaccommodation in the form of sensory overaccommodation, dependency overaccommodation, and intergroup overaccommodation.*

*Keywords: communication accommodation, online games*