

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**  
**JAKARTA**

**ABSTRAK**

- A. IVANDER STEFANUS (915160088)
- B. Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam *game online League of Legends*.
- C. xii + 58 hlm, 2020, tabel 4, gambar 13, lampiran 1
- D. Advertising

Sebanyak 91% masyarakat Indonesia menggunakan handphone dalam kehidupan sehari-hari serta sebanyak 22% masyarakat menggunakan laptop atau komputer dalam kehidupan sehari-hari mereka dan tak jarang pula mereka memainkan game dari gadget atau komputer mereka. *Game* lebih dikenal sebagai sebuah intermezo belaka, namun seiring berkembangnya zaman *game* yang seharusnya menjadi hiburan untuk mengusir penat setelah aktivitas sehari-hari secara pesat telah berkembang menjadi kompetitif dengan adanya *game online*. Dalam *game online* berbasis tim salah satu faktor untuk mencapai kemenangan dalam *game* adalah komunikasi karena dengan adanya komunikasi maka tim dapat menghasilkan sinergi dan rencana yang matang untuk memenangkan *game*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk komunikasi verbal dan nonverbal di antara pemain dalam *game online League of Legends*. Teori utama dalam penelitian ini adalah teori komunikasi verbal dan nonverbal. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan metode fenomenologi. Fenomenologi menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam *game League of Legends* terdapat saluran komunikasi verbal yaitu berupa *in-game chat*, *voice chat*, dan melalui *Discord*. Sedangkan komunikasi nonverbal berupa *smart ping*, dan *emotes*.

Kata Kunci : *game online*, Komunikasi Nonverbal, Komunikasi Verbal.