

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi pada tahun 2023–2024, Lethal Company menjadi salah satu game paling populer dengan basis pemain yang banyak. Game ini berhasil meraih berbagai penghargaan seperti Best With Friends, Best Game Early Access, dan Game Stream of the Year, menunjukkan tingginya antusiasme pemain game online terhadap pengalaman bermain kooperatif. Lethal Company merupakan game survival horror dengan sistem komunikasi proximity voice chat yang menempatkan pemain dalam situasi krisis, sehingga mendorong terbentuknya interaksi komunikasi yang intens dan spontan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses penstrukturan interaksi komunikasi kelompok terbentuk dalam game Lethal Company, menggunakan teori strukturisasi Anthony Giddens yang mencakup tiga elemen: signifikasi, dominasi, dan legitimasi. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dan metode kualitatif dengan fenomenologi serta metode analisis metode perbandingan tetap (Constant Comparative Method) yang dikembangkan oleh Lexy J. Moleong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikasi terbentuk saat pemain memberi makna terhadap situasi tertentu. Dominasi muncul dari pemain yang punya *gamesense* tinggi, seperti yang mengarahkan tim atau dari kesepakatan bersama. Sementara itu, legitimasi tampak saat pemain mengikuti aturan tak tertulis, seperti menggunakan autopilot ketika tereliminasi. Jika aturan ini dilanggar, muncul reaksi kecewa atau sanksi sosial dari tim. Ketiga elemen ini saling berkaitan dan terus terbentuk selama permainan berlangsung.

Kata Kunci: *komunikasi kelompok, Anthony Giddens strukturisasi, proximity voice chat, game survival horror, Lethal Company.*