

BAB V

PENUTUP

V. 1. Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan temuan bahwa *Sense of Virtual Community* muncul karena interaktivitas menggunakan berbagai *channel* yang tersedia dalam Discord, anggota komunitas ini berkomunikasi melalui teks dan suara untuk membangun ikatan sosial yang kuat melalui berbagai aspek interaktivitas, yang tercermin dalam aktivitas, kontribusi, dan budaya komunikasi antar anggotanya. Salah satu temuan yang menarik adalah bahwa harapan anggota terhadap kemajuan sistem Indopride tidak hanya menunjukkan keinginan untuk pembaruan teknis, tetapi juga untuk menjadikan komunitas ini lebih dari sekadar tempat bermain, tetapi juga tempat untuk berkembang secara pribadi dan mencari teman. Harapan ini adalah agar anggota merasa memiliki peran penting dalam komunitas meskipun mereka tidak sepenuhnya mengendalikan kebijakan yang ada. Hal ini menunjukkan rasa *belonging* yang tinggi di mana hubungan antar anggota diperkuat oleh harapan bersama untuk kemajuan komunitas.

Anggota berperan penting dalam menciptakan narasi bersama, karena mereka tidak hanya berinteraksi secara langsung dengan karakter lain, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan cerita. Anggota juga memainkan peran penting dalam membentuk komunitas Indopride yang kuat. Anggota tidak hanya terlibat secara aktif dalam permainan, tetapi mereka juga berkontribusi pada pembuatan skenario *roleplay* yang menarik, seperti yang

dilakukan oleh Khoirul Kage Bonjer. Kontribusi anggota ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dinamika dan kelangsungan komunitas. Meskipun kontribusi ini sebagian besar berasal dari ide-ide yang dihasilkan oleh permainan, mereka juga menanamkan rasa tanggung jawab kolektif untuk menjaga komunitas tetap hidup dan berkembang. Ini menunjukkan bagaimana fondasi sosial yang lebih dalam dibentuk oleh keterlibatan aktif anggota daripada hanya interaksi dalam permainan.

Pola komunikasi Indopride membantu interaksi antara anggota. Meskipun pengelola tertentu memiliki kendali lebih besar atas aturan komunitas, anggota diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka melalui rapat evaluasi dan diskusi terbuka. Anggota membangun ikatan yang lebih kuat dan merasa didengar dan dihargai melalui proses komunikasi dua arah ini. Menjaga keseimbangan antara otoritas yang diberikan kepada pengelola dan kebebasan anggota untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan juga menjadi masalah. Keterlibatan anggota akan meningkat dan komunitas yang lebih inklusif dan kolaboratif akan terbentuk jika pengelola dapat menjaga transparansi dan menerima kritik dengan baik.

Secara keseluruhan, komunitas Indopride berhasil menciptakan lingkungan yang tidak hanya berfokus pada permainan tetapi juga membangun ikatan sosial dan emosional antara anggotanya. Faktor simbolik yang mendukung identitas komunitas dan menumbuhkan rasa belonging yang kuat ditambahkan ke kebiasaan sehari-hari, seperti menyambut anggota baru

dan merayakan hari besar. Selain itu, program komunitas, baik online maupun offline, memberi anggota kesempatan untuk berinteraksi di luar permainan dan membangun hubungan sosial yang lebih dalam. Komunitas Indopride menunjukkan dengan jelas bagaimana interaksi dalam komunitas virtual dapat meningkatkan pengalaman sosial, menumbuhkan rasa kebersamaan yang lebih kuat, dan membantu anggota berkembang secara pribadi.

V. 2. Saran

V. 2. 1. Saran Akademis

Dengan memasukkan konteks baru ke dalam lingkungan komunitas virtual berbasis *roleplay*, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori *Sense of Virtual Community (SoVC)*. Diharapkan penelitian ini dapat memperluas penerapan teori SoVC pada *platform* online selain media sosial konvensional, seperti Discord, yang memiliki fitur unik untuk pengalaman pengguna dan interaktivitas.

Penelitian lebih lanjut dapat berkonsentrasi pada fenomena Pengaruh *Sense of Virtual Community (SoVC)* terhadap kesejahteraan psikologis anggota. Penelitian ini dapat diperluas dengan melihat dampak positif atau negatif dari *Sense of Virtual Community* terhadap kesejahteraan psikologis anggota, khususnya mengenai keterikatan emosional yang muncul dalam interaksi *roleplay* dengan media yang lebih beragam, yang dapat menghasilkan perasaan diterima atau justru menyebabkan ketergantungan emosional yang tidak sehat.

V. 2. 2. Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi anggota yang bergabung dalam komunitas #INDOPRIDE *Roleplay* dapat bekerja sama dengan komunitas virtual lainnya untuk mengadakan *event* atau pertukaran ide bersama, yang akan meningkatkan dinamika komunitas dan meningkatkan keterlibatan anggotanya. Ini dapat dilakukan baik di Discord maupun di platform lain, sehingga memperluas jaringan sosial dan meningkatkan keberagaman pengalaman. Namun tetap harus mengambil pendekatan yang lebih sadar terhadap kesejahteraan mental anggota mereka mengingat fenomena hidup yang “masuk kedalam monitor”.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Boellstorff, T., Nardi, B., Celia, P., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds*. Princeton University Press.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (1 ed.). Kencana.
- Dillon, R. (2021). *The Digital Gaming Handbook*. CRC Press.
- Ensslin, A., & Muse, E. (2011). *Creating Second Lives*. Routledge.
- Eriyanto. (2021). *METODE NETNOGRAFI Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Social* (N. Asri, Ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Fine, G. A. (1983). *Role-Playing Games as Social Worlds*.
- Griffin, E. A. (2012). *A First Look at Communication Theory*. McGraw-Hill.
- Holmes, D. (2005). *TEORI KOMUNIKASI Media, Teknologi, dan Masyarakat* (T. Radike, Ed.). Pustaka Pelajar.
- Jenkins, H. (2018). Chapter 1 - Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. Dalam *A Companion to Media Fandom* (hlm. 14–26). <https://doi.org/10.1002/9781119237211>
- Juul, J. (2010). *A CASUAL REVOLUTION REINVENTING VIDEO GAMES AND THEIR PLAYERS*. The Mit Press.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography : Doing Ethnographic Research Online*. SAGE.
- Littlejohn, S., & Foss, K. A. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. SAGE Publications.
- Maheswari, A. T. P., Parahita, B. N., & Purwanto, D. (2023). HIPERREALITAS PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEREPRESENTASIKAN RELASI SOSIAL PERTEMANAN GENERASI Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 8(3), 398–415. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v8i3.84>

- Maysaroh, Y., Gunawan, C., & Nadya, A. (2022a). Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3062/http>
- Maysaroh, Y., Gunawan, C., & Nadya, A. (2022b). Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3062/http>
- McMillan, D. W. (1996). Sense of Community. *Journal of Community Psychology*, 24(4), 315–325. [https://doi.org/https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6629\(199610\)24:4<315::AID-JCOP2>3.0.CO;2-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6629(199610)24:4<315::AID-JCOP2>3.0.CO;2-T)
- McMillan, D. W. (2011). Sense of community, a theory not a value: A response to Nowell and Boyd. *Journal of Community Psychology*, 39(5), 507–519. <https://doi.org/10.1002/jcop.20439>
- McMillan, D. W., & Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6–23.
- Nasrullah, R. (2012). *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber* (R. Nasrullah, Ed.; 1 ed.). KENCANA.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi Budaya dan Sosiologi* (N. S. Nurbaya, Ed.; 6 ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyowidodo, G., Ditya Sari, Y., & Maylya, M. (2018). *Pola Komunikasi dan Budaya Organisasi Virtual*. Rajagrafindo Persada.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi* (T. Surjaman & R. K. Soenendar, Ed.; Revisi, Vol. 1). Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sally, J., & McMillan. (2006). Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems. Dalam S. Livingstone & L. A. Lievrouw (Ed.), *Handbook of New Media* (Student, hlm. 205–229). Sage Publications.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). ALFABETA.

Tronick, E., & Gold, C. M. (2020). *The Power of Discord: Why the Ups and Downs of Relationships Are the Secret to Building Intimacy, Resilience, and Trust*. Scribe Publications.

JURNAL

- Anandayan, V., & Adiprabowo, V. D. (2023). ANALISIS MEDIA SIBER PADA AKUN INSTAGRAM @POTONGANFILM SEBAGAI RUANG KOMUNITAS VIRTUAL. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.35760/mkm.2023.v7i1.8259>
- Annisa, S. (2019). STUDI NETNOGRAFI AKSI BEAT PLASTIC POLLUTION OLEH UNITED NATIONS ENVIRONMENT DI INSTAGRAM. *Jurnal ASPIKOM*, 3.
- Arung Triantoro, D. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>
- Astuti, W., Pradoto, D., & Romaria, G. (2019). Victim Blaming Kasus Pelecehan Seksual (Studi Netnografi Pelecehan Seksual Terhadap Via Valen di Instagram) Victim Blaming Sexual Harassment Cases (Netnographic Study of Sexual Harassment Against Via Valen on Instagram). *PROMEDIA*, 5(1), 145–165.
- Blanchard, A. L., & Lynne Markus, M. (2004). The Experienced “Sense” of a Virtual Community: Characteristics and Processes. *Data Base for Advances in Information Systems*, 35(1), 64–79. <https://doi.org/10.1145/968464.968470>
- Blanchard, A. L., Welbourne, J. L., & Boughton, M. D. (2011). A model of online trust: The mediating role of norms and sense of virtual community. *Information Communication and Society*, 14(1), 76–106. <https://doi.org/10.1080/13691181003739633>
- Chang, W., Chao, R.-F., & Chien, G. (2021). Impacts of Online Social Support and Perceived Value in Influential Travel Blogs. *International Journal of Research*

- in Business and Social Science* (2147- 4478), 10(4), 339–348.
<https://doi.org/10.20525/ijrbs.v10i4.1190>
- Gibbs, J. L., Kim, H., & Ki, S. (2019). Investigating the Role of Control and Support Mechanisms in Members' Sense of Virtual Community. *Communication Research*, 46(1). <https://doi.org/10.1177/0093650216644023>
- Juditha, & Christiany. (2018). Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya (View of Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation). *Jurnal Pekommas*, 3(1), 31–44.
- Koh, J., & Kim, Y. G. (2003). Sense of virtual community: A conceptual framework and empirical validation. *International Journal of Electronic Commerce*, 8(2), 75–94. <https://doi.org/10.1080/10864415.2003.11044295>
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4). <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002>
- Maheswari, A. T. P., Parahita, B. N., & Purwanto, D. (2023). HIPERREALITAS PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEREPRESENTASIKAN RELASI SOSIAL PERTEMANAN GENERASI Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 8(3), 398–415. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v8i3.84>
- Maysaroh, Y., Gunawan, C., & Nadya, A. (2022a). Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3062/http>
- Maysaroh, Y., Gunawan, C., & Nadya, A. (2022b). Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3062/http>
- McMillan, D. W. (1996). Sense of Community. *Journal of Community Psychology*, 24(4), 315–325. [https://doi.org/https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6629\(199610\)24:4<315::AID-JCOP2>3.0.CO;2-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6629(199610)24:4<315::AID-JCOP2>3.0.CO;2-T)

- McMillan, D. W. (2011). Sense of community, a theory not a value: A response to Nowell and Boyd. *Journal of Community Psychology*, 39(5), 507–519. <https://doi.org/10.1002/jcop.20439>
- McMillan, D. W., & Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6–23.
- Mustiawan, M., & Pranawukir, I. (2024). Hyperrealites Online Gambling Wins on The “Pola Gacor” Content Youtube. *ETTISAL : Journal of Communication*, 9(2), 267–283. <https://doi.org/10.21111/ejoc.v9i2.12451>
- Naranjo-Zolotov, M., Oliveira, T., Casteleyn, S., & Irani, Z. (2019). Continuous usage of e-participation: The role of the sense of virtual community. *Government Information Quarterly*, 36(3), 536–545. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.05.009>
- Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sujadi, H. (2021). OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY TOUR KAMPUS UNIVERSITAS MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. *INFOTECH journal*, 15–28. <https://doi.org/10.31949/infotech.v7i2.1313>
- Rizal, M. S., & Aesthetika, N. M. (2022). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM. *MEDIUM: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 10(1).
- Shen, Y. C., Huang, C. Y., Chu, C. H., & Liao, H. C. (2010). Virtual community loyalty: An interpersonal-interaction perspective. *International Journal of Electronic Commerce*, 15(1), 49–74. <https://doi.org/10.2753/JEC1086-4415150102>
- Talò, C., Mannarini, T., & Rochira, A. (2014). Sense of Community and Community Participation: A Meta-Analytic Review. *Social Indicators Research*, 117(1). <https://doi.org/10.1007/s11205-013-0347-2>
- Tsai, H. T., & Bagozzi, R. P. (2014). Contribution behavior in virtual communities: Cognitive, emotional, and social influences. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 38(1). <https://doi.org/10.25300/MISQ/2014/38.1.07>

- Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 141–152. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>
- Wu, J. J., Chen, Y. H., & Chung, Y. S. (2010). Trust factors influencing virtual community members: A study of transaction communities. *Journal of Business Research*, 63(9–10). <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2009.03.022>