

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. 1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada interaktivitas anggota dalam melakukan *roleplaying* untuk membangun *Sense of Virtual Community*. Kegiatan *roleplay* merupakan transformasi tindakan seseorang untuk mengambil peran, secara sadar untuk melakukan peran sosial yang diadopsi. Dalam dunia virtual, *roleplay* memungkinkan pengguna berinteraksi, bergabung dengan komunitas, dan berperan sebagai versi lain dari diri mereka sendiri. *SoVC* ini mengacu pada perasaan memiliki identitas, dan keterikatan para anggota pada sebuah komunitas yang berinteraksi terutama melalui komunikasi elektronik.

Sebelum kita dapat sampai pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan media sosial, kita harus menggunakan teori-teori sosial untuk menjelaskan apa yang membedakan media sosial dari media lainnya di internet. Selain itu, mencari hubungan antara media dan masyarakat membutuhkan diskusi khusus. (Nasrullah, 2017, h.8). Dengan demikian, pemahaman tentang jaringan, bagaimana jaringan terbentuk, dan hubungan yang terjadi di antara pengguna media sosial membentuk masyarakat berjejaring, juga dikenal sebagai *network society*. Konsep ini menggambarkan bagaimana sebuah masyarakat saat ini di dunia virtual. (Nasrullah, 2017, h. 108)

Salah satu dari banyak kemajuan teknologi saat ini adalah berbagai jenis komunikasi yang sering kita gunakan. Hal ini didukung oleh pertumbuhan internet

yang sangat cepat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi ini tentu saja membuatnya menjadi alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Media hiburan adalah salah satu industri yang telah menggunakan teknologi ini, karena beberapa media hiburan telah menggunakan internet untuk berkomunikasi satu sama lain. Internet adalah salah satu teknologi yang paling mudah digunakan. Kehadiran teknologi internet saat ini sangat memudahkan komunikasi bagi semua orang dengan adanya *game dan social media*. (Maysaroh dkk., 2022, h. 1)

Ini menunjukkan bahwa dinamika kehidupan sosial juga mulai terdigitalisasi, menuju dunia digital yang dimediasi oleh internet. Banyak produk turunan internet memungkinkan komunitas untuk berkomunikasi dan membuat konten digital secara bersamaan (Widyaningrum, 2021, h. 142). Penggunaan salah satu platformnya adalah *GTA V Roleplay* yang merupakan permainan di mana pemain harus memerankan dan memberlakukan karakter mereka seperti di dunia nyata. Sebagai pemain *roleplay*, individu harus memerankan karakter seperti di dunia nyata. Ada hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata juga tidak boleh dilakukan dalam *game*, seperti menabrak-nabrak mobil untuk membunuh orang. Layaknya manusia hidup yang kadang-kadang membosankan, tetapi kadang-kadang juga penuh dengan drama.

"Fenomena sosio-teknologi yang diklaim memiliki potensi untuk memberikan banyak manfaat seperti kesenangan dan juga manfaat sosial melalui komunitas dan interaksi sosial," begitulah cara Hamari dan Koivisto (2015) mendefinisikan gamifikasi dalam buku *The Digital Gaming Handbook* (Dillon, 2021, h. 66). (Tronick & Gold, 2020, h. 130) menekankan hal ini telah berkembang

menjadi salah satu kekhawatiran yang umum terjadi, yaitu sifat adiktif dari media sosial, serta portabilitas dan penerimaan sosial dari ponsel.

Ketika konten dan program di media tradisional modern berkembang, khalayak bukan lagi objek. Khalayak telah terlibat dalam proses produksi hingga penyebaran konten, atau keterlibatan penonton. (Nasrullah, 2017, h. 94). Tetapi, Hal ini telah berkembang menjadi salah satu kekhawatiran yang umum terjadi, yaitu sifat adiktif dari media sosial, serta portabilitas dan penerimaan sosial.

Dari fenomena diatas dapat diketahui pada definisi mengenai komunitas virtual yang dikemukakan oleh Rheingold (1993) dalam (Eriyanto, 2021, h. 31) yakni sekumpulan orang yang muncul dari internet, terbentuk melalui diskusi yang cukup lama dengan perasaan memiliki di antara anggota yang cukup tinggi dan membentuk jaringan hubungan pribadi di dunia maya. (Priyowidodo dkk., 2018, h. 4) Namun, pola komunikasi didefinisikan sebagai cara para anggotanya berkomunikasi satu sama lain dalam suatu organisasi.

Meninjau interaksi di luar layar sangat penting untuk game sosial: Mengembangkan desain gim sosial melibatkan lebih dari sekadar membuat gim yang kompleks secara strategis; tetapi juga memastikan bahwa gim tersebut mendorong interaksi pemain yang menarik. Interaksi sosial antar pemain memberikan arti penting bagi game multi-pemain, meskipun *game* dengan antarmuka (Juul, 2010, h. 121)

Komunikasi dianggap menjadi efektif dalam teori kehadiran sosial yang menjelaskan bahwa media yang sesuai dengan keterlibatan komunikasi yang

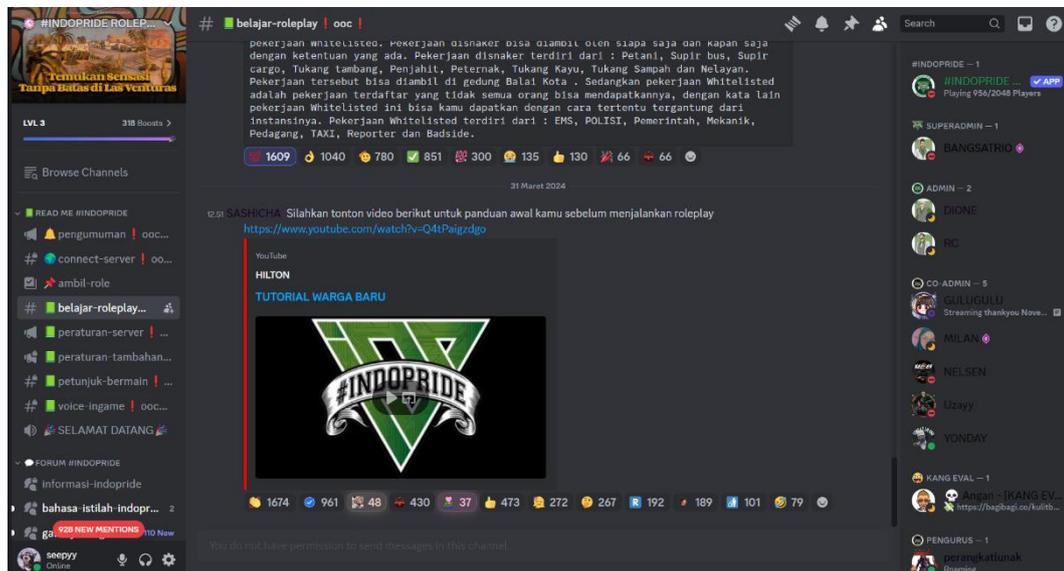
dibutuhkan, Juga menjelaskan bahwa media tatap dianggap memiliki kehadiran yang tinggi, sedangkan media teks memiliki tingkat kehadiran yang rendah (Griffin, 2012, h. 159)

Lombard dalam (Littlejohn & Foss, 2009, h. 793) mendefinisikan kehadiran sebagai ilusi perseptual yang berada di situasi dimana tidak ada perantara antara pengguna. Oleh karena itu, kehadiran terjadi ketika alat berhasil membuat pengalaman yang menarik dengan cara yang tidak disadari pengguna

Contohnya adalah komunitas *game online*. Komunitas online yang seharusnya untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan menciptakan pengalaman sosial bersama. 'Indopride Roleplay' adalah komunitas lokal dalam komunitas roleplay Grand Theft Auto V (GTA V), yang merupakan salah satu komunitas virtual di platform ini.

Dengan demikian, terciptanya game yang telah dimodifikasi bernama *Grand Theft Auto V Roleplay* Indopride. Lalu membentuk sebuah komunitas virtual. Yang memadahi proses di mana representasi avatar kita di ruang virtual menciptakan kehadiran kita sebagai manusia. Saat ini, banyak dari kita yang sering berpartisipasi dan berkomunikasi melalui bentuk avatar kita di dunia virtual di layar komputer. (Ensslin & Muse, 2011, h. 99)

**Gambar I. 1 Komunitas Roleplay Indopride**



Sumber: Discord Indopride Roleplay

Pembentukan komunitas virtual Roleplay Indopride membangun kreativitas dan ekspresi diri dengan komunitas ini memberikan ruang bagi anggotanya untuk mengekspresikan diri melalui peran yang mereka mainkan. Ini memungkinkan anggota untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan karakter dan alur cerita yang menarik. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial: Melalui interaksi dalam komunitas, anggota dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial mereka. Mereka belajar berinteraksi dengan berbagai karakter dan situasi yang berbeda, yang dapat membantu mereka dalam kehidupan nyata. Menciptakan rasa kebersamaan dan persahabatan untuk membangun rasa kebersamaan di antara anggotanya. Melalui kegiatan bersama dan interaksi sehari-hari, anggota dapat membentuk hubungan persahabatan yang kuat.

Dalam komunitas virtual 'Indopride Roleplay', kejadian yang menonjol adalah interaksi di antara para anggota, yang menghasilkan dinamika sosial. Anggota komunitas berpartisipasi dalam dialog, diskusi, dan kerja sama tim yang

intens baik di dalam maupun di luar permainan. selain memainkan peran virtual, melalui komunikasi yang teratur, identitas virtual, narasi kelompok, dan norma-norma komunitas tercipta di dalam lingkungan sosial yang kompleks ini.

Tidak jarang anggota mengalami kesulitan membedakan identitas pribadi mereka dari identitas peran mereka ketika batas antara realitas dan *roleplay* menjadi kabur. Pengaruh dalam hubungan *roleplay*, misalnya ketika salah satu pihak dianggap terlalu dominan, sering menyebabkan konflik. Anggota yang memiliki pengaruh sosial lebih besar cenderung memengaruhi keputusan komunitas seperti memilih cerita atau aktivitas kelompok. Fenomena "drama" menjadi masalah besar dalam komunikasi, di mana anggota sering mempertanyakan apakah hubungan itu asli atau tidak.

Secara *membership*, *Member* memiliki akses ke saluran, acara, atau kegiatan yang eksklusif untuk anggota komunitas. Mereka dapat memiliki konten digital eksklusif yang dimiliki oleh komunitas virtual yang mereka pilih seperti baju, dan kendaraan yang telah di modifikasi. Merasa seperti mereka adalah anggota dari sebuah kelompok orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama, seperti berbagi cerita atau bermain peran.

Anggota berharap komunitas virtual menjadi tempat di mana anggota merasa dihargai, terutama jika sulit untuk menemukan tempat yang mendukung di dunia nyata. Semua orang yang bergabung dapat berbagi kisah, pengalaman, atau bahkan masalah hidup mereka dalam komunitas ini. Untuk mendukung mereka, kata-kata penyemangat atau simpati biasanya digunakan.

Pengaruh positif dapat meningkatkan solidaritas komunitas, tetapi pengaruh negatif dapat merusak keutuhan komunitas. Karena itu, komunitas harus membangun struktur yang mendukung pengaruh konstruktif dan meminimalkan kemungkinan pengaruh tersebut disalahgunakan.

Hubungan emosional yang kuat meningkatkan rasa memiliki dalam komunitas, yang memungkinkan anggota untuk merasa dihargai dan diterima sebagai anggota kelompok. memungkinkan anggota untuk lebih dekat satu sama lain tetapi juga mengarah pada konflik, terutama dalam situasi di mana ketergantungan emosional, kecemburuan, atau kesalahpahaman muncul. Konflik dapat merusak hubungan dan stabilitas komunitas, tetapi tantangan dapat diubah menjadi peluang untuk meningkatkan dinamika komunitas secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya aturan komunitas dan moderator dalam menciptakan lingkungan yang sehat secara emosional bagi anggotanya.

Ketika anggota mendapatkan perhatian atau "afeksi" dari pasangan roleplay mereka, mereka merasa terpenuhi secara emosional. Namun, ketika anggota menjadi terlalu bergantung secara emosional, hal itu dapat menyebabkan konflik interpersonal dan mengakhiri hubungan *roleplay*. Gesekan dapat terjadi karena ketergantungan emosional yang tinggi, terutama jika salah satu pihak merasa diabaikan atau tidak dihargai. Fenomena *roleplay* juga menimbulkan masalah moral dan psikologis, terutama jika anggota merasa terjebak dalam hubungan yang tidak sehat atau manipulatif. Dalam kehidupan offline, orang sering menjadi terlalu tergantung pada hubungan roleplay daripada hubungan nyata, yang mengakibatkan mereka terisolasi dari orang lain.

Sebaliknya, jika mereka meningkatkan keterlibatan emosional dan membuat komunitas lebih dekat dengan kegiatan yang positif lainnya, *roleplaying* memberikan hiburan dan pelarian dari kehidupan sehari-hari. *Roleplaying* bisa menjadi bentuk hiburan yang menyenangkan dan cara untuk melarikan diri dari tekanan kehidupan sehari-hari. Anggota dapat menikmati waktu mereka dengan berpartisipasi dalam cerita dan situasi yang mereka sukai. Mendukung pengembangan personal, dengan berpartisipasi dalam berbagai situasi *roleplay*, anggota dapat belajar tentang diri mereka sendiri, mengembangkan empati, dan meningkatkan kemampuan *problem-solving* mereka. Hal ini dapat berkontribusi pada pengembangan pribadi yang lebih baik. Komunitas Virtual Roleplay Indopride berfungsi sebagai platform bagi anggotanya untuk belajar, berkembang, dan menikmati pengalaman *roleplaying* sambil membangun hubungan yang bermakna dengan sesama anggota.

Peneliti akan menggunakan metode netnografi sebagai pendekatan penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Penggunaan metode ini telah mewarnai spektrum penelitian peneliti di bidang netnografi dan *Sense of Virtual Community*. Peneliti juga menggunakan platform Discord sebagai alat untuk mendukung pekerjaan mereka. Selain itu, mereka terlibat langsung dalam komunitas *Roleplay* Indopride untuk mempelajari pesan yang diungkapkan oleh anggota komunitas melalui fitur chat platform Discord. Ini menunjukkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari dan mengkomunikasikan pesan yang disampaikan oleh anggota yang menunjukkan kegiatan positif dan untuk menghasilkan kesimpulan tentang pesan interaktivitas.

Penelitian netnografi ini bukan menjadi hal terbaru, karena penelitian serupa ini pernah dilakukan oleh (Arung Triantoro, 2019) yang berjudul Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja membahas tentang ketegangan sosial dalam komunitas virtual remaja disebabkan oleh salah tafsir terhadap bahasa atau sudut pandang, hipersensitivitas terhadap simbol, waktu, dan aktivitas komunitas, *cyberbullying*, masalah SARA, dan postingan yang mementingkan diri sendiri mengenai latar belakang anggota komunitas yang tidak dimiliki oleh semua orang. Anggota komunitas online kini terbagi menjadi tiga faksi: pembaca yang pendiam, liberal, dan konservatif. Konflik virtual dapat diselesaikan dengan beberapa cara, seperti menengahi perselisihan antara pihak-pihak yang terlibat, memediasi, mengeluarkan pelaku dari komunitas virtual untuk sementara waktu agar terjadi perdamaian, atau saling bertukar foto-foto lucu dengan anggota lain.

Kedua, adalah penelitian Studi Netnografi (Annisa, 2019) Aksi Beat Plastic Pollution Oleh United Nations Environment di Instagram yang memaparkan konten aksi Melawan Polusi Plastik diperiksa sebagai bagian dari investigasi ini. Pengamatan online adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yang menggunakan pendekatan netnografi. Temuan penelitian ini memberikan gambaran umum tentang materi yang diunggah, termasuk bagaimana visual seperti gambar, desain, atau video digunakan untuk menyampaikan pesan, tingkat partisipasi, dan keterlibatan selebritas dan aktivis lingkungan dalam kampanye “Kalahkan Polusi Plastik”. Badan Lingkungan Hidup PBB telah memutuskan untuk memerangi polusi plastik dengan menggunakan Instagram sebagai platform media. Fokus utama dari penelitian ini adalah kebijakan

media sosial dan bagaimana penduduk setempat dapat memperoleh materi Instagram yang sangat menarik di media sosial.

Ketiga, terdapat juga penelitian yang berjudul Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya milik (Juditha & Christiany, 2018). Saat penelitian ini dibuat, penyebaran informasi/berita bohong (*hoax*) semakin marak. Yang diperkuat dengan survei Mastel 2017 mengungkapkan bahwa masyarakat menerima hoax lebih dari satu kali setiap hari. Media sosial menjadi saluran yang paling sering digunakan untuk menyebarkan *hoax*. Fenomena hoax di Indonesia menyebabkan keraguan terhadap informasi yang diterima dan membingungkan masyarakat. Pihak yang tidak bertanggung jawab memanfaatkan situasi ini untuk menyebarkan fitnah dan kebencian. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan interaksi komunikasi *hoax* di media sosial dan cara mengantisipasinya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menyoroti tiga kasus hoax yang ramai di masyarakat terkait pemerintahan Presiden Jokowi dan Gubernur DKI Jakarta, Ahok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi komunikasi sangat dinamis. Pengirim atau penerima pesan hoax adalah pihak yang tidak menyukai pemerintah. Penerima pesan lainnya juga adalah pihak yang tidak setuju dan membantah hoax sebagai bentuk dukungan terhadap pemerintah. Motif politik sangat kuat dalam kasus ini, dengan tujuan menjatuhkan pemerintah yang berkuasa atau mencegah Ahok menjadi gubernur DKI Jakarta lagi. *Hoax* yang disebarkan berulang-ulang melalui media sosial dapat membentuk opini publik bahwa berita tersebut benar. Ada tiga pendekatan penting untuk mengantisipasi

penyebaran *hoax* di masyarakat yaitu pendekatan kelembagaan, teknologi, dan literasi.

Keempat dan kelima, penelitian yang membahas komunitas virtual yang berjudul Analisis Media Siber Pada Alim Instagram @Potonganfilm Sebagai Ruang Komunitas Virtual (Anandayan & Adiprabowo, 2023) dan Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi (Widyaningrum, 2021) berkaitan dikarenakan pada penelitian aktivitas interaksi di komunitas virtual dan elemen komunikasi visual yang terjadi di akun Instagram @potonganfilm. Satu dari banyak media online yang memiliki akun Instagram bernama @potonganfilm memiliki kemampuan untuk membentuk komunitas online dengan menyajikan konten yang menarik mengenai film sebagai lingkup informasinya dan memungkinkan pengguna berinteraksi, berbicara, dan berbagi pendapat satu sama lain. Menggunakan etnografi virtual sebagai metode kualitatif, penelitian ini menggunakan analisis media siber dalam empat tingkat: ruang, dokumen, objek, dan pengalaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, melalui penampilan grafis informasi tentang beberapa film, tingkat ruang media pada akun tersebut berisikan informasi dan review film tentang pendapat pemilik akun tersebut. Sedangkan penelitian satunya mengulas literatur tentang komunitas virtual, yang mencakup topik-topik seperti fenomena, teori, aplikasi metodologis, serta kemungkinan dan masalah penelitian. Orang-orang dapat terhubung dari berbagai wilayah dan dengan identitas yang berbeda berkat internet, yang menghilangkan batasan waktu dan geografi. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengintegrasikan konsep sosiologi *gemeinschaft* dan *gessellschaft* ke dalam kajian

ilmu komunikasi dengan menjelaskan kehadiran komunitas virtual di era internet. Pesatnya perkembangan media sosial yang memungkinkan terjadinya komunikasi jarak jauh antara orang-orang yang tinggal di berbagai belahan dunia, telah memunculkan sejumlah penelitian tentang komunitas virtual.

Uraian penelitian sebelumnya di atas menunjukkan bahwa penelitian kali ini berbeda dari penelitian sebelumnya dalam hal subjek, objek, dan platform *online* yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan platform Discord untuk memantau dan terlibat langsung dalam komunitas Roleplay Indopride. Mereka akan mempelajari *Sense of Virtual Community* yang dimiliki anggota komunitas melalui pengungkapan pesan yang menunjukkan interaktivitas dalam fitur chat yang ada di platform. Selanjutnya, hasil penelitian dan kesimpulan yang dapat diandalkan akan dipelajari lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi NVivo.

## **I. 2. Rumusan Masalah**

Bagaimana interaksi anggota komunitas virtual Discord ‘INDOPRIDE *roleplay*’ dalam memunculkan *Sense of Virtual Community*?

## **I. 3. Tujuan Penelitian**

Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai pola interaksi antara anggota, pengalaman mereka dengan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas *online*, dan kebudayaan unik yang ada di organisasi. Kemudian untuk menjelaskan bagaimana aktivitas tersebut mungkin menjadi pengalaman yang menyenangkan dan positif bagi anggota komunitas yang menumbuhkan rasa komunitas virtual (*SoVC*).

#### **I. 4. Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, informan digunakan sebagai subjek penelitian, Komunitas 'Indopride Roleplay' di platform Discord, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk komunitas *roleplay* lainnya di luar platform ini. Dinamika interaksi yang terjadi selama enam bulan terakhir, dengan fokus pada aspek interaktivitas dan konflik sosial yang memengaruhi pembentukan Sense of Virtual Community. Elemen-elemen pembentuk SoVC seperti keanggotaan, pengaruh, pemenuhan kebutuhan, dan koneksi emosional bersama yang muncul dari interaksi dalam komunitas. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi partisipatif, dan analisis konten percakapan di kanal Discord komunitas tersebut.

#### **I. 5. Manfaat Penelitian**

##### **I. 5. 1. Manfaat Teoritis**

Fokus penelitian ini adalah bagaimana pola interaksi di komunitas dapat membantu pertumbuhan hubungan virtual komunitas (*SoVC*) antara anggota komunitas satu sama lain dan antara anggota komunitas sendiri. Salah satunya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan pengetahuan terkait komunitas yang belum banyak dieksplorasi oleh peneliti sebelumnya.

### **I. 5. 2. Manfaat Praktis**

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan penelitian tentang komunitas virtual, terutama tentang bagaimana komunitas menjadi tempat di mana anggota dapat mengalami pengalaman menyenangkan yang mendorong mereka untuk tinggal di komunitas virtual.