

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE - JUITIK

by Yuli Candrasari

Submission date: 15-Apr-2023 11:04PM (UTC+0700)

Submission ID: 2065306596

File name: OLA_KOMUNIKASI_VIRTUAL_DALAM_KOMUNITAS_GAMES_ONLINE_-_JUITIK.pdf (756.36K)

Word count: 4958

Character count: 32259



POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)

Fara Hasna Arifah¹, Yuli Candrasari²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, ¹fararifah39@gmail.com, ²yuli_candrasari.ilkom@upnjatim.ac.id
UPN "Veteran" Jawa Timur

ABSTRACT

Virtual community is a community that is formed due to the occurrence of communication in the virtual world compared to the real world. The phenomenon of virtual communities can be seen through various social media, as well as community that based on hobbies, like the hobby of playing games. The phenomenon of games, especially in Indonesia, can become a community of its own. Genshin Impact Indonesia Official is one of the example, it is a forum for Genshin Impact players through Facebook. The theory used in this research is computer-mediated communication theory and social information processing theory. This study aims to determine the virtual communication model and the interaction process that occurs in 'Genshin Impact Indonesia Official' community. This research is a qualitative descriptive research with netnographic method. Data collection techniques were carried out by means of participant observation, observation, and in-depth interviews. The results show that the virtual communication model used in this community tends to use circular communication model. In a circular communication model, the message from the communicator gets feedback from the communicant. The interaction process is shown in the interactions in it which include cooperation, competition, conflict, and accommodation.

Keywords: *Virtual Communication Model, Online Games Community, Netnography, Genshin Impact.*

ABSTRAK

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Fenomena games terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri, salah satunya adalah Genshin Impact Indonesia Official yang menjadi wadah bagi pemain games Genshin Impact melalui media sosial Facebook. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah computer-mediated communication serta social information processing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual serta proses interaksi yang terjadi dalam komunitas 'Genshin Impact Indonesia Official'. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode netnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipan, observasi, serta in-depth interview. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi virtual yang digunakan di dalam komunitas ini cenderung menggunakan pola komunikasi sirkular. Dalam pola komunikasi sirkular, pesan dari komunikator mendapatkan umpan balik dari komunikan. Proses interaksi ditunjukkan dalam interaksi di dalamnya yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

Kata Kunci: Pola Komunikasi Virtual, Komunitas Games Online, Netnografi, Genshin Impact.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menjadikan manusia semakin beralih dari konvensional ke media baru dan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan melalui teknologi akan semakin dikembangkan. Dengan adanya teknologi, muncullah komunikasi virtual yang merupakan proses penyampaian pesan melalui media internet atau *cyberspace*.

Received April 10, 2022; Revised Mei 2, 2022; Accepted Juni 07, 2022

Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard [1], terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi *cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunaanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet.

Masyarakat di dalam dunia maya dapat membangun interaksi sosial antar sesama anggotanya. Hubungan yang dibangun melalui jaringan internet ini merupakan hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berinteraksi dengan perantara internet atau mesin-mesin sebagai media yang digunakan. Masyarakat maya pun dapat membentuk komunitas-komunitas di dunia maya yang sering disebut dengan *cyber community* atau *virtual community*. Menurut Reingold[2], internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual. Penggemar pun dapat membentuk komunitas virtual di dunia maya untuk saling berinteraksi.

Dengan adanya komunikasi termediasi komputer (*computer-mediated communication*), individu dapat berinteraksi melalui komputer untuk memungkinkan terjadinya pertukaran data dan informasi. Selain itu, dijelaskan juga di dalam teori *Social Information Processing* mengenai cara mengembangkan kesan dan hubungan sosial antar individu melalui internet dari waktu ke waktu secara online tanpa adanya bantuan isyarat nonverbal. CMC memberi fasilitas pertukaran informasi yang cukup dalam mengelola hubungan, namun waktu yang dibutuhkan cenderung lebih lambat dibandingkan komunikasi tatap muka[3].

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Fenomena games terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri. Games menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang disebabkan oleh adanya internet. Peminat dari games tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Menurut Neys, dkk.[4], games termasuk ke dalam segmen di bidang hiburan yang memiliki perkembangan paling cepat saat ini. Interaktivitas yang ada di dalamnya memberikan suatu tantangan baru di bidang media hiburan. Salah satu efek dari perkembangan games saat ini adalah terciptanya komunitas-komunitas games yang mewadahi pemainnya dalam melakukan komunikasi antar sesama pemain. Komunitas-komunitas ini menjadi suatu komunikasi multikultural yang mengikat sesama pemain, termasuk melalui sosial media. Adanya komunitas ini merupakan bentuk kegiatan konsumsi budaya yang digemari, dapat dilihat dalam terbentuknya komunitas games.

Genshin Impact, sebuah *free-to-play action role-playing game*, menjadi salah satu games yang saat ini sedang ramai dimainkan. Kemunculan games seperti Genshin Impact dapat menarik berkembangnya komunitas fans yang signifikan. Penggemar games tertentu dapat membuat situs web, membangun kelompok diskusi dan saling membagikan informasi[5]. Industri games memanfaatkan penggemarnya dalam mendapatkan gagasan serta pengembangan komunitas melalui banyak hal, salah satunya forum-forum diskusi online di sosial media. Dalam hal ini penggemar dari Genshin Impact membentuk komunitas virtual yang tergabung dalam fandom Genshin Impact yakni komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official' yang mengumpulkan anggota dengan minat sejenis, yakni games Genshin Impact.

Komunikasi virtual yang dilakukan oleh fandom dapat menjadi suatu hal yang berpengaruh pada kehidupan mereka sehari-hari. Komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official' merupakan wadah bagi para fans Genshin Impact untuk berdiskusi atau membahas mengenai subjek yang digemarinya.

Pesatnya perkembangan games menimbulkan suatu fenomena sosial, yakni gamers atau pemain games lebih sering berkomunikasi mengenai games yang dimainkan. Di dalam komunitas 'Genshin Impact Indonesia Official', hal tersebut dapat dilihat dari postingan member serta penggunaan *hashtag* atau tagar mengenai pembahasan yang ada. Mereka sering menceritakan pengalaman, strategi permainan, referensi,

fan works, hingga mengisahkan cerita di dalam suatu games. Hal tersebut menunjukkan adanya timbal balik (*feedback*) satu sama lain.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pola komunikasi virtual dalam komunitas games online, tepatnya pada komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official'. Hal ini dilakukan untuk mengkaji komunikasi yang terjadi di antara anggota komunitas tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Computer-mediated Communication (CMC)*

Komunikasi termediasi komputer (*computer-mediated communication*) merupakan komunikasi yang dimediasi oleh segala sarana media komunikasi berteknologi digital. Percakapan melalui komputer yang disampaikan akan diubah menjadi kode digital, ditransmisikan, kemudian diterjemahkan kepada pendengar[6].

Internet merupakan suatu koleksi dari berbagai teknologi yang berbeda untuk berkomunikasi. Karena itulah internet dapat dipikirkan sebagai sistem yang terdiri dari banyak sub-sistem, dan setiap sub sistem yang ada memiliki tipe komunikasi tersendiri. Menurut Thurlow [7] dalam bukunya, *Computer Mediated Communication*, komunikasi yang ada di dalam internet akan selalu dipengaruhi oleh beberapa faktor kontekstual seperti *the type of channel and the modes of communication it enables, the participants, the length and the nature of people's relationship, the topic, whether the interaction is synchronous or asynchronous, whether it's public or private and whether it's moderated or unmoderated* dan *what the general attitude of participants is towards communication on the internet*.

2.2. *Social Information Processing Theory*

Menurut teori *Social Information Processing* (SIP), teknologi melalui media komputer dapat membantu seseorang dalam berbagi informasi secara efektif untuk membangun hubungan dekat antar pengguna. Dalam teori yang dikenalkan Joe Walther pada tahun 1992 ini, disebutkan bahwa pengguna CMC dapat membuat suatu bentuk dalam membangun hubungan di dalam media komputer atau internet. Hal ini terlihat dari adanya beberapa komunikasi di dalam internet yang terlihat lebih akrab dan dekat. Namun, waktu yang dibutuhkan untuk membangun hubungan ini relatif lebih lama dibandingkan komunikasi tatap muka[8].

Dalam Teori SIP, komunikator dapat termotivasi untuk membangun hubungan secara online. Dalam praktiknya, teori ini mengidentifikasi faktor utama di dalamnya yakni antisipasi interaksi di masa depan dan ketidakpercayaan. Antisipasi interaksi di masa depan mengarah pada peristiwa ketika komunikator online dapat melanjutkan interaksi pada masa mendatang. Komunikator akan bertukar pesan dan membangun hubungan dengan individu lain. Sedangkan ketidakpercayaan mengarah pada perilaku komunikator terhadap penggunaan CMC untuk membentuk pertemanan[9].

2.3. *Pola Komunikasi Virtual*

Pola komunikasi virtual merupakan pola hubungan dua orang atau lebih mengenai proses pengiriman dan penerimaan pesan pada sarana cyberspace dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami. Proses komunikasi virtual menggunakan teknologi, terutama internet, sebagai sarana atau media dalam berkomunikasi[10].

Pola komunikasi virtual identik dengan proses komunikasi yang dilakukan dalam media cyberspace. Komunikasi di dalam cyberspace sendiri memiliki karakteristik jejaring (network). Menurut Permata[11], terdapat empat macam pola komunikasi yang terdiri dari :

a. Pola komunikasi primer, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan dengan menggunakan simbol sebagai media. Pola ini terbagi menjadi dua lambang, yakni lambang verbal dan nonverbal.

b. Pola komunikasi sekunder, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang. Hal ini

dikarenakan sasaran komunikator dalam menyampaikan pesan memiliki lokasi yang jauh atau banyak jumlahnya.

c. Pola komunikasi linear, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan sebagai titik terminal. Proses ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka, hingga komunikasi bermedia. Pesan dapat menjadi efektif saat direncanakan sebelum melaksanakan komunikasi.

d. Pola komunikasi sirkular, yakni proses penyampaian pesan dimana komunikator dan komunikan dapat saling bertukar fungsi. Komunikator dapat menjadi komunikan, kemudian komunikan dapat memberikan umpan balik dan berganti fungsi sehingga terjadi suatu interaksi antara komunikator dan komunikan.

2.4. Komunitas Virtual

Saat ini, komunitas dapat berkembang dengan adanya CMC menjadi sebuah komunitas virtual. Konsep 'komunitas' dapat melihat adanya dampak atau perubahan sosial pada masyarakat. Komunitas merupakan sekelompok individu yang berbagi ruang, identitas, norma, nilai, hingga praktik budaya tertentu untuk berinteraksi[12].

Komunitas virtual terbentuk atas sekumpulan individu dalam internet yang menjalin hubungan berdasarkan tujuan tertentu, seperti kesamaan hobi, cara pandang, kebutuhan, hingga latar belakang (pendidikan, agama, budaya, profesi, dan sebagainya). Pembentukan komunitas virtual pun memiliki faktor-faktor tertentu layaknya komunitas nyata, namun terdapat perbedaan karakteristik dengan komunitas di dunia nyata. Karakteristik tersebut terdiri atas *loose affiliation, special activity, not tied to place and time, verbal and paralanguage, partial plural, heterogenerous, dan gemeinschaft and gesellschaft*[13].

2.5. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok[14]. Interaksi sosial yang terjadi memiliki hubungan timbal balik yang tercipta karena kontak sosial dan komunikasi. Hal itu menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial seperti kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang ada menggunakan metode penelitian kualitatif netnografi. Netnografi adalah metodologi riset kualitatif yang mengadaptasi metode etnografi untuk mempelajari budaya dan komunitas yang terjadi dalam computer-mediated communication atau komunikasi termediasi komputer[15].

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan data yang ada mengacu pada dua sumber data, yakni secara primer dan sekunder. Sumber data primer (utama) didapatkan dari hasil observasi partisipan dan observasi di dalam komunitas 'Genshin Impact Indonesia Official' di Facebook, serta dari hasil wawancara secara daring dengan admin, moderator, dan member dari komunitas terkait. Adapun beberapa bahan tambahan yang penulis butuhkan terdapat pada sumber buku, jurnal, maupun internet.

Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data, serta menarik kesimpulan dan verifikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

'Genshin Impact Indonesia Official' merupakan komunitas virtual yang beraktivitas pada media sosial Facebook. Komunitas ini dibentuk sejak 7 April 2020 dengan nama 'Genshin Impact Indonesia' yang selanjutnya diubah menjadi 'Genshin Impact Indonesia Official' pada 10 Oktober 2020.

Komunitas ini bermula dari munculnya promosi games Genshin Impact yang dibuat oleh perusahaan miHoYo. miHoYo atau yang saat ini berganti nama menjadi Hoyoverse merupakan perusahaan games dari China yang aktif membuat suatu games atau software mengenai pengalaman baru dalam menjelajah dunia virtual bagi pemain di seluruh dunia. Genshin Impact sendiri merupakan *action role-playing game* yang dikembangkan serta diterbitkan oleh Hoyoverse setelah diterbitkannya Honkai Impact 3rd. Games ini mulai dipromosikan pada 8 Juni 2019 dan resmi dirilis sejak 28 September 2020. Genshin Impact memiliki fitur *open-world* dan berbasis aksi pertarungan menggunakan kekuatan elemen dan pergantian karakter[16].

Dengan dipromosikan serta dirilisnya Genshin Impact, komunitasnya pun mulai ikut berkembang juga di berbagai negara termasuk Indonesia. Komunitas Genshin Impact Indonesia Official yang bernaung di media sosial Facebook dengan fitur grup merupakan salah satunya. Komunitas ini memiliki 175 ribu lebih member yang bergabung di dalamnya dan dapat diakses melalui <https://www.facebook.com/groups/GenshinImpact.Indonesia/>. Akses komunitas ini adalah publik sehingga pihak dari luar komunitas pun dapat melihat aktivitas di dalamnya, namun hanya anggota komunitas saja yang dapat melakukan interaksi di dalamnya.

4.2. Identitas Informan Penelitian

Informan merupakan seseorang yang mengetahui informasi mengenai situasi dan kondisi latar penelitian, sehingga seorang informan harus memiliki banyak pengalaman tentang latar penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan informan dan partisipan. Purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu didasarkan pada tujuan dan pertimbangan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian[17]. Informan dalam penelitian ini akan dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan berikut :

1. Informan berusia di atas 13 tahun.
2. Informan memiliki keterwakilan terhadap komunitas Genshin Impact Indonesia Official, baik sebagai admin, moderator, maupun anggota.
3. Informan aktif ikut serta dalam aktivitas di dalam komunitas dalam kurun waktu lebih dari tiga bulan.

Peneliti mendapatkan empat orang informan yang berperan sebagai admin, moderator, dan anggota di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official. Untuk mendukung data penelitian, peneliti juga ikut serta dalam kegiatan komunitas serta mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anggota lainnya.

4.3. Penyajian dan Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara tidak terstruktur agar data yang ditemukan dapat menjangkau banyak hal dan terfokuskan. Data yang diperoleh dengan wawancara tersebut sesuai dengan kriteria dan dengan penyesuaian klasifikasi agar menghasilkan data berupa kata-kata dan tindakan. Wawancara dihentikan ketika data yang didapat dirasa cukup menjawab rumusan masalah. Wawancara dilakukan pada empat informan dari tanggal 29 Juni 2022 hingga 2 Juli 2022 secara online. Selain wawancara, peneliti pun melakukan pengumpulan data menggunakan metode observasi serta observasi partisipatif dengan harapan peneliti dapat mengeksplor data atau permasalahan di penelitian ini lebih mendalam.

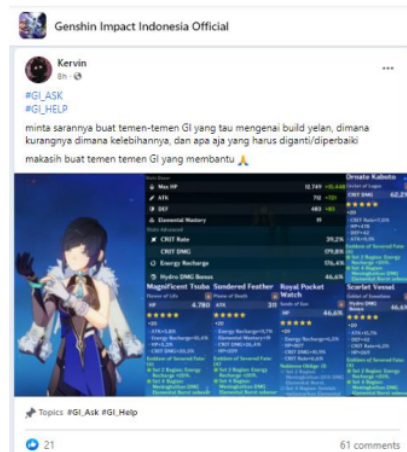
4.3.1. Motif Bergabung

Komunitas Genshin Impact Indonesia Official terbentuk sebagai tempat bagi pemain games Genshin Impact untuk berinteraksi secara virtual. Anggota di dalamnya dapat berbagi informasi mengenai games yang dimainkan, serta memberikan kritik dan saran terkait. Selain itu, komunitas ini memiliki tujuan untuk membantu sesama pemain mengenai mekanisme yang ada di dalam games, terutama pada setiap update versi dari Genshin Impact.

Komunikasi virtual terjadi di dalam komunitas games online, dalam hal ini komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official. Awal mula anggota bergabung ke dalam komunitas games online terjadi karena dua motif utama. Motif ini berupa :

1. Keinginan untuk mencari bantuan mengenai games yang dimainkan.

Di dalam komunitas games online dengan games sejenis, anggota dapat mencari bantuan ketika menemui kesulitan di dalam games yang dimainkan. Bantuan ini dapat dilakukan di dalam games langsung atau menggunakan tulisan anggota lain di dalam komunitas. Untuk mencari bantuan di dalam komunitas, anggota dapat membuat postingan dengan hashtag utama #GI_Help atau #GI_Ask serta menuliskan bantuan yang diinginkan.



Gambar 1. Contoh postingan mengenai permintaan bantuan dalam komunitas

2. Keinginan untuk berbagi informasi mengenai games yang dimainkan.

Selain meminta bantuan, motif anggota dalam bergabung dalam komunitas adalah untuk berbagi informasi mengenai games yang dimainkan. Informasi ini dapat terdiri atas berbagai topik, seperti meme, trailer, lore, teori, rincian mengenai update games, hingga cosplay atau fanart. Untuk berbagi informasi di dalam komunitas ini, anggota dapat menambahkan #GI_Share sebagai hashtag utama yang digunakan di dalam postingannya.



Gambar 2. Contoh postingan mengenai berbagi informasi di dalam komunitas

4.3.2. Pola Komunikasi Virtual

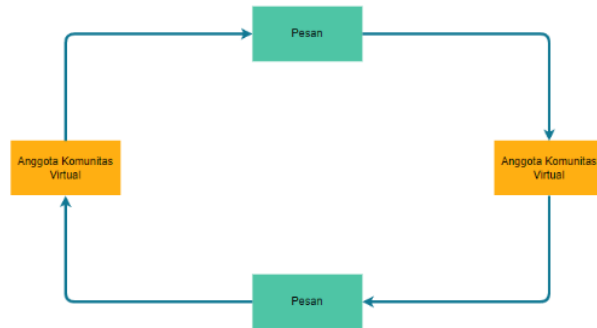
Anggota komunitas Genshin Impact Indonesia Official bergabung dalam komunitas ini karena rasa ingin mencari sesama pemain games Genshin Impact dan melakukan interaksi terkait games yang dimainkan. Di dalam komunitas ini, seluruh interaksi yang ada dilakukan secara virtual. Anggota dapat membuat postingan di dalam komunitas dengan persetujuan dari admin atau moderator. Mereka dapat membuat suatu postingan mengenai Genshin Impact, lalu berinteraksi dengan anggota lainnya melalui fitur komentar dan balasan.

Dalam komunitas virtual, proses komunikasi yang ada dimulai dari postingan yang dibuat oleh anggota komunitas. Selanjutnya, terdapat anggota lain yang melakukan komentar dan memberikan umpan balik terhadap pembuat postingan. Komentar tersebut dapat dibalas oleh pembuat postingan atau anggota lainnya agar memberikan umpan balik lainnya.

Melihat proses komunikasi di dalam komunitas virtual ini, hanya terdapat satu pola komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official yakni pola komunikasi sirkular. Pola komunikasi sirkular merupakan proses penyampaian pesan dimana komunikator dan komunikan dapat saling bertukar fungsi. Komunikator dapat menjadi komunikan, kemudian komunikan dapat memberikan umpan balik dan berganti fungsi sehingga terjadi suatu interaksi antara komunikator dan komunikan.

Pola komunikasi sirkular ini menggambarkan komunikasi sebagai proses dinamis, pesan akan transmisikan melalui proses encoding dan decoding. Encoding merupakan transilasi yang dilakukan oleh sumber mengenai pesan dan decoding merupakan transilasi yang dilakukan oleh penerima pesan dari sumber. Hubungan antara encoding dan decoding adalah sumber dan penerima yang mempengaruhi satu sama lain .

Pola komunikasi sirkular lebih spesifik dengan hasil observasi peneliti selama berada di komunitas virtual dibandingkan pola komunikasi lainnya. Dalam pola komunikasi sirkular, komunikator dan komunikan dapat beralih fungsi dalam menyampaikan pesan sehingga terdapat suatu umpan balik atau feedback.



Gambar 3. Pola Komunikasi Virtual yang terbentuk dalam komunitas virtual

4.3.3. *Computer-mediated Communication* dalam Komunitas Games Online

Computer-mediated communication merupakan interaksi antar individu yang terjadi melalui komputer. Menurut Thurlow[7], terdapat berbagai faktor kontekstual di dalam computer-mediated communication. Di dalam suatu komunitas games online, semua faktor tersebut muncul dan mempengaruhi komunikasi yang terjadi di dalamnya.

Di dalam komunitas games online, dalam hal ini komunitas Genshin Impact Indonesia Official, *channel* yang digunakan adalah media sosial Facebook. Semua mode komunikasi dapat digunakan di dalamnya. Namun, mode komunikasi yang digunakan kebanyakan berbasis teks serta grafis seperti gambar saja ataupun gabungan dari kedua mode tersebut. Mode audio-visual jarang sekali digunakan di dalam komunitas ini karena adanya media sosial lain seperti Youtube yang lebih memfasilitasi dalam mengunggah media berupa audio-visual

Dengan jumlah anggota sebesar lebih dari 175 ribu, mayoritas anggota Genshin Impact Indonesia Official yang ada merupakan laki-laki dengan presentase hingga 90%. Anggota perempuan di dalamnya hanya sebesar 10% saja. Selain itu rata-rata anggota aktif di dalam komunitas ini memiliki rentang usia 18-34 tahun.



Gambar 4. Partisipan di dalam Komunitas Genshin Impact Indonesia Official

Anggota di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official cenderung berinteraksi dengan bahasa santai yang mudah dipahami anggota lainnya. Jangka waktu interaksi di dalam komunitas ini tergantung atas topik yang dibicarakan. Terdapat pembicaraan berjangka pendek di beberapa bahasan tertentu seperti pembahasan mengenai saran individual terhadap susunan karakter atau guide quest di dalam Genshin Impact, serta pembicaraan berjangka panjang dalam bahasan meme, cosplay, dan lore Genshin Impact.

Terdapat berbagai topik yang dibicarakan di dalam komunitas ini. Topik mengenai meme merupakan topik yang sering dibahas, dilanjut topik informasi update mendatang, dan saran mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Genshin Impact. Interaksi di dalam komunitas ini berlangsung secara *asynchronous* dimana komunikasi yang ada terjadi tanpa adanya penjadwalan. Komunikasi di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official pun dilakukan secara virtual dalam suatu komunitas dengan adanya perantara dari pihak admin ataupun moderator.

4.3.4. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok[14].

Interaksi sosial yang terjadi memiliki hubungan timbal balik dan menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial. Di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, terdapat berbagai bentuk interaksi sosial yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

Kerjasama dilakukan untuk mencapai tujuan, dalam hal ini terdapat unsur saling membantu satu sama lain. Di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, hal ini dilakukan dengan membantu anggota lain yang sedang kesulitan dalam memahami mekanisme di dalam games, memberikan informasi atau guide terkait, hingga memberikan bantuan langsung dengan bermain Genshin Impact bersama.

Terdapat juga persaingan yang dilakukan oleh antar anggota. Walaupun Genshin Impact tidak termasuk sebagai game kompetitif tanpa adanya fitur player vs player di dalam game, terdapat persaingan yang muncul di dalam komunitas. Hal ini dikarenakan rasa kompetitif yang muncul antar anggota ketika melihat keberuntungan anggota lain di dalam games tersebut. Keberuntungan di dalam games tersebut menimbulkan keinginan untuk bersaing dengan anggota lainnya.



Gambar 5. Contoh persaingan di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official

Terdapat juga konflik serta akomodasi di dalam komunitas ini. Permasalahan di dalam komunitas virtual muncul akibat kurangnya pemahaman antar anggota hingga perbedaan pendapat yang ada. Anggota komunitas virtual bisa terlalu serius dalam menanggapi sesuatu hal yang bertentangan dengan pendapatnya.

Ketika permasalahan tersebut muncul, anggota lain akan memanggil pihak admin atau moderator untuk selanjutnya menjadi penengah dari permasalahan yang ada.

Selain itu, terdapat permasalahan ketika anggota komunitas terlalu toxic hingga memunculkan kata-kata kasar, pelecehan seksual, hingga rasisme terhadap anggota lainnya. Ketika hal tersebut muncul, admin atau moderator langsung menindak tegas dengan memutuskan cara anggota tersebut berinteraksi di dalam komunitas. Jika kesalahan anggota tersebut dinilai ringan, sanksi yang didapatkan hanyalah mute atau pendiaman selama 3-7 hari agar menimbulkan efek. Namun jika kesalahannya fatal, admin atau moderator akan memblokir akses anggota tersebut ke dalam komunitas.

4.3.5. Persebaran Informasi

Dalam teori social information processing, pengguna CMC dapat membuat suatu bentuk dalam membangun hubungan melalui media komputer atau internet. Namun, waktu yang dibutuhkan untuk membangun hubungan ini relatif lebih lama dibandingkan komunikasi tatap muka[8].

Untuk mengembangkan hubungan melalui internet di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, admin atau moderator komunitas selalu berusaha memperbarui informasi yang disebar. Informasi ini dapat mengenai konten di dalam games Genshin Impact hingga event komunitas yang diadakan.

Karena keterlibatan developer dari Genshin Impact di dalam komunitas, informasi yang ada menjadi dibatasi dan diawasi oleh pihak admin atau moderator. Aturan di dalam komunitas pun menjadi sangat ketat karena pantauan dari pihak developer sehingga terdapat beberapa informasi atau leak yang dilarang untuk disebar di dalam komunitas seperti bocoran informasi mengenai update Genshin Impact mendatang yang belum dirilis secara resmi oleh developer.

Dengan adanya tuntutan dari pihak developer, terdapat beberapa aturan serta sanksi di dalam komunitas. Hal ini ditujukan agar membuat komunitas menjadi aman dan nyaman bagi seluruh pihak. Sanksi bagi anggota yang melanggar aturan tersebut diatur sesuai dengan kesalahan yang dimiliki. Untuk permasalahan yang tidak terlalu serius atau melanggar keras aturan yang ada, pihak admin atau moderator akan menengahi interaksi yang ada. Selain itu, anggota yang menyebarkan informasi update games mendatang dari pihak ketiga, admin atau moderator akan melakukan mute agar anggota tersebut tidak bisa berinteraksi di komunitas selama 3 hari. Admin atau moderator pun akan menindak tegas ketika terdapat pelecehan seksual terhadap anggota lain, terutama cosplayer, serta rasisme yang terjadi di dalam komunitas ini dengan memblokir anggota terkait.

Dalam menyebarkan suatu informasi, pihak admin maupun moderator menggunakan bahasa formal yang mudah dipahami. Hal ini dilakukan agar informasi tersebut dapat dicerna dengan mudah oleh anggota lainnya. Anggota komunitas ini mayoritas berantusias terhadap informasi terbaru yang berasal dari pihak developer Genshin Impact, terutama informasi mengenai reward di dalam Genshin Impact seperti primogems yang dapat digunakan untuk melakukan gacha karakter maupun senjata. Walaupun terdapat antusiasme, terdapat pula segelintir anggota yang memberikan kesan negatif terhadap informasi terkait.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dalam menjawab permasalahan penelitian, yaitu pola komunikasi virtual dan interaksi sosial pada komunitas games online dengan subjek pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official, berikut kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini. Seluruh faktor kontekstual pada teori *computer-mediated communication* terlihat pada komunitas games online. Dengan channel Facebook, mode komunikasi di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official cenderung pada teks dan grafis atau gabungan keduanya. Partisipan di dalam komunitas kebanyakan laki-laki dengan perbandingan 9:1. Dengan berbagai macam topik, jangka waktu interaksi di dalam komunitas ditentukan pula dari topik yang dibahas oleh anggotanya. Interaksi di dalamnya pun merupakan asynchronous communication.

Persebaran informasi di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official selalu diperbarui oleh pihak admin atau moderator, terutama ketika terdapat informasi terbaru dari developer games. Namun, persebaran informasi di komunitas ini pun dibatasi. Anggota tidak diperbolehkan untuk menyebarkan informasi dari sumber ilegal. Anggota dapat membuat suatu postingan mengenai Genshin Impact secara virtual di dalam komunitas, lalu berinteraksi dengan anggota lainnya melalui fitur komentar dan balasan. Hanya terdapat satu pola komunikasi di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, yakni pola komunikasi sirkular. Dalam pola komunikasi sirkular, pesan dari komunikator mendapatkan feedback atau umpan balik dari komunikan.

Di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, terdapat berbagai bentuk interaksi sosial yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi. Kerjasama meliputi bantuan yang didapatkan melalui komunitas atau games. Persaingan di dalam komunitas pun mengenai keberuntungan dalam games yang dimainkan. Konflik yang muncul akan diatasi oleh pihak admin atau moderator.

5.2. Saran

Untuk penelitian ke depannya, peneliti diharapkan dapat mengembangkan teori-teori baru yang secara khusus membahas komunikasi virtual pada komunitas-komunitas di internet. Diharapkan penelitian ini membuka wawasan baru bahwa komunikasi saat ini telah berkembang hingga ranah virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. V. Wijaya and S. Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)," *Koneksi*, vol. 3, no. 1, p. 261, 2019, doi: 10.24912/kn.v3i1.6222.
- [2] R. Nasrullah, *Teori dan Riset Cybermedia*. Jakarta: Prenada Media, 2014.
- [3] J. A. Boekhorst, "The role of authentic leadership in fostering workplace inclusion: A social information processing perspective," *Human Resource Management*, vol. 54, no. 2, pp. 241–264, 2015, doi: 10.1002/hrm.21669.
- [4] J. L. D. Neys, J. Jansz, and E. S. H. Tan, "Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity," *Computers in Human Behavior*, vol. 37, pp. 196–209, 2014, doi: 10.1016/j.chb.2014.04.047.
- [5] N. I. Aulia and H. Handayani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)," *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, vol. 3, no. 3, p. 116, 2018, doi: 10.24269/silogisme.v3i3.1475.
- [6] S. Littlejohn and K. Foss, *Encyclopedia of Communication Theory*. London: Sage, 2012. doi: 10.4135/9781412959384.
- [7] C. Thurlow, L. Lengel, and A. Tomic, *Computer mediated communication*. London: Sage, 2004.
- [8] J. B. Walther, B. van der Heide, A. Ramirez, J. K. Burgoon, and J. Peña, "Interpersonal and hyperpersonal dimensions of computer-mediated communication," *The handbook of the psychology of communication technology*, pp. 1–22, 2015.
- [9] D. O. Braithwaite and P. Schrodt, *Engaging Theories in Interpersonal Communication*. California: Routledge, 2021. doi: 10.4324/9781003195511.
- [10] N. Hasanah, "Komunikasi Virtual (Kajian Fenomena Budaya Hallyu Wave Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Purwokerto)," Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto, 2016. [Online]. Available: <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/247>
- [11] S. Permata, "Pola Komunikasi Jarak Jauh Antara Orang Tua Dengan Anak (Studi Pada Mahasiswa Fisip Angkatan 2009 Yang Berasal Dari Luar Daerah)," *Jurnal Acta Diurna*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2013, [Online]. Available: <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/969>
- [12] D. McQuail, *McQuail Mass Communication Theory, Second Edition*. Singapore: Sage, 1989.

- [13] D. Bangkit, "Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)," Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018. [Online].
- [14] M. K. Anwar, "Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016. [Online]. Available: <http://eprints.ums.ac.id/45469/8/Skripsi Khoirul BAB II.pdf>
- [15] Robert Kozinets, *Netnography: the essential guide to qualitative netnography research*. London: Sage, 2019.
- [16] Hoyoverse, "About GAME," *Genshin Impact*, 2021. <https://genshin.hoyoverse.com>
- [17] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2009.

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE - JUITIK

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ cgkata.blogspot.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On