

Fenomena Sosial terhadap Perubahan Bentuk Interaksi Sosial menggunakan Teknologi Video Game pada Suatu Komunitas Video Game

AkhdanTurindra Fikri¹, Luluatu Nayiroh², Tri Widya Budhiharti³

^{1,2,3} Ilmu Komunikasi, Universitas singaperbangsa Karawang

e-mail: 2010631190127@student.unsika.ac.id¹, luluatu.nayiroh@fisip.unsika.ac.id², tri.widya@fisip.unsika.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pola komunikasi verbal dan nonverbal dalam komunitas virtual DOPE, sebuah komunitas pemain game GTA V Roleplay, dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual. Melalui metode kualitatif, penelitian ini melibatkan wawancara dan observasi terhadap lima anggota komunitas yang aktif berinteraksi melalui aplikasi Discord. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Discord berfungsi sebagai media utama yang mendukung komunikasi dinamis dan inklusif, baik dalam bentuk verbal seperti percakapan langsung maupun nonverbal seperti penggunaan emoji dan simbol visual. Komunikasi dalam komunitas ini tidak hanya mendukung aktivitas bermain game dan streaming tetapi juga membangun kedekatan emosional dan kohesi sosial antar anggota. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya media digital dalam menciptakan interaksi sosial yang bermakna serta membangun solidaritas komunitas di era teknologi.

Kata Kunci: *Komunikasi, Fenomena Sosial, Video Game*

Abstract

This study analyzes verbal and nonverbal communication patterns in the DOPE virtual community, a community of GTA V Roleplayers, using a virtual ethnography approach. Through qualitative methods, this research involved interviews and observations of five community members who actively interact through the Discord application. The results show that Discord functions as the main medium that supports dynamic and inclusive communication, both in verbal forms such as direct conversations and nonverbal forms such as the use of emojis and visual symbols. Communication in this community not only supports gaming and streaming activities but also builds emotional closeness and social cohesion between members. This research provides insight into the importance of digital media in creating meaningful social interactions and building community solidarity in the technological era.

Keywords: *Communication, Social Phenomena, Video Games*

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup tanpa bantuan dan interaksi dengan manusia lain. Interaksi sosial merupakan hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Interaksi mulai dari interaksi dalam lingkup kecil (keluarga) maupun interaksi dalam lingkup yang lebih luas atau tempat umum untuk pemenuhan kegiatan sosial, sehingga untuk saling terhubung antara satu dengan yang lain manusia membutuhkan komunikasi. Sebagai makhluk sosial akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial (S et al., 2024), seperti salah satu contohnya berkomunikasi.

Komunikasi merupakan hal yang fundamental dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi salah satu hal yang sangat dibutuhkan manusia sebagai makhluk sosial (Arifah et al., 2022). Komunikasi dapat dilakukan secara langsung (face to face) maupun menggunakan media tertentu.

Jika dahulu berkomunikasi terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat media komunikasi juga ikut berkembang, terlebih lagi di era konvergensi media saat ini. Proses digitalisasi alat komunikasi yang mengandalkan internet internet dewasa ini memungkinkan setiap orang untuk saling terhubung tanpa terbatas ruang dan waktu. Komunikasi sendiri dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja selama terdapat komunikator dan komunikan serta terdapat pesan yang ingin disampaikan. Komunikasi juga dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, serta dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal (Salsabilla et al., 2021).

Kehadiran teknologi internet tidak hanya membawa perubahan salah satunya terhadap budaya (culture) di antara penggunanya, tetapi juga perubahan itu menjadi objek kajian yang menarik untuk dieksplorasi, baik oleh peneliti maupun praktis. Komunikasi memiliki bentuk cara baru pada saat hadirnya media siber. Selama ini pola komunikasi terdiri dari one to many atau dari satu sumber ke banyak audiens (seperti buku, radio atau TV) dan pola dari sumber ke satu audiens atau one to one (seperti telepon, surat). Pada penjelasan ini kata internet itu muncul, yaitu menghubungkan (interconnected) komputer secara global. Karena dengan adanya internet manusia bisa melakukan apapun, termasuk bermain game dengan siapapun. Dengan kata lain, internet telah memberikan fasilitas terhadap relasi – relasi baru dalam jaringan juga memungkinkan untuk menjalin pertemuan secara lebih dalam dan luas, seperti dalam dunia nyata. Antar individu atau teman dapat bertemu dan berkomunikasi melalui dunia virtual maupun game online (Syahril et al., 2022).

Komunitas virtual merupakan bentuk baru dari relasi sosial antar individu di internet yang menawarkan beragam akses yang tanpa batas dan kadang tidak terduga dalam lapangan penelitian. Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara terus menerus di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata (Al Fayyad & Sumanti, 2023). Komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Fenomena game terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri. Game menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang disebabkan oleh adanya internet.

Komunitas game online merupakan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa pemain untuk bermain game. Tujuan mereka dalam mendirikan sebuah komunitas game online adalah karena penikmat atau pengguna game online tersebut memiliki ideologi atau pemikiran yang sama yaitu dalam menyukai sebuah game (Partoyo & Lukito, 2022). Dari adanya beberapa individu yang mengikuti komunitas game online dengan alasan mencari wadah atau tempat untuk menyalurkan sebuah hobinya. Dalam sebuah komunitas sekelompok orang memiliki tujuan bersama dan saling berinteraksi untuk mengenal satu sama lain dan juga menambah wawasan mengenai game online tersebut tempat untuk saling bertukar pengalaman. Sebelum terbentuknya komunitas virtual pemain GTA V Roleplay, perkembangan dunia game dan internet telah mengalami transformasi yang signifikan. Pada awalnya, game ini hanya dilihat sebagai bentuk hiburan pribadi atau kelompok kecil, di mana interaksi sosial terjadi dalam lingkup yang terbatas, seperti antara teman atau keluarga. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi internet dan munculnya platform permainan daring, konsep game mulai beralih menjadi aktivitas sosial dan membentuk sebuah perkumpulan.

GTA V Roleplay adalah sebuah pengalaman virtual yang memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan dalam dunia maya. Banyak orang kini memilih dunia virtual sebagai tempat untuk mengekspresikan diri mereka, dan game ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk melakukan berbagai hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. GTA V Roleplay adalah mode multiplayer dari permainan Grand Theft Auto V, yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan karakter dan menjalani peran sesuai dengan apa yang ingin mereka lakukan dalam permainan. Karakter yang dapat dimainkan dalam mode ini sangat beragam dan kompleks, mirip dengan kehidupan nyata. Grand Theft Auto V (GTA V) sendiri adalah seri kelima dari game Grand Theft Auto yang dikembangkan oleh Rockstar North dan diterbitkan oleh Rockstar Games. Game bergenre aksi petualangan ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 dan dapat dimainkan dalam dua mode: single player (offline) dan multiplayer (online). Dalam mode single player, pemain mengikuti alur cerita yang sudah ditentukan, sementara dalam mode multiplayer, pemain dapat berinteraksi

dengan pemain lain dan membentuk cerita mereka sendiri, yang dikenal dengan sebutan roleplay. Untuk memainkan GTA V, perangkat yang dibutuhkan bisa berupa komputer atau laptop. Fungsi dari Grup Discord ini adalah mengumpulkan para pemain maupun penggemar game GTA V Roleplay agar mengenal satu sama lain dan mudah berinteraksi pada saat bermain game. GTA V Roleplay merupakan mode permainan baru secara multiplayer yang ada pada GTA V dengan menggunakan server pihak ketiga yaitu FiveM. Game online ini, selayaknya pada dunia nyata dapat memainkan peran seperti seorang aktor sesuai jalan cerita yang diinginkan dengan peraturan tersendiri dari server yang dimainkan (Arinal & Purnomo, 2023).

Namun, ada beberapa permasalahan yang muncul dalam pola komunikasi ini. Pertama, terdapat ketimpangan dalam hubungan kekuasaan antara streamer anggota komunitas dan penonton, di mana streamer sering kali memiliki kontrol penuh atas narasi dan diskusi yang terjadi. Kedua, meskipun ada kesempatan untuk interaksi langsung, tidak semua penonton memiliki akses yang sama untuk berkomunikasi dengan anggotanya, yang dapat menyebabkan eksklusi atau marginalisasi dalam komunitas. Ketiga, pola komunikasi yang cepat dan singkat sering kali menyebabkan terjadinya kesalah pahaman atau konflik, yang jika tidak dikelola dengan baik, dapat mempengaruhi kohesi komunitas secara keseluruhan.

Pada penelitian ini berfokus mengenai bagaimana situasi, peristiwa, dan tindak pola komunikasi verbal dan nonverbal yang terjadi dalam komunitas DOPE. DOPE merupakan sebuah komunitas yang memiliki hobi yang sama yaitu bermain game, selain itu karena komunitas DOPE kebanyakan adalah seorang streamer jadi mereka bersama – sama menyalurkan hobi, ide kreativitas dan gagasan serta untuk menciptakan keunikan pada setiap anggotanya juga membangun hubungan antara teman dan penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana situasi, peristiwa, dan tindak pola komunikasi verbal dan nonverbal yang ada dalam komunitas virtual DOPE dengan penontonnya melalui discord, serta bagaimana pola-pola ini mempengaruhi dinamika sosial, pembentukan identitas, dan kohesi komunitas yang memanfaatkan kehadiran teknologi internet yang memudahkan interaksi tiap anggotanya.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual (Pratama & Apriani, 2023). Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma sosial interpretif. Penelitian interpretif berfokus pada pengalaman individu. Ilmu sosial interpretif kontras melihat fitur unik dari konteks tertentu dan makna sebagai hal penting untuk memahami realitas sosial yang terjadi. (data) objek yang diteliti untuk dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut. Informan dalam penelitian ini terpilih dari beberapa anggota Komunitas DOPE dengan menggunakan teknik purposive sampling, di mana teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat penulis berdasarkan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini adalah Pola Komunikasi Komunitas Pemain Game GTA V Roleplay dengan menggunakan pendekatan Studi Etnografi Virtual Komunitas Pemain Game GTA V Roleplay DOPE Melalui Discord. Peneliti menggunakan wawancara dan observasi kepada 5 (lima) Informan yang tentunya berkaitan dengan Komunitas Virtual DOPE melalui discord. Lima informan tersebut yaitu Pendiri Komunitas DOPE, ekulturasi penuh, artinya informan mengetahui secara baik budaya dalam komunitasnya, keterlibatan langsung, artinya informan sering kali terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan oleh komunitas, sudah lama bergabung dalam Komunitas DOPE, anggota aktif Komunitas DOPE selama kegiatan yang sedang berlangsung. Akses kepada seluruh informan peneliti dapatkan melalui pra-riset dan menentukan kelima informan melalui aplikasi discord untuk diwawancara. Aplikasi discord merupakan perangkat lunak obrolan untuk mengirim pesan instan, gambar, audio, dan video. Aplikasi ini sering digunakan oleh anggota komunitas DOPE setelah melakukan aktivitas streaming dan bermain game GTA V Roleplay.

Tabel 1. Data Informan

Nama Informan	Umur	Inisial	Lokasi
Kevin Prawira	24 Tahun	KP	Jakarta Pusat
Muhammad Yusuf	25 Tahun	MY	Jakarta Timur
Alvira	25 Tahun	AL	Makassar
Muhammad Hafizh	24 Tahun	MH	Bandung
Sultan Taufik	28 Tahun	ST	Bandung

Sumber Hasil Pengumpulan Data *Purposive Sampling*

Menurut Engkus Kuswarno komponen ini merujuk kepada konteks dimana komunikasi itu terjadi, misalnya dalam upacara perkelahiran, perburuan, pembelajaran di ruang kelas, konfrensi, pesta, jamuan dan lain sebagainya. Situasinya bisa sama atau berbeda bergantung pada waktu, tempat dan keadaan fisik penutur keseluruhan (Syahril et al., 2022).

Dalam kegiatan budaya komunikasi online di komunitas DOPE, Discord berfungsi sebagai platform utama. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan setelah para anggota komunitas melakukan aktivitas streaming atau bermain game GTA V Roleplay. Sejak komunitas ini terbentuk, komunikasi antar anggota sering kali berlangsung melalui Discord. Dalam penelitian etnografi virtual, fokus utama adalah pada aktivitas komunikasi yang terjadi, yang sangat terkait dengan komunitas manusia yang hidup dan berkembang di dunia maya. Oleh karena itu, situasi komunikatif yang dibahas dalam konteks ini adalah komunikasi yang berlangsung di komunitas DOPE dalam ruang virtual. Media utama yang digunakan untuk komunikasi dalam komunitas ini adalah aplikasi Discord, yang menurut analisis peneliti dan informasi dari para informan, menjadi platform yang paling sering digunakan oleh para anggota.

Proses Komunikasi yang berlangsung pada aplikasi discord Komunitas DOPE seperti pada umumnya dari saling sapa antar anggota pola interaksi yang alami dan ramah menimbulkan suatu perbincangan, kemudian media ini digunakan sebagai media diskusi antar anggota komunitas untuk membahas berbagai hal tentang komunitas maupun aktivitas kehidupan sehari-hari. Situasi komunikasi dalam komunitas DOPE melalui platform Discord menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan interaksi yang inklusif, dinamis, dan mendukung keberlanjutan komunitas. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa anggota, terlihat bahwa Discord tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi ruang untuk membangun hubungan personal dan mempererat solidaritas antar anggota.

Berdasarkan peristiwa komunikatif, komponen komunikasi mendapatkan tempat yang paling penting dalam etnografi komunikasi. Selain itu, melalui komponen komunikasilah sebuah peristiwa komunikasi dapat diidentifikasi. Komponen komunikasi sendiri terdiri dari genre atau tiper peristiwa, topik peristiwa komunikatif, tujuan dan fungsi peristiwa, setting, partisipan, bentuk pesan, isi pesan, urutan tindakan, kaidah interaksi, norma-norma interpretasi (Syahril et al., 2022), seperti Genre atau peristiwa komunikatif, Topik Peristiwa Komunikatif, Tujuan dan Fungsi, Setting, Partisipan, Bentuk Pesan, Isi Pesan, Urutan Tindak, Kaidah Interaksi, dan Norma Interpretasi (Idhom et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan tentang tindak komunikatif yang dijelaskan oleh Dell Hymes, maka peneliti mengaitkan dengan penelitian ini bahwa anggota Komunitas DOPE mempunyai kode atau isyarat yang terdapat dalam kegiatan meet up dan juga konteks dalam komunikasi virtual melalui discord yang digunakan sebagai media utama berinteraksi. Secara sederhana, pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Pesan-pesan nonverbal sangat berpengaruh dalam komunikasi. Sebagaimana kata-kata, kebanyakan bahasa isyarat nonverbal juga tidak universal, melainkan terkait oleh budaya, jadi dipelajari bukan bawaan. Sedikit aja isyarat nonverbal yang merupakan bawaan.

Tindakan komunikatif pada komunikasi virtual Komunitas DOPE tidak jauh berbeda dengan tindak komunikasi secara langsung pada saat meet up, yaitu penggunaan komunikasi verbal yang terjadi diranah virtual, secara otomatis pesan nonverbal bisa dikatakan sebagai komponen pelengkap pesan verbal. Pada komunikasi virtual komunitas DOPE yang membedakan pada saat meet up yaitu pada saat interaksi secara virtual sangat terbatas yang terkadang hanya bisa mendengarkan suara saja tanpa melihat gerakan tubuh atau ekspresi wajah (Mulyana, 2014).

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan bagian-bagian khusus yang peneliti temukan selama melakukan penelitian. Temuan ini bisa saja menghasilkan sebuah simbol atau makna tertentu sebagai pelengkap hasil dari penelitian dan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya. Pada pembahasan hasil penelitian ini akan menjelaskan tentang 3 (tiga) hal yaitu Situsi, Peristiwa dan Tindak komunikasi verbal dan nonverbal pada komunitas DOPE.

Tabel 2. Istilah digunakan komunitas

Kata	Arti
Kota	Merujuk pada dunia dalam game GTA V Roleplay, di mana anggota sering berkata "ayo ke kota" yang artinya adalah bermain bersama di game tersebut.
Stream bareng	Istilah untuk mengajak streaming bersama di platform seperti youtube.
Role	Mengacu pada karakter atau peran yang dimainkan dalam game GTA V Roleplay.
Logo DOPE	Merupakan logo komunitas menjadi simbol identitas yang digunakan.
Kebersamaan	Makna kebersamaan sangat kuat dalam komunitas ini. Aktivitas yang dilakukan bersama, baik secara <i>virtual</i> maupun langsung, memiliki nilai simbolis dalam membangun solidaritas dan kedekatan.

Sumber Modifikasi Peneliti

Menurut Engkus Kuswarno, situasi komunikasi merujuk pada konteks di mana komunikasi itu terjadi, yang dipengaruhi oleh waktu, tempat, dan keadaan fisik (Kuswarno, 2008). Dalam konteks etnografi virtual, situasi ini lebih mengarah pada ruang dan media yang digunakan dalam berkomunikasi, serta dinamika komunikasi yang terjadi dalam komunikasi virtual. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi Discord sebagai media utama yang digunakan oleh komunitas DOPE dalam berinteraksi secara virtual.

Komunitas DOPE tidak hanya sekedar sebuah komunitas pemain game GTA V Roleplay, tetapi berkembang menjadi sebuah komunitas yang lebih besar dengan tujuan bersama untuk menjadi streamer. Discord berperan sebagai ruang komunikasi utama, di mana antar anggota komunitas terhubung setelah aktivitas streaming dan bermain game. Sebagai wadah untuk membangun hubungan komunikasi dan berbagi pengalaman. Discord menyediakan berbagai fitur yang mendukung komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal dalam komunitas DOPE melalui Discord dapat terlihat dalam percakapan langsung antar anggota komunitas, baik dari teks maupun suara. Setiap anggota saling berbagi informasi, berdiskusi tentang topik tertentu, hingga berbicara mengenai keseharian mereka. Sebagai contoh, salah satu informan menyatakan bahwa komunikasi di Discord tidak hanya terjadi saat bermain game atau streaming, tetapi juga berlanjut di luar itu. Anggota komunitas mengobrol untuk saling berbagi keluh kesah, cerita keseharian, dan menanyakan kabar satu sama lain, yang mempererat hubungan interpersonal mereka.

Selain komunikasi verbal, ada juga komunikasi nonverbal yang terjadi dalam bentuk ekspresi melalui emoji, GIF, atau reaksi dalam percakapan, yang memperbanyak interaksi. Discord menyediakan berbagai fitur nonverbal yang memungkinkan anggota untuk menunjukkan perasaan, seperti tertawa, emosi, atau perasaan senang. Hal ini mendukung komunikasi yang lebih emosional dan mendalam antar anggota.

Dalam teori etnografi virtual, situasi komunikasi ini dilihat sebagai ruang yang memungkinkan interaksi sosial berlangsung secara dinamis dan berkelanjutan. Discord tidak hanya berfungsi sebagai platform komunikasi, tetapi juga menciptakan kedekatan dan mendukung solidaritas antar anggota. Sebagaimana dinyatakan oleh beberapa informan, komunikasi yang terjadi di luar aktivitas bermain game atau streaming adalah bagian dari upaya membangun kedekatan emosional, yang memperkuat solidaritas dan rasa kebersamaan antar anggota komunitas DOPE.

Secara keseluruhan, situasi komunikasi dalam komunitas DOPE melalui Discord mencerminkan bagaimana teknologi berfungsi sebagai sarana untuk mempererat hubungan komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunitas ini berhasil menciptakan ruang

komunikasi yang tidak hanya bertujuan bermain game dan streaming, tetapi juga untuk membangun kedekatan yang lebih personal dan kedekatan emosional yang mendalam antar anggota komunitas.

Dalam teori etnografi virtual, peristiwa komunikasi menjadi salah satu komponen yang sangat penting untuk dipahami. Peristiwa komunikasi ini terdiri dari genre atau tipe peristiwa, topik peristiwa komunikatif, tujuan dan fungsi peristiwa, setting, partisipan, bentuk pesan, isi pesan, urutan tindakan, kaidah interaksi, dan norma-norma interpretasi (Kuswarno, 2008). Penelitian ini membahas bagaimana peristiwa komunikasi, baik verbal maupun nonverbal yang terjadi dalam komunitas DOPE melalui Discord yang merupakan ruang utama sebagai media berkomunikasi.

Keterangan gambar/grafik diletakkan di bawah gambar/grafik tersebut, sedangkan judul tabel diletakkan di atasnya. Judul diawali dengan huruf kapital. Jangan mengulang menulis angka-angka yang telah tercantum dalam tabel di dalam teks pembahasan. Jika akan menekankan hasil yang diperoleh sebaiknya sajikan dalam bentuk lain, misalnya persentase atau selisih. Untuk menunjukkan angka yang dimaksud, rujuk saja tabel yang memuat angka tersebut.

Pertama, Genre atau peristiwa komunikatif dimana komunikasi dalam komunitas DOPE, terutama di discord, melibatkan berbagai jenis peristiwa komunikatif, mulai dari obrolan santai hingga diskusi yang lebih mendalam setelah bermain game dan streaming. Genre peristiwa ini termasuk obrolan santai, berbagi pengalaman, hingga cerita dalam game GTA V Roleplay yang dijalani oleh para anggota komunitas. Komunikasi yang terjadi biasanya dimulai dengan perencanaan melalui WhatsApp, diikuti dengan berkomunikasi lebih lanjut di discord setelah bermain game dan streaming. Hal ini terlihat dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa mereka “janjian terlebih dahulu melalui grup WhatsApp” untuk memulai aktivitas bersama, yang kemudian dilanjutkan dengan interaksi di Discord.

Kedua, Topik peristiwa komunikatif yakni topik yang dibahas dalam komunitas DOPE berfokus dua hal utama: aktivitas streaming dan interaksi sosial baik di dalam maupun di luar game. Setiap anggota komunitas, yang sebagian besar adalah streamer, terlibat dalam game GTA V Roleplay, menciptakan cerita berdasarkan karakter yang mereka perankan, dan kemudian melanjutkan berkomunikasi di discord untuk membahas lebih dalam tentang pengalaman mereka selama bermain game GTA V Roleplay, berbagi cerita keseharian, serta keluh kesah yang tidak dapat diungkapkan selama bermain game GTA V Roleplay. Sebagai contoh, informan menyebutkan bahwa mereka sering berkomunikasi tentang keseharian mereka dan pengalaman mereka selama streaming di Discord.

Ketiga, Tujuan dan fungsi yakni tujuan utama dari komunikasi dalam komunitas DOPE adalah untuk mempererat hubungan antar anggota dan menjaga kedekatan emosional. Anggota komunitas sering kali berinteraksi melalui Discord untuk berbagi keseharian, berbincang tentang kesulitan yang dihadapi, atau bahkan sekedar untuk saling menanyakan kabar.

Keempat, Komunikasi dalam komunitas DOPE tidak hanya terjadi dalam dunia virtual tetapi juga dalam dunia nyata melalui kegiatan seperti meet up. Setting ini melibatkan waktu, tempat, dan situasi yang mendukung interaksi antar anggota. Seperti yang dijelaskan informan, komunitas tidak hanya berfokus pada aktivitas virtual, tetapi juga melakukan pertemuan langsung di Jakarta untuk mempererat hubungan antar anggota yang belum bertemu secara langsung. Hal ini menunjukkan pentingnya penggabungan ruang virtual dan dunia nyata dalam memperkuat ikatan komunitas.

Kelima, Partisipan dalam komunitas DOPE berasal dari latar belakang yang beragam, mulai dari mahasiswa hingga pengusaha dan karyawan swasta. Mereka memiliki usia yang berbeda-beda, umurnya antara 22 hingga 28 tahun, dan bergabung secara alami berdasarkan cerita dan kebutuhan dalam game GTA V Roleplay. Seperti yang dijelaskan oleh salah satu informan, anggota komunitas biasanya bergabung dengan komunitas DOPE berdasarkan keterampilan yang mereka miliki, seperti kemampuan mengenyetir dalam game GTA V Roleplay, yang sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam game.

Keenam, Komunikasi dalam komunitas DOPE melibatkan pesan verbal dan nonverbal yang bersifat fleksibel dan situasional. Bahasa yang sering digunakan adalah bahasa Indonesia, dengan sedikit campuran bahasa Inggris saat berinteraksi di dalam game GTA V Roleplay. Selain itu, bentuk komunikasi nonverbal seperti bahasa tubuh, anggukan kepala, dan ekspresi wajah juga

menjadi bagian penting dari interaksi anggota, yang semakin memperbanyak komunikasi dalam komunitas ini

Ketujuh, Isi pesan yang sering dibahas dalam komunitas DOPE adalah topik-topik terkait keseharian anggota, seperti masalah pribadi, pengalaman dalam game, film yang disukai, atau musik. Pembicaraan ini menciptakan kedekatan emosional antar anggota komunitas karena mereka dapat berbagi hal-hal yang tidak dapat dibicarakan selama bermain game GTA V Roleplay, memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas tersebut. Informan mengungkapkan bahwa topik yang dibahas, seperti film, lagu dan kebiasaan sehari-hari, yang semakin mengikat hubungan antar anggota komunitas.

Kedelapan, Urutan tindakan dalam komunikasi komunitas DOPE biasanya dimulai setelah bermain game dan streaming, yang diikuti dengan ajakan untuk berdiskusi di Discord. Interaksi ini tidak hanya mencakup obrolan ringan, tetapi juga pembahasan tentang pengalaman pribadi dan kesulitan yang dihadapi. Ini menciptakan ruang yang nyaman bagi anggota untuk saling mendukung satu sama lain.

Kesembilan, Kaidah interaksi dalam komunitas DOPE mencerminkan hubungan yang saling menghormati dan mendukung. Anggota komunitas dihimbau saling mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Di luar komunikasi virtual, ada juga interaksi dengan viewers, di mana mereka berikan apresiasi dalam bentuk meet up atau penghargaan atas dukungan mereka selama ini. Informan menyatakan bahwa komunitas ini juga ingin memberikan feedback kepada viewers yang telah mendukung mereka dengan cara memberikan donasi atau dalam bentuk apapun.

Kesepuluh, Norma-norma dalam komunitas DOPE menekankan pada rasa saling menghargai dan menciptakan suasana yang nyaman. Tidak ada diskriminasi berdasarkan latar belakang suku, agama, ras, atau status sosial. Sebagaimana dikatakan oleh informan, "Kita harus saling menghargai, merangkul satu sama lain, dan tidak ada yang merasa dikucilkan" (Wawancara, 19 November 2024). Norma ini memastikan bahwa komunikasi yang terjadi dalam komunitas ini bersifat inklusif dan menciptakan ruang bagi semua anggota untuk berinteraksi dengan bebas dan nyaman.

Dalam hal ini, peristiwa komunikasi dalam komunitas DOPE mencakup berbagai aspek komunikasi verbal dan nonverbal yang terjalin secara alami di dunia virtual dan nyata, membangun kedekatan dan solidaritas antar anggota komunitas DOPE.

Dalam tindak komunikasi, teori etnografi virtual mengidentifikasi dalam penelitian ini tindak komunikatif dalam komunikasi virtual dan meet up pada komunitas DOPE. Tindak komunikatif mengacu pada fungsi interaksi tunggal, yang dapat berupa pernyataan, permohonan, perintah, atau perilaku nonverbal (Kuswarno, 2008). Berdasarkan konsep tindak komunikatif yang dijelaskan oleh Dell Hymes, penelitian ini menemukan bahwa anggota komunitas DOPE menggunakan kode dan isyarat dalam kegiatan mereka, baik dalam konteks komunikasi virtual melalui Discord, yang merupakan media utama mereka, maupun dalam interaksi langsung saat meet up.

Pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata dan memainkan peran penting dalam komunikasi. Mulyana (2014) menyebutkan bahwa sebagian besar bahasa isyarat nonverbal tidak umum tetapi dipengaruhi oleh budaya sehingga harus dipelajari. Dalam konteks komunitas DOPE, pesan nonverbal menjadi pelengkap pesan verbal, baik dalam komunikasi virtual maupun meet up.

Dalam komunikasi virtual melalui Discord, anggota komunitas DOPE menggunakan komunikasi verbal sebagai saran utama untuk berinteraksi. Pesan verbal disampaikan melalui suara dan teks, yang sering kali didukung oleh penggunaan simbol-simbol seperti emoji untuk menggambarkan emosi atau respon tertentu. Namun, keterbatasan komunikasi virtual, seperti tidak adanya visualisasi gerakan tubuh dan ekspresi wajah, mempengaruhi kedalaman interaksi.

Berbeda dengan komunikasi virtual, tindak komunikatif dalam meet up memungkinkan anggota Komunitas DOPE untuk memanfaatkan bahasa verbal dan nonverbal secara penuh. Ekspresi wajah, gestur, kontak mata, dan postur tubuh menjadi komponen penting dalam memperkuat pesan yang disampaikan secara verbal. Interaksi pada saat meet up menciptakan ikatan komunikasi yang lebih nyata dan mendalam karena memungkinkan anggota untuk membaca emosi dan respon satu sama lain secara langsung. Sebagaimana diungkapkan oleh

satu informan diatas, komunikasi langsung memberikan pengalaman yang lebih terasa karena ekspresi wajah dan gerakan tubuh dapat diamati. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan tetapi juga membantu menciptakan hubungan emosional yang lebih erat antar anggota komunitas DOPE.

Tindak komunikasi verbal dan nonverbal dalam Komunitas DOPE menunjukkan perbedaan yang signifikan antara komunikasi virtual dan langsung. Dalam komunikasi virtual, anggota komunitas lebih banyak mengandalkan suara dan simbol sebagai pengganti isyarat nonverbal, sementara dalam meet up, interaksi verbal dan nonverbal berperan bersama-sama untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih nyata. Kombinasi ini mencerminkan adaptasi anggota Komunitas DOPE terhadap berbagai konteks komunikasi baik virtual maupun langsung, untuk mendukung kedekatan dan kebersamaan mereka sebagai anggota komunitas.

SIMPULAN

Komunitas DOPE sebagai komunitas pemain game GTA V Roleplay menunjukkan bagaimana teknologi, khususnya aplikasi Discord, dapat menjadi media utama yang mendukung interaksi sosial dinamis. Pola komunikasi yang terjadi, baik verbal maupun nonverbal, berhasil menciptakan ruang bagi anggota untuk berbagi ide, pengalaman, serta membangun kedekatan emosional. Peristiwa komunikasi ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari obrolan santai, diskusi, hingga aktivitas kolaboratif yang mendukung tujuan bersama komunitas. Melalui komunikasi virtual dan langsung, anggota mampu menciptakan solidaritas yang kuat, memperkuat identitas komunitas, serta membangun kohesi sosial yang berkelanjutan. Hal ini menunjukkan pentingnya adaptasi terhadap media digital dalam mendukung kehidupan sosial yang inklusif dan bermakna, khususnya di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fayyad, M., & Sumanti, S. T. (2023). Pola Komunikasi Virtual Dalam Penggunaan E-Sport Games (Studi Kasus : Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1146–1153. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.336>
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arinal, V., & Purnomo, B. S. (2023). Optimasi Metode Decision Tree Menggunakan Particle Swarm Optimization Untuk Analisis Sentimen Review Game Gta V Roleplay. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 457–461. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintek/article/view/1371>
- Idhom, A. M. N., Hasmawati, F., & Hamandia, M. R. (2024). Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang Dalam Membentuk Kekompakan Tim (Mlbb) Di Banyuwasin. *Pubmedia Social Sciences And Humanities*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.210>
- Kuswarno, E. (2008). *Etnografi Komunikasi : Pengantar Dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Partoyo, & Lukito, H. (2022). Integrating Gis And Remote Sensing For Land Suitability Evaluation For Rice In Sleman Regency, Yogyakarta, Indonesia. *Iop Conference Series: Earth And Environmental Science*, 1018(1), 012037. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1018/1/012037>
- Pratama, D. E., & Apriani, R. (2023). Analisis Perlindungan Hukum Konsumen Bagi Penonton Bola Dalam Tragedi Di Stadion Kanjuruhan. *Supremasi Hukum*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.33592/jsh.v19i1.2921>
- S, G. N., Hana, F., Masrifah, & Pratama, D. E. (2024). Tanggung Jawab Pidana Terhadap Masyarakat Yang Mengajak Orang Lain Untuk Golput Dalam Pemilu. *Krtha Bhayangkara*, 18(2), 328–342. <https://doi.org/10.31599/krtha.v18i2.755>

- Salsabilla, U. H., Agustin, A., Safira, F., Sari, I., & Sundawa, A. (2021). Manfaat Teknologi Bagi Mata Pelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 125–132. <https://doi.org/10.51276/Edu.V2i1.93>
- Syahril, S., Noviar, H., Damrus, D., Anas, A., & Sari, Y. P. (2022). Kontribusi Bea Cukai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Regional Khususnya Di Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Agro And Marine Industry*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.35308/jpami.v2i1.4836>