

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah sumber yang disajikan untuk membedah isu penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penelitian yang baru saja akan dilaksanakan, yaitu budaya partisipasi dalam komunitas online, khususnya dalam platform game seperti Roblox. Tujuan dari dilakukannya penelitian terdahulu ini berfungsi untuk memberi gambaran dengan mengidentifikasikan perbedaan, kesamaan, dan celah mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang sedang disusun sehingga dapat memiliki unsur kebaruan dan belum diteliti sebelumnya oleh orang lain.

Menurut Adibrata Iriansyah, M. Fadhil Yarda Gafallo, dan Adiansyah (Gafallo et al., 2022) pada penelitiannya berjudul “Budaya Partisipasi dan Resistensi Komunitas Keagamaan di Media Sosial”, mereka membahas mengenai bagaimana partisipasi dan perlawanan komunitas agama di media sosial. Artikel ini membahas mengenai kontroversi terbaru keagamaan di media sosial terkait dengan penetapan hari Raya Idul Adha tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode netnografi untuk mengeksplorasi interaksi masyarakat yang berdiskusi dan berinteraksi di media sosial. Dengan fokus yang mengarah pada komentar-komentar di akun Instagram resmi dari Kementerian Agama Republik Indonesia @kemenag_ri, hasil penelitian ini menunjukkan adanya 85 aktivitas partisipasi masyarakat, di mana 71 dari 85 komentar menolak hasil sidang Isbat dan 14 komentar dari 85 komentar menerima hasil Sidang Isbat. Penelitian ini menemukan bahwa sikap penolakan tersebut dipengaruhi oleh aspek agama, sosial, politik, dan kebijakan.

Relevansi jurnal ini dengan jurnal yang diteliti merupakan bagaimana penggambaran partisipasi dalam komunitas online dapat menciptakan dinamika sosial yang kompleks dan sulit ditebak. Meskipun fokus utama jurnal terdahulu ini menuju kepada isu-isu agama, metodologi dan analisis yang digunakan dapat

memberikan wawasan tentang bagaimana budaya partisipasi juga dapat diterapkan untuk memahami interaksi dan ekspresi anggota dalam komunitas game online lainnya seperti “Indo Voice” di Roblox. Penelitian ini menunjukkan pentingnya pemahaman konteks sosial dan budaya dalam interaksi online, yang juga berlaku juga dalam komunitas sebuah game. Sehingga pendekatan yang digunakan dapat memberikan kerangka kerja untuk menganalisis budaya partisipasi tiap individu dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang mempunyai topik budaya partisipasi dalam komunitas digital adalah penelitian yang dilakukan oleh Lidya dan Yulianne (Evelina & Safitri, 2021) yang berjudul “Utilization of YouTube Social Communication Networking in Establishing Indonesian Street Food Opinion” membahas mengenai pemanfaatan media sosial, khususnya pada platform YouTube sebagai ruang komunikasi sosial yang memfasilitasi pembentukan opini publik terhadap makanan kaki lima di Indonesia. Penelitian ini menyoroti bagaimana para pengguna YouTube tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, namun juga bagaimana mereka aktif berpartisipasi dalam proses interaksi seperti dengan memberikan komentar, menyukai konten, dan menyebarkan video. Aktivitas seperti ini merupakan bagian dari pertumbuhan partisipasi digital partisipatif yang semakin berkembang seiring meningkatnya pengguna media sosial. Dalam penelitian terdahulu ini, ditemukan bahwa komunikasi terbentuk melalui kolom komentar, jumlah konten disukai, dan distribusi penyebaran konten yang berkontribusi pada konstruksi makna kolektif yang dibangun oleh para pengguna komunitasnya. Ini menunjukkan bahwa YouTube tidak hanya menjadi sebuah platform untuk menyebarkan video, namun juga sebagai medium untuk publik dimana informasi, opini, dan perdebatan bahkan terjadi antar pengguna nya. Budaya partisipasi ini memperlihatkan adanya peran aktif masyarakat dalam membentuk persepsi sosial terhadap sebuah isu, fenomena, dan khususnya disini adalah makanan kaki lima.

Temuan dari penelitian ini menjadi relevan sebagai landasan dalam memahami pola keterlibatan pengguna dalam komunitas digital. Meskipun penelitian ini

berfokus pada Youtube dan isu kuliner, prinsip budaya partisipasi yang dibahas mempunyai relevansi dengan apa yang terjadi di dalam komunitas game daring seperti Indo Voice di Roblox, dimana interaksi, komunikasi, dan kontribusi kepada komunitas merupakan elemen-elemen penting. Ini menunjukkan bahwa budaya partisipasi tidak hanya terbatas terhadap satu jenis platform, namun dapat ditemukan dalam berbagai bentuk komunitas digital, yang salah satunya merupakan dalam dunia permainan daring (online gaming) yang menjadi fokus dari penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yahsy dan Syas (Syas & Yahsy, 2023) dalam jurnal *Interact: Jurnal Ilmu Komunikasi* berjudul “Komodifikasi Pengguna pada Platform Game Online Roblox” meneliti bagaimana pemain di Roblox dikomodifikasi melalui sistem platform yang menggabungkan peran pengguna sebagai konsumen dan produsen. Dalam penelitian ini, Yahsy dan Syas menggunakan kualitatif sebagai metode pendekatannya untuk menganalisis relasi ekonomi dan budaya yang terbentuk dalam sistem partisipatif Roblox, dimana para pemainnya menciptakan dan juga mengakses konten yang kemudian dimonetisasi oleh platform Roblox sendiri. Penelitian ini relevan dengan studi yang dilakukan oleh peneliti karena sama-sama memfokuskan pada platform Roblox dan membahas mengenai budaya partisipasi pengguna dalam ekosistem digital. Namun, perbedaan utamanya berada pada fokus isu dan pendekatan analisis. Penelitian milik Yahsy dan Syas berfokus pada komodifikasi pengguna dalam kerangka ekonomi politik media, sedangkan penelitian ini menyoroti dinamika budaya partisipasi komunitas pemain di tingkat mikro, khususnya dalam permainan Indo Voice. Dengan ini, penelitian ini juga bertujuan untuk memenuhi temuan Yahsy dan Syas dengan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai praktik partisipasi yang sebenarnya dilakukan oleh para pemain, tidak hanya dari sisi ekonomi, tetapi juga dari sisi sosial, budaya, dan interaksi komunitas.

Sebuah penelitian berjudul “An Overview of Fan Production and Participatory Culture in the Digital Age” karya Heidi Campana Piva membahas bagaimana para pengguna dunia digital yang merupakan penggemar tidak lagi sebatas menjadi audiens pasif, namun ikut serta secara aktif untuk menciptakan dan menyebarkan

berbagai konten seperti fan art, video, fan fiction, dan bentuk partisipasi kreatif lainnya (Piva, 2022). Penelitian ini mengacu pada teori budaya partisipasi Henry Jenkins yang menekankan jika komunitas daring dibentuk melalui kolaborasi, ekspresi diri, dan afiliasi berbasis minat bersama. Namun fokus utama dalam jurnal ini lebih mengarah pada bagaimana budaya para penggemarnya secara general seperti fandom K-pop atau media populer dan belum secara spesifik menyoroti praktik budaya partisipatif di dalam game online. Terutama yang berbasis suara dan avatar seperti Roblox. Dengan itu, penelitian ini hadir untuk memperluas konteks penerapan teori Jenkins ke dalam komunitas game daring lokal, yang merupakan komunitas Indo Voice di Roblox. Penelitian ini melengkapi dan memperluas pendekatan sebelumnya dengan fokus pada aspek metodologis berupa observasi partisipatif dan wawancara mendalam.

Metode yang digunakan dalam jurnal “Questioning Public Participation in Social Media Activities in Indonesia” yang ditulis oleh Muria Endah Sokowati memberikan wawasan penting untuk penelitian saat ini karena jurnal ini menyoroti pertumbuhan dari penggunaan media sosial di Indonesia semenjak tahun 2009, yang memungkinkan *user* untuk berkontribusi dalam diskusi online dan saling berbagi pendapat (Sokowati, 2019). Meskipun media sosial dianggap berhasil dalam menciptakan partisipasi publik, penelitian ini mempertanyakan asumsi tersebut dengan menunjukkan bahwa kesenjangan digital dan demokrasi yang didominasi oleh kelas menengah di kalangan pengguna internet dapat menjadi penghalang bagi partisipasi yang lebih luas. Hal ini relevan dengan penelitian saat ini, di mana interaksi dan partisipasi anggota dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor sosial dan ekonomi. Seperti yang terlihat pada avatar Roblox masing-masing pemain. Dengan memahami tantangan yang dihadapi dalam berpartisipasi di media sosial berikut, penelitian ini dapat memberikan perspektif yang lebih dalam tentang bagaimana budaya partisipasi dalam komunitas game online dapat dikembangkan dan mengatasi hambatan serupa bahkan dengan berbagai peluang dalam membangun partisipasi yang lebih inklusif secara sosial.

Salah satu penelitian terdahulu lainnya yang relevan merupakan “Participatory Culture: A Study on Bangtan Boys Fandom Indonesia” (Bangun, 2019) yang ditulis oleh Cendera Rizky Anugrah Bangun membahas bagaimana budaya partisipasi terbentuk dalam komunitas fandom K-pop di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada memberikan penjelasan bagaimana fenomena ini menggambarkan tindakan manusia, khususnya penggemar BTS (Bangtan Boys) di Indonesia. Dengan menggunakan teori budaya partisipasi dari Henry Jenkins dan menetapkan masalah penelitian bagaimana para anggota fandom aktif berpartisipasi dalam komunitas ini. Dengan menggunakan teori milik Henry Jenkins ini, penelitian terdahulu ini mengungkapkan bagaimana para anggota saling bertukar informasi, memposting ulang konten, dan juga membangun identitas kolektif di berbagai platform digital. Jenkins membagi empat bentuk partisipasi utama yaitu affiliation, expression, collaborative problem-solving, dan circulation. Relevansinya terhadap penelitian ini adalah kedua jurnal sama-sama memiliki kesamaan fokus pada budaya partisipasi, namun penelitian terdahulu ini lebih terfokus pada komunitas penggemar K-pop. Sementara itu pada penelitian ini, peneliti berfokus pada melengkapi pendekatan sebelumnya dengan melihat bentuk partisipasi digital dalam ruang bermain dan komunikasi langsung secara virtual yang belum banyak dijelajahi dalam studi-studi terdahulu. Keduanya sama-sama mengangkat pentingnya pemahaman kreatif terhadap kontribusi dari anggota sebagai elemen penting. Selain itu, pendekatan etnografi digital yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda. Disaat Cendera Rizky Bangun meneliti partisipasi dalam fandom melalui media sosial seperti Twitter, Youtube, dan platform lainnya yang berbasis teks dan visual, penelitian ini berfokus pada komunitas game daring dengan basis suara yaitu Indo Voice di Roblox, dengan interaksi yang terjadi secara langsung dalam lingkungan virtual.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Budaya Partisipasi dan Resistensi Komunitas Keagamaan di Media Sosial	Utilization of YouTube Social Communication Networking in Establishing Indonesian Street Food Opinion	Komodifikasi Pengguna pada Platform Game Online Roblox	<i>An Overview of Fan Production and Participatory Culture in the Digital Age</i>	<i>Questioning Public Participation in Social Media Activities in Indonesia</i>	<i>Participatory Culture: A Study On Bangtan Boys Fandom Indonesia</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	M. Fadhil Yarda Gafallo, 2022, Jurnal Studi Komunikasi dan Media	Lidya Wati Evelina, Yulianne Safitri, 2021, Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia	Umair Shiddiq Yahsy, Mulharnetti Syas, 2023, Jurnal InterAct	Heidi Campana Piva, 2022, Hortus Semioticus	Muria Endah Sokowati, 2019, Communication Studies Faculty of Social and Political Sciences	Cendera Rizky Bangun, 2019, Komunika: Jurnal Dakwah dan Komunikasi

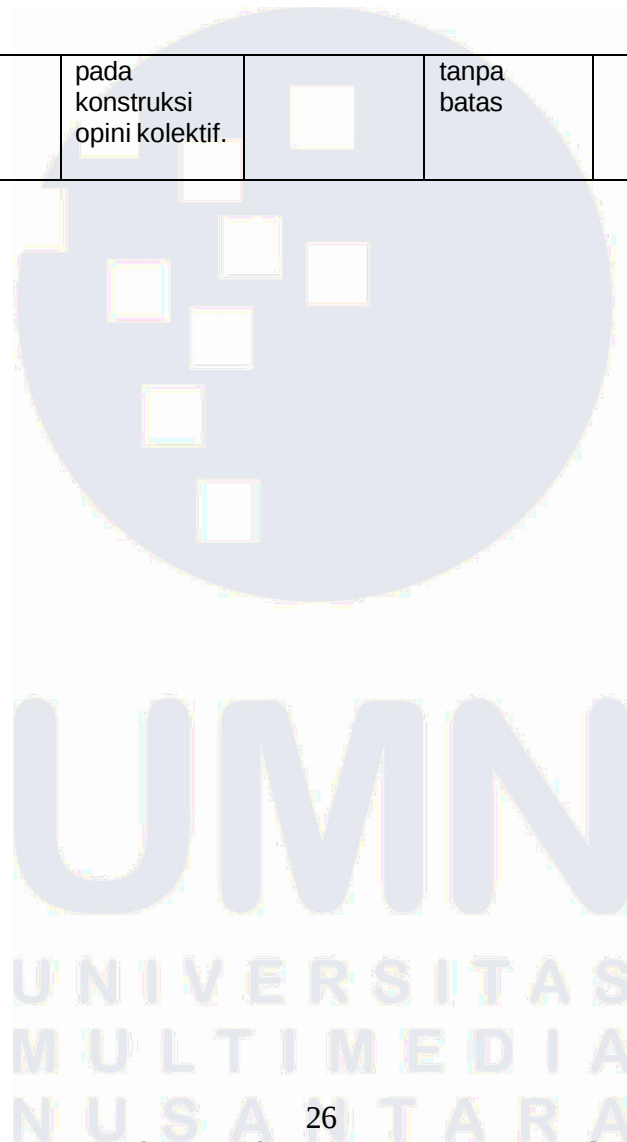
3.	Fokus Penelitian	Bagaimana Komunitas Keagamaan berpartisipasi dan menunjukkan resistensi terhadap berbagai isu yang muncul di media sosial, khususnya terkait dengan penetapan hari Raya Idul Adha tahun 2022	Bagaimana platform YouTube dimanfaatkan sebagai media komunikasi sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pengguna seperti melalui komentar, likes, dan penyebaran konten yang membentuk opini publik tentang street food di Indonesia	Mengkaji dan mendalami bagaimana pengguna (user) di Roblox tidak hanya berperan sebagai konsumen, tetapi juga sebagai kreator dan bagaimana aktivitas mereka dimanfaatkan secara ekonomi oleh Roblox	Menjelaskan bagaimana penggemar (fans) aktif berpartisipasi di ruang digital melalui pembuatan konten dan tidak hanya sekedar menjadi audiens saja.	Partisipasi publik di media sosial di Indonesia dan mempertanyakan asumsi bahwa media sosial berhasil menciptakan sebuah partisipasi publik yang inklusif	Menganalisis bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipasi yang dilakukan oleh penggemar Bangtan Boys Indonesia melalui media sosial dan karya kreatif berdasarkan fandom.
4.	Teori	Teori Partisipasi sosial dan identitas kolektif	Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Teori	Teori Komodifikasi media Mosco yang menjelaskan bagaimana	Teori Participatory Culture oleh Henry Jenkins untuk	Teori partisipasi Politik (Stoker, 1977) dimana	Teori Budaya Partisipatif Henry Jenkins, yang menganalisis keterlibatan

			Partisipasi dimana ia menjelaskan bagaimana individu terlibat secara aktif dalam komunikasi digital untuk membentuk opini publik	aktivitas pengguna di Roblox diubah menjadi komoditas bernilai ekonomi bagi platform perusahaan Roblox	menjelaskan bagaimana penggemar di ruang digital berperan aktif dalam menciptakan dan menyebarkan konten	partisipasi dapat terlihat dari kampanye sosial yang mempengaruhi kebijakan publik.	dalam komunitas melalui ekspresi, afiliasi dan kolaborasi
5.	Metode Penelitian	Metode Kualitatif dengan Netnografi	Metode Kualitatif Deskriptif dengan pendekatan analisis isi terhadap video YouTube dan interaksi pengguna	Metode kualitatif analisis wacana, Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam	Metode Deskriptif Kualitatif dengan metode studi pustaka (literature review)	Metode Kualitatif, melibatkan analisis konten dan wawancara mendalam	Metode Kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam dan analisis konten
6.	Persamaan dengan penelitian yang	Dinamika partisipasi dan bagaimana	Fokus pada Budaya Partisipasi dalam konteks platform	Penelitian ini relevan dengan studi yang dilakukan dengan	Menggunakan teori Budaya Partisipasi sebagai dasar, dan	Platform Digital sebagai pusat partisipasi dan	Memanfaatkan Media Digital sebagai platform dan sarana untuk

	dilakukan	ia dapat diterapkan	digital. Sama-sama membahas peran pengguna dalam membentuk interaksi sosial dan budaya daring	peneliti karena sama-sama berfokus pada platform Roblox dan membahas budaya partisipasi pengguna dalam ekosistem digital tersebut.	bagaimana komunitas aktif membentuk interaksi sosial dan budaya digital tidak hanya sebagai konsumen, namun juga sebagai kreator dan partisipan.	memfasilitasi sinya.	mengkaji interaksi sosial dan partisipasi.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Perbedaan fokus dan konteks penelitian dimana ia membahas mengenai resistensi komunitas keagamaan di media sosial.	Fokus topik dan platform yang dibahas dimana penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan media sosial untuk membahas opini publik sedangkan	Penelitian terdahulu ini menggunakan fokus, isu, dan pendekatan analisis yang berbeda dimana ia lebih fokus pada aspek komodifikasi pengguna	Perbedaan pendekatan dan objek kajian. Piva menggunakan metode studi pustaka dan fokus pada komunitas secara umum, sedangkan	Perbedaan fokus masalah dimana ia memfokuskan pada kesenjangan digital dalam platform media sosial.	Penelitian ini memiliki fokus pada penggemar kpop berbasis media sosial dengan teks, sedangkan penelitian ini berfokus pada partisipasi pemain dalam

			penelitian ini berfokus pada interaksi pemain dalam komunitas game di Roblox		penelitian ini fokus pada komunitas pemain bersifat kualitatif		komunitas game daring berbasis suara di platform roblox dengan interaksi yang terjadi secara langsung
8.	Hasil Penelitian	Partisipasi komunitas keagamaan di media sosial menghasilkan berbagai bentuk penolakan terhadap keputusan pemerintah, dipengaruhi oleh berbagai faktor.	Mengidentifikasi kasi bahwa pengguna YouTube berperan aktif dalam membentuk opini publik mengenai makanan jalanan Indonesia. Melalui interaksi seperti komentar, likes, dan berbagi video, mereka berkontribusi	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna Roblox dikomodifikasi karena peran ganda mereka sebagai konsumen dan kreator dimanfaatkan platform untuk keuntungan ekonomi tanpa kompensasi	Di era digital budaya partisipatif telah menunjukkan bahwa para penggemar tidak hanya dapat menjadi konsumen, namun juga dapat memproduksi karyanya sendiri di internet	Asumsi media sosial menciptakan partisipasi publik di Indonesia merupakan misleading.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa para fandom BTS di Indonesia mempraktikkan budaya partisipasi melalui afiliasi komunitas, ekspresi kreatif seperti fan fiction dan art, kolaborasi, dan distribusi konten secara luas

			pada konstruksi opini kolektif.		tanpa batas		melalui media sosial.
--	--	--	---------------------------------	--	-------------	--	-----------------------



2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Partisipasi Budaya

Ditemukan oleh Henry Jenkins pada 2009, budaya partisipasi menjelaskan bagaimana seorang individu aktif terlibat dan berkontribusi secara aktif dalam penyebaran media dan informasi pada budaya tertentu dan bagaimana partisipasi ini mempengaruhi identitas mereka (Jenkins et al., 2009). Henry Jenkins mengatakan budaya partisipasi menunjukkan bagaimana para pemain berkontribusi dalam komunitas, baik melalui interaksi sosial, saling mendukung sesama, pembuatan konten, dan banyak lagi.

Dalam penelitian ini, budaya partisipasi akan menjadi teori yang cocok karena ia mempelajari keterlibatan para pemain Indo Voice khususnya karena penekanannya pada komunitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif dalam budaya. Henry Jenkins mengidentifikasi adanya empat indikator utama dari budaya partisipasi yang dapat digunakan untuk menganalisis keterlibatan pemain dalam game online, seperti Indo Voice yang merupakan:

- 1) Afiliasi (*Affiliations*) merupakan perasaan seorang individu dalam keikutsertaannya menjadi bagian dari suatu komunitas atau kelompok. Anggota merasa terhubung dengan orang lain yang memiliki minat yang sama dan pada Indo Voice, afiliasi terbentuk melalui interaksi sosial, berbagi pengalaman, dan rasa memiliki terhadap komunitas.
- 2) Ekspresi (*Expressions*) berkaitan dengan kemampuan individu atau anggota dalam mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Dalam konteks game online, penggunaan suara, pembuatan konten, hingga perannya dalam gameplay tersebut.
- 3) Pemecahan Masalah Kolaboratif (*Collaborative Problem Solving*) melibatkan kemampuan anggota komunitas untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah atau mencapai suatu tujuan tertentu.

- 4) Sirkulasi (*Circulations*) berkaitan dengan bagaimana informasi dan ide menyebar di dalam sebuah komunitas. Pada era digital, sirkulasi informasi terjadi dengan sangat cepat dan mudah, baik melalui platform media sosial maupun game.

Keempat elemen ini menjadi lensa utama dalam menganalisis bagaimana budaya partisipasi dapat terciptakan dalam komunitas diantara pemainnya. Khususnya Indo Voice sebagai komunitas, masing-masing elemen memberikan sudut pandang berbeda terhadap bagaimana pemain terlibat secara aktif dalam membangun, mempertahankan, dan menegosiasikan makna komunitas.

Jenkins mengatakan bahwa Budaya partisipasi ini awalnya muncul karena adanya teknologi yang mendorong interaktivitas, dan walaupun begitu, tidak semua komunitas digital bisa disebut sebagai budaya partisipasi. Sebagai tolak ukur untuk menentukan apakah sebuah komunitas isinya dapat dikategorikan sebagai partisipatif, Jenkins telah menciptakan lima karakteristik umum budaya partisipasi yang merupakan:

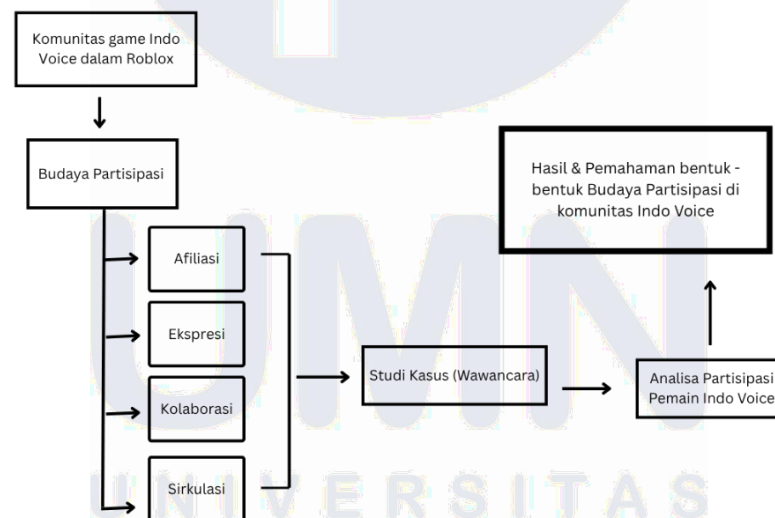
1. Hambatan relatif rendah untuk berekspresi
2. Dukungan kuat untuk menciptakan dan berbagi karya
3. Adanya bimbingan informal antara anggota komunitas
4. Kepercayaan pada setiap kontribusi individu yang berarti
5. Adanya koneksi yang kuat antar sesama

Partisipasi dalam komunitas game tidak hanya muncul dalam bentuk permainan, namun juga melalui pembentukan norma dan nilai secara bersama. Dengan itu, teori ini sangat relevan dengan penelitian di Indo Voice karena dapat terlihat dari bagaimana para pemain berkolaborasi dalam berbagai aktivitas yang disediakan oleh para developer di dalam game dan bagaimana mereka membangun hubungan yang kuat dalam komunitas tersebut.

Dalam game Indo Voice, dengan adanya komunikasi antar individu dapat secara aktif memberikan informasi yang dibutuhkan individu lain dan secara tidak langsung membentuk suatu kepuasan dari penyampaian informasi itu sendiri. Participatory culture juga dapat membangun ikatan sosial dalam komunitas virtual berdasarkan minat yang sama

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran digunakan untuk menggambarkan bagaimana bentuk-bentuk partisipasi dalam komunitas game Indo Voice di platform Roblox sehingga terbentuknya pemahaman yang mendalam. Dengan itu, kerangka pemikiran ini akan menurunkan teori utama menjadi indikator yang dapat diteliti.



Tabel 2. 2 Model Penelitian

Sumber: Olahan Peneliti (2025)