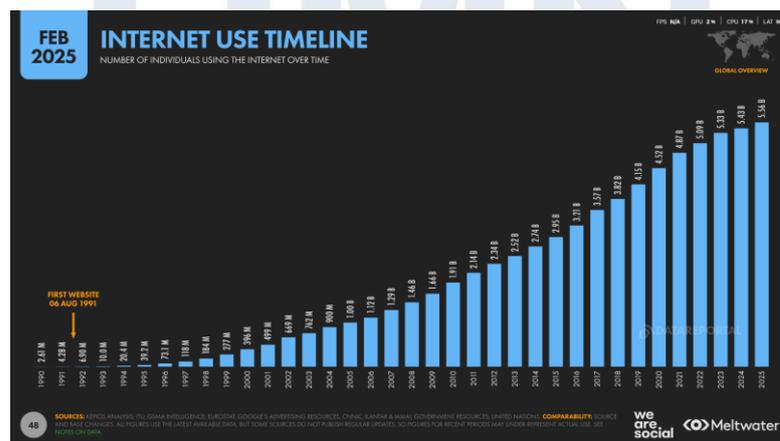


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital mendukung kemudahan dalam menjangkau akses berkomunikasi melalui aplikasi digital, seperti halnya media sosial yang membantu masyarakat dalam membantu untuk menghubungkan atau berkomunikasi dengan setiap orang melalui jaringan internet tanpa memandang geografis. Internet, sangat berpengaruh dalam mengubah cara komunikasi secara massal, dalam artiannya semua orang pada saat ini dapat terhubung dari segala penjuru dunia hanya dengan memerlukan sebuah Internet (Kumparan, 2023b).

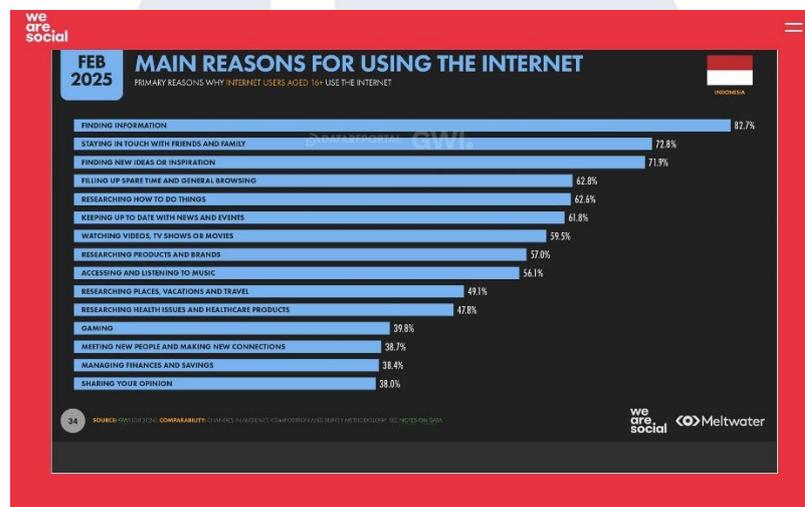
Salah satu dari bentuk perkembangan teknologi digital adalah *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dengan menggunakan komputer sebagai media interaksi secara langsung. *Game online* dapat dimainkan melalui perangkat khusus seperti ponsel, laptop, komputer, konsol gim modern, dan lainnya selama terhubung dengan internet yang cepat serta memadai sehingga menjadi hal yang penting agar kita tetap bisa memainkan *game online* (Kumparan, 2023b). Sementara itu, Rollings & Adams (2003), menyebutkan bahwa *game online* adalah sebuah teknologi dibandingkan disebut sebagai genre dalam permainan.



Gambar 1. 1 Statistik Pengguna Internet di seluruh dunia
Sumber: We Are Social, 2025

Gambar 1.1 memperlihatkan adanya peningkatan mengenai penggunaan internet secara bertahap dari tahun 1990 hingga 2025 di seluruh dunia. Saat ini,

internet dalam skala global sudah mencapai 5,56 miliar pada tahun 2025. Artinya, dari total populasi 8,2 miliar jiwa di dunia, sebanyak 67,9% dari keseluruhan populasi dunia menggunakan internet untuk membantu mereka dalam melakukan berbagai aktivitas seperti mencari informasi, menjalin komunikasi dengan keluarga atau teman, menonton *film*, bahkan untuk mencari inspirasi. Tentunya, dalam mengakses semua hal tersebut membutuhkan perangkat yang menjadi sumber masuknya orang-orang di internet seperti *smartphone*, laptop, dekstop komputer, *smart TV*, dan Tablet (Haryanto, 2025).



Gambar 1. 2 Alasan Penggunaan Internet di Indonesia
Sumber: We Are Social, 2025

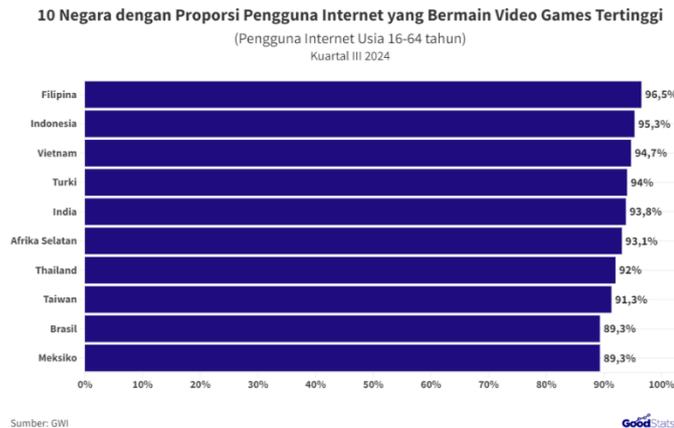
Pada gambar 1.2, menurut Fatoni (2025), dalam data terbaru yang dipublikasikan oleh We Are Social dan Meltwater pada Februari 2025 lalu, internet digunakan dengan berbagai ragam tujuan dalam aktivitas sehari-hari salah satunya adalah *gaming*. *Gaming*, menjadi salah satu alasan utama orang Indonesia dalam menggunakan internet dengan persentase sebesar 39,8% sebagai fasilitas hiburan dari berbagai kalangan dengan waktu rata-rata pemakaian internet sebesar 7 jam 22 menit perhari.

Game online dapat disebut juga sebagai sistem untuk menghubungkan pemain bersama dalam sebuah permainan (Pelayananpublik, 2020). Sejarah awal munculnya *game online* dimulai pada tahun 1967 melalui protitipe yang diciptakan oleh Ralph Baer dengan nama *Brown Box* (Chikhani, 2015). Kemudian, pada tahun 1970 terciptanya PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operation*)

yang merupakan sistem *time-sharing* dalam memudahkan siswa untuk belajar secara *online* dan kemudian sistem tersebut dikembangkan pada tahapan lebih lanjut (Pelayananpublik, 2020).

Game online memiliki genre yang terdiri dari *Action*, *racing* (subgenre *Sports Game*), *shooting*, *strategy*, *role playing game*, *adventure*, simulasi, dan *multiplayer*. Salah satu genre yang cukup populer di dunia adalah genre *shooting* yang di mana memiliki subgenre *First Person Shooter* (FPS) dan *Third Person shooter* (Heizar, 2024). Subgenre *game* yang berfokus pada pertarungan dan aksi merupakan pengertian dari genre *First Person Shooter* (Kumparan, 2023b). Dalam proses pengembangan sistem PLATO, perusahaan Atari berhasil menciptakan salah satu game *Virtual Reality* dengan subgenre *First-Person Shooter* pada tahun 1987 dengan nama “Midi Maze” yang juga diikuti oleh perusahaan lain dengan mengembangkan jenis-jenis genre *game* lainnya dengan mode *Multiplayer* (Chikhani, 2015).

Tepat pada tahun 1995, *game online* mengalami perkembangan pesat karena pembatasan NFSNET (*National Science Foundation Network*) dihapus sehingga dapat mengakses ke domain lengkap dari internet. Hal ini membuat *game online* dapat dimainkan secara gratis maupun berbayar dan juga semakin banyak perusahaan bahkan perorangan yang menciptakan *game online* hingga semakin berkembang sampai saat ini (Pelayananpublik, 2020).



Gambar 1. 3 10 Negara dengan *Gamers* tertinggi
Sumber: Goodstats.com

Pada gambar 1.3, perkembangan penggunaan internet pada 2024 lalu, Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan pasar *game online* terbesar kedua di dunia. Tak hanya itu, *game online* menjadi hal yang populer di Indonesia dan dimainkan oleh berbagai kalangan baik itu oleh kaum remaja hingga kaum dewasa sekalipun turut berpartisipasi dalam bermain. Salah satu alasan *games online* populer adalah untuk menyenangkan diri atau sarana untuk melepaskan lelah. Dengan adanya antusias yang tinggi di segala kalangan, menunjukkan bahwa pasar *video games* di Indonesia sangat tinggi. Secara keseluruhan di dunia, *game menembak (shooting)* masih menjadi kesukaan kalangan masyarakat dunia selain dari *game* petualangan dan olahraga (Yonatan, 2024).

Putra (2024), mengatakan bahwa dunia *game* bukan lagi sekedar pengalaman individu di depan sebuah layar, tetapi hal ini berkembang menjadi sebuah budaya yang hidup dan membentuk komunitas, kompetisi, dan identitas diri. Adapun, *game* menjadi sebuah wadah bagi berbagai komunitas yang tumbuh dan berkembang secara daring melalui platform media sosial, forum, dan lainnya, membuat para para pecinta *game* dari seluruh dunia dapat terhubung satu sama lain. Selain dari berbagi pengalaman, tips, dan juga trik, tentunya mereka membentuk persahabatan yang erat selama bermain *games* sehingga membentuk dan mempengaruhi cara seseorang dalam berinteraksi satu sama lain serta membangun identitas diri.

Generasi yang terkena dampak paling besar oleh teknologi ini merupakan Generasi Z. Hal ini dikarenakan generasi tersebut telah tumbuh bersama dengan teknologi seiring hidup mereka dan generasi ini lahir diantara tahun 1997 sampai 2012. Para Gen Z ini, mempunyai cara berkomunikasi nya sendiri yang bisa dibilang lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan generasi sebelum-sebelumnya, seperti Millennials dan Gen X. Mereka cenderung lebih suka berkomunikasi dengan visualisasi, dan menggunakan bahasa yang singkat. Contoh dari ini merupakan dengan penggunaan akronim dan emoji, sementara generasi sebelumnya cenderung lebih formal. Gen Z cenderung menyampaikan pesan secara langsung dan padat yang mencerminkan keberadaptasian mereka yang cepat dalam era informasi yang melimpah (Corporate English Solutions, 2024).

Menurut Indonesia Gen Z Report (2022), sekitar 49% Gen Z pada usia remaja memiliki minat dalam bermain *mobile game* dengan dominasi genre MOBA 44% dan *battle royale* 29% dan hal ini lebih tinggi daripada persentase dewasa muda sebanyak 37%. Di Indonesia, usia pemain *game online* berada disekitar umur 0-18 tahun. Menurut Badan Pusat Statistik, sebanyak 46,2% anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar *game online* dan menunjukkan adanya kecanduan *game online*. Artinya, pemain *game online* di Indonesia dikuasai oleh kelompok usia 0-18 tahun (Sucipto, 2024). Selain itu, ciri-ciri dari adanya kecanduan dalam pemain *game online* yaitu adanya dorongan kuat dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara berulang-ulang, merasa tidak sanggup untuk menjauhkan diri dalam bermain *game online*, adanya penerimaan diri bahwa dirinya tidak terlepas dari *game online*, dan adanya masalah hubungan sosial dan kesehatan yang membuat kecanduan dalam bermain *game online* (Dewi et al., 2024).

Komunitas merupakan sekelompok individu yang saling terhubung dan memiliki kesamaan antara minat, aturan, dan nilai-nilai yang dianut memiliki kesamaan. Dengan adanya kesamaan ini, mendorong mereka untuk bersatu dan membentuk komunitas demi memenuhi tujuan bersama (Douglas, 2010). Adapun, Porter dalam jurnal Douglas (2010), menjelaskan bahwa komunitas virtual adalah sekelompok individu atau partner bisnis yang berinteraksi berdasarkan kepentingan

bersama, yang di mana interaksi tersebut didukung atau dimediasi oleh teknologi dan dipandu melalui aturan dan norma. Komunitas virtual dijelaskan pertama kali oleh Rheingold (1993) sebagai kumpulan individu yang saling berinteraksi menggunakan ruang digital melalui jaringan komputer dengan saling berbagi minat atau tujuan yang sama, serta bertujuan dalam menjalin hubungan sosial tanpa adanya pertemuan yang menunjukkan bentuk fisik. Kemudian, dikembangkan oleh Hine (2000), komunitas virtual adalah sekumpulan orang-orang yang memakai internet sebagai media utama mereka dalam melakukan komunikasi antara satu pengguna dengan pengguna lainnya dan tidak melakukan pertemuan secara tatap muka.

Menurut Rheingold dalam jurnal Widyaningrum (2021), interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual sama persis dengan interaksi yang dilakukan dalam kehidupan nyata dan tidak ada aktivitas yang berbeda baik secara virtual maupun kehidupan nyata. Kemudian, beberapa poin penting dalam komunitas virtual terletak pada adanya konektivitas jaringan sebagai media atau alat. Lalu, internet sebagai medium, tempat/ruang dunia virtual yang terlibat secara penuh totalitas di internet serta internet dipandang sebagai media yang merupakan keberlanjutan dan melekat pada ruang sosial di mana terjadi struktur dan relasi sosial yang riil (Rheingold, 1993; Widyaningrum, 2021).

Komunitas virtual memiliki poin penting yang meliputi, aksesibilitas dengan memanfaatkan internet sehingga setiap orang dapat bergabung ke dalam komunitas tersebut. Selain itu, partisipasi atau interaksi aktif yang di mana setiap anggota komunitas diharapkan untuk turut aktif dalam berkontribusi di komunitas tersebut dengan mengikuti diskusi dan kegiatan komunitas. Selanjutnya, rasa ketertarikan yang sama membuat mereka merasa memiliki tujuan dan minat yang sama sehingga menjadi sebuah dasar dalam membangun hubungan di komunitas. Terakhir, norma dan aturan tentunya penting untuk menjaga keharmonisan dalam berinteraksi serta untuk mengatur sikap atau perilaku para anggotanya (Hine, 2015).

Konsep budaya partisipatif yang dijelaskan oleh Jenkins (2006) adalah suatu bentuk budaya di mana anggota berperan aktif dalam menciptakan, mendistribusikan, dan menanggapi berbagai bentuk konten secara kolaboratif, berdasarkan minat bersama, dengan dorongan untuk berbagi dan bekerja menuju tujuan kolektif. Budaya partisipasi juga melibatkan proses setiap anggota komunitas dalam produksi suatu konten, kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, penyebaran ulang suatu informasi untuk kepentingan bersama dan percaya bahwa para anggota memiliki kontribusi yang penting serta merasakan koneksi sosial satu dengan lainnya. Budaya partisipatif menekankan pentingnya nilai-nilai keberagaman dan prinsip demokrasi dalam setiap bentuk interaksi antarindividu. Budaya ini didasarkan pada keyakinan bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk membuat keputusan, baik secara individu maupun kolektif, serta memiliki kebebasan diri dalam mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk dan praktik yang beragam.

Media sosial merupakan layanan berbasis web yang menyediakan ruang bagi individu, komunitas, dan organisasi untuk dapat saling terhubung. Layanan ini memungkinkan para pengguna untuk dapat membagikan, mengubah, serta terlibat dalam konten yang dihasilkan oleh pengguna lainnya dengan akses yang mudah (Quan-Haase et al., 2017). Saat ini, media sosial dimanfaatkan oleh khalayak dalam berbagai cara, tanpa kembali bergantung pada penggunaan perangkat komputer atau laptop melalui akses web, karena media sosial kini dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi yang terpasang pada *handphone*. Oleh karena itu, media sosial mempermudah proses dalam pembentukan komunitas atau komunitas virtual bagi individu yang memiliki minat dan tujuan yang sama, baik dalam formal maupun informal (Carr & Hayes, 2015).

Dalam membentuk komunitas *game*, membutuhkan sebuah fasilitas untuk menyatukan sekelompok individu agar dapat tumbuh dan berkembang secara bersama. Discord merupakan salah satu platform media sosial yang memungkinkan para pengguna dapat berinteraksi melalui teks, suara, dan bahkan video secara *real-time* (Fanani, 2023). Discord, pertama kali dipublikasikan pada tahun 2015 oleh

Jason Citron dan awalnya dirancang untuk komunitas *gaming* karena adanya kesulitan untuk berkomunikasi saat bermain *game online* Final Fantasy XIV, hingga akhirnya menjadi platform yang digunakan oleh berbagai macam kelompok dan komunitas *online* (Tysara, 2025).

Adapun, fitur utama yang dimiliki oleh Discord berupa server, saluran, panggilan video, dan streaming. Dengan adanya fitur utama server, hal ini membantu para pengguna dapat membuat atau bergabung dengan “server” yang berfungsi sebagai ruang komunitas virtual. Perbedaan Discord dengan aplikasi lain seperti WhatsApp, Slack, Skype, Team Speak, dan Zoom, terletak pada kemampuannya dalam memberikan fleksibilitas, kemudahan, dan fokusnya pada pembangunan komunitas. Oleh sebab itu, Discord semakin populer karena memperluas fokusnya dari hanya untuk kalangan *gamer*, hingga akhirnya menjadi platform untuk digunakan oleh berbagai kelompok *game* melalui slogan “Your Place to Talk” (Tysara, 2025).

Valorant merupakan salah satu *game* dengan genre *First Person Shooter* yang rilis pada 2 Juni 2020 (Hidayat, 2020). *Game* ini dibuat dengan mode *multiplayer shooter* dan menjadi salah satu *game multiplayer shooter* favorit setelah rilis secara global (Yuslianson, 2020). Dengan adanya popularitas *gamer* (Tysara, 2025), maka terbentuk salah satu komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord. Selain itu, adanya aplikasi Discord yang mendukung terbentuknya komunitas virtual, maka terbentuk Valorant Indonesia Community (VIC) sebagai salah satu dari berbagai komunitas virtual *online games* yang ada di dalam platform Discord yang dibentuk pada tahun 2021 dengan harapan para pemain Valorant dapat bermain bersama pemain lainnya karena memiliki kesamaan minat atau kesukaan terhadap *game* Valorant. Sebagai wadah bagi para pemain Valorant untuk membangun hubungan dengan kesamaan minat agar dapat saling terhubung, komunitas ini telah memiliki lebih dari 20.000 anggota aktif setiap harinya dari total 170.000 anggota yang tergabung dalam *channel* komunitas yang terhitung hingga pertengahan tahun 2025 (Discord, 2025).

Sehubungan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk budaya dan interaksi yang terjadi pada komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dengan menggunakan metode penelitian Studi dengan menggunakan konsep budaya partisipatif, komunitas virtual. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL *ONLINE GAMES* VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM PLATFORM DISCORD”.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi digital membentuk *online games* dan media sosial, sehingga mempermudah para pemain Valorant untuk membentuk komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord yang dipilih oleh para penggemar *games online* untuk menjadi platform media sosial dalam melakukan interaksi dengan minat sama. Saat ini, belum ada penelitian yang membahas tentang budaya partisipatif komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord. Oleh sebab itu, penulis berinisiatif untuk mengidentifikasi budaya yang terjadi dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community, memperoleh pengetahuan mengenai faktor yang mendorong para pemain Valorant sehingga membentuk sebuah komunitas VIC dan memahami aktivitas interaksi yang terjadi di dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dengan menggunakan konseptual *Virtual Community* dan Budaya Partisipatif.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dengan perumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana bentuk budaya partisipasi dan interaksi dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya partisipasi dan interaksi dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord.

1.5 Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai budaya partisipatif dalam komunitas virtual *online games* guna memberikan pemahaman mengenai komunitas virtual seperti halnya Valorant Indonesia Community yang dapat membentuk budaya dan interaksi di ruang digital. Peneliti berharap hal ini bisa menjadi sebuah bahan pertimbangan bagi para pengelola komunitas virtual *online games* untuk dapat memberikan ruang interaksi yang nyaman dan dapat dengan bebas mengeluarkan ekspresinya dalam berbagi minat yang sama.

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penulis mengimplementasikan konsep ini di Valorant Indonesia Community. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama dalam memahami konsep komunitas virtual menurut Christine Hine (2015), serta dapat memperkaya literatur akademik.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pembelajaran atau pengetahuan baru terhadap budaya yang terjadi dalam VIC. Kemudian, mengetahui faktor-faktor yang mendorong para pemain Valorant untuk bergabung ke dalam komunitas VIC. Serta, memahami bentuk-bentuk budaya yang terjadi di VIC.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa batasan dalam penelitian ini yang mencakup:

1. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu tertentu, sehingga budaya partisipatif hanya menggambarkan kondisi komunitas pada periode tersebut.
2. Peneliti tidak mempunyai akses secara penuh dalam server Valorant Indonesia Community.
3. Peneliti mempunyai keterbatasan koneksi internet ketika melakukan observasi dan perangkat.