

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Referensi penelitian di bawah ini dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan lebih dalam mengembangkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Virtual Community*, *Virtual Ethnography*, dan juga *online games*. Oleh sebab itu, penulis mencari 10 penelitian terdahulu dengan kurun waktu maksimal 10 tahun sebagai dasar dari penulisan dan referensi agar dapat membentuk alur penelitian.

Dalam penelitian pertama, Bangun (2019), dengan judul “Participatory Culture: A Study On Bangtan Boys Fandom Indonesia”. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Budaya Partisipatif . Metode penelitiannya menggunakan kualitatif, studi kasus, interpretif, wawancara dan *focus group discussion*. Kemudian, persamaan dalam penelitian ini terletak pada pembahasan budaya partisipatif dalam sebuah komunitas Bangtan Boys Fandom Indonesia. Perbedaan dalam penelitian ini, terletak dalam fokus pendukung komunitas BTS sebagai idola global mereka. Sedangkan, penulis fokus pada pengetahuan budaya partisipatif dan bentuk interaksi komunitas dan berfokus pada komunitas virtual *online games* dalam. Hasil dari penelitian ini mengidentifikasi bahwa pembentukan identitas mereka karena adanya bentuk dukungan yang sama terhadap idolanya melalui pembentukan Army Protection.

Penelitian kedua, penelitian Yurianto & Febriana (2023), dengan judul “Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Komunitas SoT ID”. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi kelompok, *Social Media*, dan komunitas virtual yang digunakan untuk mengetahui penggunaan Discord dimanfaatkan sebagai media untuk komunikasi kelompok. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep media sosial dan komunitas virtual serta penggunaan media sosial Discord dalam konteks

komunitas virtual *game online*. Sedangkan, perbedaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep dan konteks komunitas virtual *online games* yang diteliti. Penelitian ini, meneliti komunitas virtual *game online* Sea of Thieves, sedangkan peneliti meneliti komunitas virtual *game online* Valorant. Selain itu, peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dalam mengidentifikasi bentuk budaya serta interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa Discord memiliki peranan penting dalam membantu komunitas SoT ID dalam melakukan komunikasi kelompok melalui fitur server, teks, dan suara.

Penelitian ketiga, Putra & Achmad (2022), dengan judul “Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia”. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer-Mediated Communication* untuk menggambarkan interaksi sosial yang terjadi selama bermain *game online* Among Us melalui platform Discord. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan platform Discord dalam menggambarkan proses interaksi dan juga memiliki kesamaan pada konteks *game online*. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan konsep di mana penelitian ini menggunakan *computer-mediated communication* untuk menggambarkan interaksi yang terjadi selama bermain *game online* Among Us, sedangkan peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dan komunitas virtual untuk mengidentifikasi budaya dan bentuk interaksi yang terjadi pada komunitas virtual *online games*. Hasil penelitian ini menunjukkan komunikasi virtual melalui Discord meningkatkan kemampuan bicara dan menulis para pemainnya menjadi lebih baik, peningkatan mengetahui kemampuan umum dan kepedulian sosial mereka berkembang.

Penelitian keempat adalah penelitian Novelyana dkk (2023), dengan judul “*Fan Activism* dan Budaya Partisipatif BTS dalam Isu #BlackLivesMatter di Twitter”. Konsep fandom, aktivisme fans, dan budaya partisipatif ini digunakan untuk mengidentifikasi bentuk budaya partisipatif yang dilakukan oleh komunitas BTS. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan studi kasus. Perbedaan penelitian ini, terletak dalam fokus pendukung komunitas BTS yaitu

ARMY dalam mendukung aktivitas kampanye #BlackLivesMatter. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode studi kasus dan penggunaan konsep Budaya Partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan, eksistensi dari fandom BTS yaitu ARMY menjadi faktor pendorong kuat dalam mendukung terjadinya aktivitas kampanye #BlackLivesMatter.

Penelitian kelima, Fajar Mochamad dkk (2024), dengan judul “Kecanduan *Game Online* pada Remaja”. Dalam penelitian ini menggunakan konsep *game online*, remaja, *emotional control* untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan *game online* terhadap remaja usia 10-22 tahun, yang terjadi karena adanya kurang perhatian orang tua, faktor lingkungan, individu, kesepian, dan karakteristik personal. Penggunaan metode penelitian ini adalah metode perpustakaan dengan mengumpulkan data dan informasi yang terdapat dalam perpustakaan sebagai dasar penelitian. Penelitian ini berfokus dalam mencari faktor kecanduan *game online* pada remaja, sedangkan peneliti berfokus pada identifikasi budaya dan interaksi dalam komunitas virtual *game online* sehingga hal ini menjadi perbedaannya. Selain itu, persamaan dalam penelitian ini terletak pada konteks pembahasan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kecanduan *game online* yang tidak hanya dipengaruhi melalui faktor eksternal seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua saja. Namun, faktor internal seperti psikososial *well-being*, karakteristik personal, dan kecerdasan emosi menjadi salah satu faktor yang mendukung adanya kecanduan *game online*.

Keenam, penelitian Yuriyanto & Febriana (2023), dengan judul “Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Komunitas SoT ID”. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi kelompok, *Social Media*, dan komunitas virtual yang digunakan untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas SoT ID memanfaatkan Discord sebagai media untuk komunikasi kelompok. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep media sosial dan komunitas virtual serta penggunaan media sosial Discord dalam konteks komunitas virtual *game online*. Sedangkan, perbedaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep dan konteks *game online* yang di

teliti. Penelitian ini, meneliti komunitas virtual *game online* Sea of Thieves, sedangkan peneliti meneliti komunitas virtual *game online* Valorant. Selain itu, peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dalam mengidentifikasi bentuk budaya serta interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa Discord memiliki peranan penting dalam membantu komunitas SoT ID dalam melakukan komunikasi kelompok melalui fitur server, teks, dan suara.

Ketujuh, penelitian Nurhaliza & Fauziah (2020) yang berjudul “Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community”, meneliti tentang analisis komunikasi dalam komunitas virtual dengan menggunakan perspektif bisnis, kesehatan, dan aplikasi pengembangan karir yang menjadi fokus utama penelitian ini. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer Mediated Communication* dengan metode penelitian tinjauan literatur. Kemudian, persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan konsep *virtual community*, menggunakan konsep *computer mediated communication*, sebagai bentuk untuk memahami proses dalam berinteraksi dalam ruang digital. Selain itu, penelitian ini, menganalisis komunikasi virtual dalam perspektif bisnis dan kesehatan sebagai pengembangan karir. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dengan fokus utama untuk mengidentifikasi budaya dan interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual *online games* VIC dalam platform Discord. Hasil penelitian ini, menjelaskan bahwa komunitas virtual dapat berkembang melalui CMC di berbagai platform digital dan mendukung untuk terbentuknya suatu komunitas virtual karena adanya kesamaan hobi dan tujuan.

Penelitian kedelapan, Putri (2016), dengan judul “*The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent*”, meneliti tentang analisis interaksi dalam komunitas virtual yang menggunakan fitur berbagi berkas dengan menggunakan jaringan peer-to-peer BitTorrent untuk melihat proses interaksi selama terjadinya proses berbagi berkas secara digital. Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur. Kemudian, persamaan dalam peneliti ini

yaitu pada penggunaan konsep komunitas virtual untuk menjelaskan komunikasi dalam ruang digital. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penulis adalah fokus utama penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses interaksi komunitas virtual BitTorrent selama berbagi berkas digital dengan menggunakan jaringan P2P BitTorrent. Sedangkan, fokus utama penulis adalah mengidentifikasi budaya dan interaksi yang ada dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community. Hasil penelitian menunjukkan

Penelitian kesembilan, Tumewu & Kurniasari (2022), dengan judul “Motif dan Kepuasan Komunitas ACID pada Media Sosial Discord Sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Informasi”. Konsep yang *Uses and gratification theory*, *new media*, dan *Computer Mediated Communication* digunakan untuk memahami adanya kepuasan yang diperoleh anggota ACID berdasarkan motif atau harapan yang dimiliki terhadap pemenuhan kebutuhan informasi melalui media sosial Discord, serta untuk melihat signifikansi dan kesenjangan antar motif dan kepuasan itu sendiri melalui dimensi kognitif, afektif, integrasi personal, integrasi sosial, dan hiburan. Penelitian ini memiliki kesamaan yang terletak pada penggunaan media sosial Discord sebagai media utama untuk informasi internal bagi komunitas dan sebagai media utama dalam berinteraksi. Kemudian, penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif, eksplanatif, dan menggunakan paradigma positivistik. Perbedaan dalam penelitian ini, terletak pada penggunaan konsep, jenis penelitian, paradigma dan subjek komunitas yang diteliti. Peneliti ini, menggunakan konsep budaya partisipatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi budaya dan interaksi komunitas virtual *online games* dalam platform Discord sebagai media utamanya. Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan adanya kepuasan bagi komunitas ACID dalam platform Discord untuk memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi komunitas virtual ACID.

Penelitian kesepuluh, Rahayu & Sukendro (2024), dengan judul “Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord”. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunitas virtual dan pola komunikasi dengan tujuan untuk mengkaji pola dan proses komunikasi virtual

komunitas *Growth Space* dalam platform media sosial Discord serta memahami faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan komunikasi virtual komunitas *Growth Space*. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan platform Discord sebagai media utama dalam melakukan interaksi dan sebagai media perputaran informasi. Kemudian, perbedaan dalam penelitian ini terletak dalam pembahasan komunitas yang di mana komunitas *growth space* merupakan komunitas virtual umum sedangkan Valorant Indonesia Community merupakan komunitas virtual khusus *online games*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya faktor pendukung dalam komunikasi virtual yang meliputi anggota yang aktif, moderator yang *supportive* dan mampu mengenali sasaran khalayak dalam menyampaikan informasi melalui topik yang menarik serta disertai dengan kemudahan dalam mengakses informasi.

Dari 10 penelitian terdahulu yang telah dilakukan, peneliti menemukan belum ada yang berfokus pada keterkaitan konsep budaya partisipatif dan komunitas virtual *online games* genre FPS (*First Person Shooter*). Oleh karena itu, *state of the art* atau kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan konsep budaya partisipatif dan komunitas virtual pada komunitas virtual *online games* genre FPS dalam platform Discord.



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Item	Judul Artikel Ilmiah	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fokus Penelitian	Teori/ Konsep	Metode Penelitian	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Hasil Penelitian
Jurnal 1	Participatory Culture: A Study on Bangtan Boys Fandom.	Cendera Rizky Bangun (2019), Jurnal Komunikasi.	Penelitian ini berfokus pada budaya partisipatif dalam fandom BTS.	Budaya Partisipatif.	Kualitatif, Interpretif, wawancara, dan Focus Group Discussion.	Penelitian ini memiliki persamaan dalam membahas Budaya pada suatu komunitas dengan pandangan budaya partisipatif.	Penelitian ini berfokus pada pendukung BTS sebagai idola global. Sedangkan, peneliti meneliti Valorant Indonesia Community untuk mengetahui budaya dan kebiasaan yang terjadi melalui platform Discord.	Adanya pembentukan identitas ARMY Protection melalui aktivitas kampanye sebagai bentuk dukungan terhadap idolanya.
Jurnal 2	Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Komunitas SoT ID.	Aditya Eka Putra Yurianto & Poppy Febriana (2023), Jurnal Komunikasi.	Mengidentifikasi pemanfaatan platform Discord untuk komunikasi kelompok.	Komunikasi kelompok, <i>social media</i> , komunitas virtual.	Kualitatif dan Netnografi.	Memiliki kesamaan dalam meneliti komunitas virtual di platform Discord dengan menggunakan konsep <i>social media</i> dan komunitas virtual.	Perbedaan penelitian ini ada pada penggunaan konsep dan konteks <i>game online</i> yang di teliti. Penelitian ini, meneliti komunitas virtual <i>game online</i> Sea of Thieves, sedangkan peneliti meneliti komunitas virtual <i>game online</i> Valorant. Selain itu, peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dalam mengidentifikasi bentuk budaya serta interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual.	Menunjukkan bahwa Discord memiliki peranan penting dalam membantu komunitas SoT ID dalam melakukan komunikasi kelompok melalui fitur server, teks, dan suara.
Jurnal 3	Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan	Dheny Yori Putra & Zainal Abidin Achmad	Interaksi sosial virtual pada aplikasi Discord dalam permainan Among Us Indonesia.	<i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> dan	Kualitatif dan Etnografi Virtual.	Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan platform Discord dalam	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan platform Discord sebagai media interaksi virtual dan	Menunjukkan komunikasi virtual melalui Discord meningkatkan

	Among Us Indonesia.	(2022), Jurnal Ilmu Komunikasi.		Komunitas Virtual.		menggambarkan proses interaksi dan juga memiliki kesamaan pada konteks komunitas virtual <i>game online</i> .	penggunaan konsep penelitian. Sedangkan, peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dalam mengidentifikasi budaya dan interaksi yang terjadi di komunitas virtual <i>online games platform Discord</i> .	kemampuan bicara dan menulis para pemainnya menjadi lebih baik, peningkatan mengetahui kemampuan umum dan kepedulian sosial mereka berkembang.
Jurnal 4	Fan Activism dan Budaya Partisipatif BTS ARMY dalam Isu #BlackLivesMatter di Twitter.	Novelyana et al. (2023), Jurnal Visi Komunikasi.	Mengidentifikasi budaya partisipatif yang dilakukan oleh komunitas BTS ARMY	Fandom, Aktivisme Fans, dan Budaya Partisipatif	Kualitatif dan Studi Kasus.	Berfokus pada penelitian komunitas melalui penggunaan konsep budaya partisipatif dan metode studi kasus.	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian ini, fokus pendukung komunitas BTS yaitu ARMY dalam mendukung aktivitas kampanye #BlackLivesMatter dengan menggunakan konsep fandom dan aktivisme fans.	menunjukkan, eksistensi dari fandom BTS yaitu ARMY menjadi faktor pendorong kuat dalam mendukung terjadinya aktivitas kampanye #BlackLivesMatter.
Jurnal 5	Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.	Fajar Mochamad et al. (2024), Jurnal Pendidikan.	Bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja usia 10-22 tahun, yang terjadi karena adanya kurang perhatian orang tua, faktor lingkungan, individu, kesepian, dan karakteristik personal.	<i>Game online</i> , remaja, <i>emotional control</i> .	Studi Literatur.	Penelitian ini sama-sama membahas <i>game online</i> .	Penelitian ini berfokus dalam mencari faktor kecanduan <i>game online</i> pada remaja, sedangkan peneliti berfokus pada identifikasi budaya dan interaksi dalam komunitas virtual <i>game online</i> sehingga hal ini menjadi perbedaannya.	menunjukkan adanya kecanduan <i>game online</i> yang tidak hanya dipengaruhi melalui faktor eksternal seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua saja. Namun, faktor internal seperti psikososial <i>well-being</i> , karakteristik personal, dan

								kecerdasan emosi menjadi salah satu faktor yang mendukung adanya kecanduan <i>game online</i> .
Jurnal 6	Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Komunitas SoT ID	Yurianto & Febriana (2023), Jurnal Komunikasi	Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas SoT ID memanfaatkan Discord sebagai media untuk komunikasi kelompok.	Komunikasi kelompok, <i>Social media</i> , dan komunitas virtual.	Kualitatif dan Netnografi.	Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep media sosial dan komunitas virtual serta penggunaan media sosial Discord dalam konteks komunitas virtual <i>online game</i> .	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep dan konteks <i>game online</i> yang di teliti. Penelitian ini, meneliti komunitas virtual <i>game online</i> Sea of Thieves, sedangkan peneliti meneliti komunitas virtual <i>game online</i> Valorant. Selain itu, peneliti menggunakan konsep budaya partisipatif dalam mengidentifikasi bentuk budaya serta interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual.	Hasil penelitian menunjukkan, bahwa Discord memiliki peranan penting dalam membantu komunitas SoT ID dalam melakukan komunikasi kelompok melalui fitur server, teks, dan suara.
Jurnal 7	Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community.	(Nurhaliza & Fauziah, 2020), <i>Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah</i> .	Analisis komunikasi dalam komunitas virtual dengan menggunakan perspektif bisnis, kesehatan sebagai pengembangan karir merupakan fokus penelitian ini.	<i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> dan komunitas virtual.	Kualitatif dan tinjauan Literatur.	Berfokus dalam mengeksplorasi <i>virtual community</i> , menggunakan konsep <i>computer mediated communication</i> sebagai bentuk untuk memahami proses interaksi.	Penulis meneliti komunitas virtual <i>online game</i> yang spesifik yaitu Valorant Indonesia Community dengan fokus utama untuk meneliti budaya dan interaksi dalam komunitas VIC. Sedangkan, penelitian ini, menganalisis komunikasi virtual dalam perspektif bisnis dan	Komunitas virtual dapat berkembang melalui <i>CMC</i> di berbagai platform digital dan mendukung untuk terbentuknya suatu komunitas karena adanya memiliki kesamaan hobi dan tujuan.

Jurnal 8	The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent.	Putri (2016), STIKOM The London School of Public Relations.	Fokus utama penelitian ini adalah analisis dalam interaksi komunitas virtual yang melakukan fitur berbagi berkas dengan menggunakan jaringan <i>peer-to-peer</i> BitTorrent untuk melihat interaksi yang terjadi selama proses berbagi berkas secara digital.	Komunitas Virtual, <i>Computer mediated Communication</i> dan konsep komunikasi P2P.	Kualitatif, studi literatur dan interaktif.	Persamaan dalam peneliti ini yaitu pada penggunaan konsep komunitas virtual untuk menjelaskan komunikasi dalam ruang digital.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penulis adalah fokus utama penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses interaksi komunitas virtual BitTorrent selama berbagi berkas digital dengan menggunakan jaringan P2P BitTorrent. Sedangkan, fokus utama penulis adalah mengidentifikasi budaya dan interaksi yang ada dalam komunitas virtual <i>online games</i> Valorant Indonesia Community.	Penelitian menunjukkan bahwa proses interaksi dalam berbagi berkas digital dalam komunitas BitTorrent memiliki sifat anonim dan saling berkolaboratif dalam mencapai tujuan bersama mereka.
Jurnal 9	Motif dan Kepuasan Komunitas ACID pada Media Sosial Discord Sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Informasi	Tumewu & Kurniasari (2022), Jurnal Komunikasi	Fokus penelitian ini terletak dalam memahami adanya kepuasan yang diperoleh anggota ACID berdasarkan motif atau harapan yang dimiliki terhadap pemenuhan kebutuhan informasi melalui media sosial Discord, serta untuk melihat signifikansi dan kesenjangan antar motif dan kepuasan itu sendiri melalui dimensi kognitif, afektif, integrasi personal,	<i>Uses and gratification theory, new media, dan computer-mediated communication</i> (CMC)	Kuantitatif, eksplanatif, paradigma positivistik.	Penelitian ini memiliki kesamaan yang terletak pada penggunaan media sosial Discord sebagai media utama untuk informasi internal bagi komunitas dan sebagai media utama dalam berinteraksi.	Perbedaan dalam penelitian ini, terletak pada penggunaan konsep, jenis penelitian, paradigma dan subjek komunitas yang diteliti. Peneliti, menggunakan konsep budaya partisipatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi budaya dan interaksi komunitas virtual <i>online games</i> dalam platform Discord sebagai media utamanya. Sedangkan, penelitian ini berusaha memahami tingkat	Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan adanya kepuasan bagi komunitas ACID dalam platform Discord untuk memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi komunitas virtual ACID.

			integrasi sosial,dan hiburan.				kepuasan yang diperoleh anggota ACID terhadap pemenuhan informasi dalam platform Discord.	
Jurnal 10	Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord	Rahayu & Sukendro (2024), Jurnal Ilmu Komunikasi	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola dan proses komunikasi virtual komunitas <i>Growth Space</i> dalam platform media sosial Discord serta memahami faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan komunikasi virtual komunitas <i>Growth Space</i> .	Komunitas virtual dan pola komunikasi.	Kualitatif dan netnografi	Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan platform Discord sebagai media utama dalam melakukan interaksi dan sebagai media perputaran informasi.	Perbedaan dalam penelitian ini terletak dalam pembahasan komunitas yang di mana komunitas <i>growth space</i> merupakan komunitas virtual umum sedangkan Valorant Indonesia Community merupakan komunitas virtual khusus <i>online games</i> .	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya faktor pendukung dalam komunikasi virtual yang meliputi anggota yang aktif, moderator yang <i>supportive</i> dan mampu mengenali sasaran khalayak dalam menyampaikan informasi melalui topik yang menarik serta disertai dengan kemudahan dalam mengakses informasi.



2.2 Landasan Konsep dan literatur

2.2.1 Budaya Partisipatif

Budaya partisipatif adalah budaya yang mengutamakan nilai-nilai keragaman dan demokrasi dalam setiap bentuk interaksi antar individu. Budaya ini didasarkan pada keyakinan bahwa kita memiliki kemampuan untuk membuat keputusan, baik secara individu maupun bersama-sama, serta memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui beragam bentuk dan praktik yang berbeda. Layaknya manusia yang memiliki kebebasan dalam menunjukkan ekspresi bahwa dirinya hadir ada di dunia ini, budaya partisipatif membantu dalam menjalin hubungan dengan individu lainnya karena merasa mempunyai kesamaan nilai dalam budayanya (Jenkins et al., 2006).

Dengan berkembangnya teknologi digital seperti munculnya platform media sosial, mengubah cara orang untuk melakukan interaksi satu sama lain dan juga mengubah cara orang berpartisipasi dalam suatu komunitas. Dengan hambatan yang relatif rendah terhadap suatu ekspresi atau cara menyampaikan ekspresi melalui suatu kegiatan atau karya, dukungan yang kuat karena kesamaan tujuan, dan juga penurunan pengalaman yang diteruskan kepada pemula, budaya partisipatif percaya bahwa setiap orang memiliki kontribusi yang penting karena merasakan adanya keterkaitan atau hubungan sosial satu dengan lainnya. Oleh karena itu, budaya partisipatif sangat mementingkan pendapat orang lain mengenai apa yang telah mereka buat (Jenkins et al., 2015). Kemudian, terdapat bentuk-bentuk budaya partisipatif yang meliputi (Jenkins et al., 2006):

- *Affiliation* (Afiliasi): Komunitas yang berhubungan dengan berbagai bentuk media seperti adanya *tag*, *role* atau dalam bentuk kerja sama dengan brand, dan forum baik itu formal maupun informal.
- *Expression* (Ekspresi): Di mana suatu individu mengekspresikan diri melalui pembuatan suatu karya, kegiatan, dan bahkan sikap yang membentuk sebuah kelompok karena adanya kesamaan dalam penyampaian ekspresi.

- *Collaborative problem-solving* (Kolaboratif dalam pemecahan masalah): Kondisi suatu kelompok bekerja sama untuk saling memiliki kontribusi dan merasa adanya keterkaitan satu sama lain dalam mengembangkan suatu hal yang baru atau mengatasi berbagai kesenjangan dalam berpartisipasi di suatu komunitas.
- *Circulation* (Sirkulasi): Pembentukan alur distribusi media atau penyebaran suatu konten dalam kelompok. Dalam hal ini, terdapat hubungan yang kuat sebagai bentuk-bentuk partisipasi dalam penyebaran suatu media melalui para anggota komunitas seperti halnya *Podcast* atau blog.

2.2.2 Online Games

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan koneksi internet sebagai medianya. *Game online* memberikan fasilitas *chatting* kepada para *gamer* agar dapat berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia (Adiningtiyas, 2017). Menurut Rollings & Adams (2003), *game online* merupakan sebuah teknologi daripada sebuah genre, mekanisme atau sistem yang menghubungkan para pemain secara bersamaan, dan bukan pola permainan tertentu. *Game online* tidak harus didistribusikan melalui internet, tetapi *game* yang dimainkan melalui jaringan lokal area (LAN) juga memenuhi syarat sebagai *game online*. Kemudian, terdapat jenis-jenis genre dari *game* yang meliputi (Adams & Rollings, 2009):

- *Action Games.*

Genre ini melibatkan keterampilan fisik dan koordinasi pemain sebagai tantangannya. Seperti halnya *game* dengan tema *First-Person Shooter* yang melibatkan keterampilan reaksi fisik dan mengandalkan kecepatan reaksi sebagai acuan utamanya.

- *Strategy Games.*

Biasanya melibatkan lebih dari satu pemain karena *game* dengan genre ini membutuhkan kemampuan khusus untuk menyusun rencana dan tindakan untuk mendapat kemenangan.

- *Role-Playing Games.*

Merupakan *game* yang melibatkan permainan peran dan narasi. Seperti contohnya Dungeons & Dragons sebagai *game* yang terkenal pada masanya. Tujuan dari *game* ini adalah merasakan pengalaman petualangan di dunia khayalan melalui karakter yang dipilih dan kekuatannya berkembang seiring alur narasi berjalan.

- *Sports Games.*

Genre *game* yang mensimulasikan dunia olahraga seperti yang terjadi pada dunia nyata.

- *Vehicle Simulations.*

Genre yang memberikan pengalaman dalam mengendarai kendaraan baik itu di darat, di laut, di udara, atau di angkasa. *Game* ini berfokus pada pengalaman seperti simulasi yang terjadi pada kehidupan nyata, terutama dalam memberikan aspek nyata performa mesin mobil, pesawat, dan lainnya yang disesuaikan dengan versi nyata.

- *Construction and Management Simulations.*

Genre *game* ini, biasanya berfokus pada membangun kehidupan sebuah wilayah dan mencoba untuk mengatur kehidupan yang terjadi dalam wilayah tersebut layaknya penguasa. Contohnya seperti *game* SimCity dan *Age of Empires*.

- *Adventure Games.*

Merupakan *game* dengan cerita interaktif tentang karakter protagonis yang dimainkan oleh pemain. Para pemain diajak untuk mendengarkan cerita dan mengeksplorasi sebagai elemen penting dalam menyelesaikan permainannya.

- *Puzzle games.*

Menyelesaikan teka-teki dalam permainan merupakan tujuan utama dari *game* ini. Oleh karena itu, *game* ini berfokus pada visual dan kenyamanan dalam bermain dengan tingkatan-tingkatan kesulitan yang sudah diatur.

2.2.3 Budaya Partisipatif *Online Games* Discord

Penggunaan Discord sebagai ruang bagi para komunitas virtual yang memungkinkan individu tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga berkontribusi secara aktif sebagai produksi konten, kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, penyebaran ulang suatu informasi untuk kepentingan bersama dan percaya bahwa para anggota memiliki kontribusi yang penting serta interaksi yang terjadi antara pemain tidak hanya sebatas sistem permainan, tetapi juga membentuk aturan, norma, nilai-nilai sosial, dan struktur sosial yang menyerupai kehidupan nyata (Hong et al., 2023). Sebagai salah satu platform media sosial, Discord memudahkan para pengguna agar dapat berinteraksi melalui teks, suara, dan bahkan video secara *real-time* (Fanani, 2023). Discord memfasilitasi setiap komunitas virtual *online games* melalui fitur server agar setiap individu dapat berkumpul dalam melakukan interaksi sehari-hari dan mengembangkan komunitas sesuai dengan minatnya (Hull & Pettit, 2021).

2.2.4 Remaja Komunitas Virtual *Online Games* Discord

Remaja merupakan kelompok usia yang aktif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi internet. Menurut Santrock (2011), fase perkembangan remaja terbagi menjadi tiga bagian perkembangan yang terdiri fase remaja awal di umur 10-13 tahun, fase remaja menengah di umur 14-17 tahun, dan fase remaja akhir di umur 18-21 tahun. Di Indonesia, anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar *game online* dan menunjukkan adanya kecanduan *game online* (Sucipto, 2024). Remaja Indonesia memanfaatkan teknologi internet dalam hal hiburan seperti halnya *game online* (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.

Dalam konteks komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam Discord, Discord hadir dengan fitur server yang mendukung para individu untuk membentuk sebuah komunitas virtual dan mempermudah individu dalam mengembangkan komunitas berdasarkan minat yang sama. Selain

itu, salah satu alasan dalam penggunaan internet adalah penggunaan media sosial dalam mencari informasi serta menjaga hubungan dengan teman atau kerabat (Fatoni, 2025). Akan tetapi, selain remaja, hal ini memungkinkan terjadi juga pada kelompok umur di atas 0-18 seperti halnya generasi Z yang lahir sekitar tahun 1997 sampai 2012 sebagai salah satu kelompok usia yang terpapar oleh perkembangan teknologi internet (Corporate English Solutions, 2024).

2.2.5 Media Sosial Discord

Layanan yang berbasis web yang menyediakan tempat untuk individu, komunitas, dan organisasi agar dapat terhubung, berinteraksi, berkolaborasi dan membangun sebuah komunitas dengan memungkinkan mereka untuk membagikan, memodifikasi, dan melibatkan diri melalui konten buatan pengguna dengan kemudahan dalam mengakses merupakan pengertian dari Media sosial (Quan-Haase et al., 2017). Saat ini, khalayak menggunakan media sosial dengan berbagai macam cara yang berbeda sehingga khalayak tidak perlu lagi menggunakan komputer ataupun laptop melalui akses web untuk dapat mengakses media sosial karena media sosial dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi media sosial yang terpasang pada gawai. Oleh karena itu, media sosial memberikan kemudahan dalam membangun komunitas atau kelompok virtual bagi individu yang memiliki kesamaan dalam minat dan tujuan, baik itu formal maupun informal (Carr & Hayes, 2015). Menurut Quan-Haase et al. (2017), media sosial terbagi menjadi 10 tipe, antara lain:

- *Social Networking sites*: Sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan suatu individu dapat membuat profil yang memiliki sifat publik atau semi-publik dalam suatu sistem yang dikontrol, dapat mengatur daftar pengguna lain yang terkoneksi dengan mereka, serta melihat daftar koneksi yang dimiliki pengguna lain. Contoh dari *social networking sites* seperti Instagram, LinkedIn, Twitter, dan Facebook.
- *Bookmarking*: Merupakan fitur dalam memudahkan sarana navigasi secara langsung dan bisa menjadi rekomendasi tidak langsung yang didasarkan oleh perilaku kolektif yang sifatnya publik.

- *Microblogging*: Layanan dalam menyediakan ruang untuk para pengguna dalam memberikan informasi singkat yang dapat terlihat oleh pengikut akunnya.
- *Blog dan forum*: Merupakan sebuah forum daring yang memberikan fasilitas bagi para penggunanya untuk dapat berinteraksi melalui unggahan pesan.
- *Media Sharing*: Sebuah layanan yang menyediakan fasilitas bagi para pengguna untuk mengunggah berbagai macam media baik itu foto dan video.
- *Social News*: Merupakan layanan yang memberi kesempatan bagi para pengguna dalam mengunggah berbagai macam informasi dan mengizinkan pengguna untuk memberikan suara dalam konten yang diunggahnya.
- *Collaborative Authoring*: Fitur layanan berbasis web yang mengizinkan para pengguna dalam membuat konten serta memperbolehkan pengguna lain dalam melakukan modifikasi, perubahan, dan juga tinjauan.
- *Web Conferencing*: Sebagai penyebutan untuk platform yang memiliki berbagai tipe layanan kolaboratif daring yang mencakup webinar, siaran langsung, dan konferensi web.
- *Geo-Location-Based Sites*: Layanan yang mengizinkan para pengguna untuk saling terhubung dan bertukar pesan berdasarkan lokasi sekitarnya.
- *Scheduling and meeting*: Merupakan layanan berbasis web yang membantu pengguna untuk membuat suatu acara secara berkelompok.

Discord merupakan salah satu platform media sosial yang menyediakan fitur untuk komunikasi melalui teks, suara, dan juga video. Discord dapat dijelaskan sebagai aplikasi *Voice Over Internet Protocol* yang menggabungkan fitur teks, panggilan suara, panggilan video, dan berbagi layar (Tysara, 2025). Discord menjadi wadah bagi sekelompok individu dalam pembentukan dan perkembangan komunitas virtual karena kemudahan dalam mengatur server sesuai dengan kebutuhannya (Resmadi et al., 2022). Dalam konteks komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community, komunitas ini memanfaatkan fitur server pada Discord untuk mengumpulkan individu-individu yang memiliki kesamaan

minat dalam *game* Valorant untuk dikembangkan sebagai komunitas yang memiliki kesamaan minat, berkontribusi, menjalin interaksi layaknya kehidupan nyata.

Perbedaan Discord dengan platform media sosial lain, terletak pada fleksibilitas Discord dalam memberikan ruang interaksi bagi siapa saja, baik itu komunitas, individu maupun organisasi. Selain itu, kemudahan Discord dalam penggunaannya membantu para pengguna dalam memahami cara kerja platform Discord, dan fokus utama Discord terletak pada pembangunan komunitas (Tysara, 2025).

2.2.6 Virtual Community

Konsep Virtual Community pertama kali dikemukakan oleh Howard Rheingold pada tahun 1993. Komunitas Virtual merupakan 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 (Rheingold, 1993). Kemudian, konsep ini dikembangkan oleh Christine Hine dalam buku *Virtual Ethnography*. Menurut Hine (2000), komunitas virtual adalah sekelompok individu yang berkomunikasi satu sama lain secara *online* menggunakan internet sebagai sarana utama, tanpa adanya interaksi secara langsung atau tatap muka. Adapun, karakteristik dan ciri-ciri dari Virtual Community menurut Christine Hine sebagai berikut (Hine, 2015):

A. Prinsip Utama

Dalam konteks digital, komunitas virtual dapat didefinisikan sebagai sebuah kelompok individu yang mengandalkan jaringan internet sebagai platform komunikasi utama antaranggotanya, di mana interaksi berlangsung tanpa adanya kontak fisik secara langsung. Hal ini disampaikan olehnya pada bukunya *Ethnography for the internet: Embedded, Embodied, and Everyday*, bahwa dalam konteks dunia digital, terdapat 3 prinsip utama dalam etnografi yaitu (Hine, 2015):

- 1) ***Embedded***, yang artinya setiap kegiatan yang dilakukan secara daring ataupun digital seperti server Discord Valorant Indonesia Community terhubung dengan lingkungan sosial. Hanya saja bentuknya dalam dunia

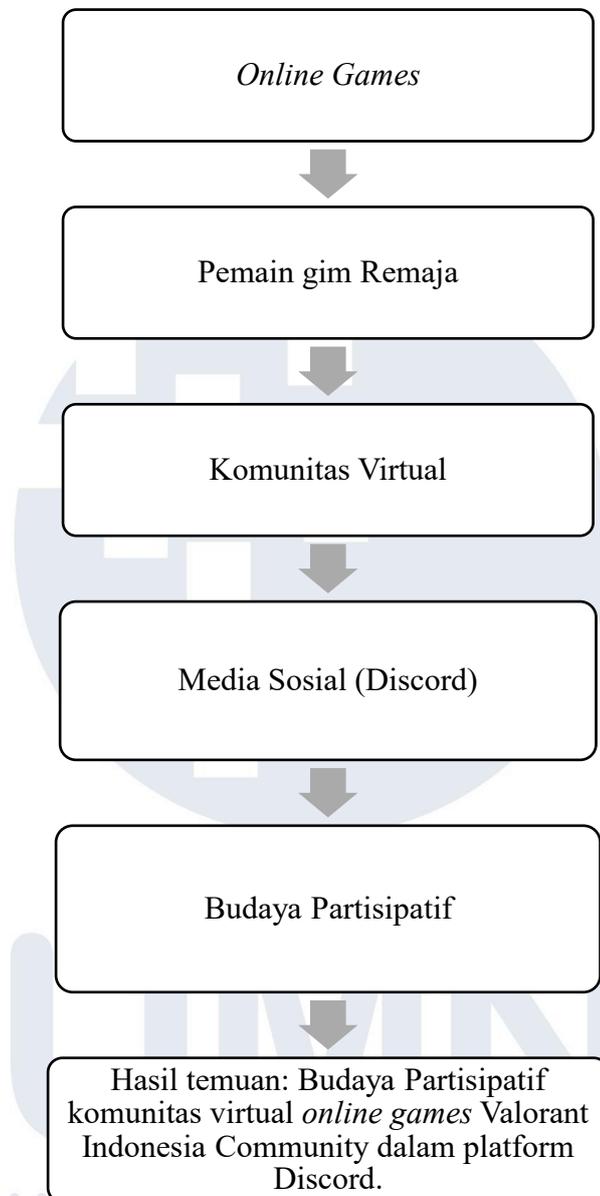
digital yang terkait dengan budaya atau kehidupan pribadi para anggota komunitas.

- 2) *Embodied*, memperlihatkan bahwa segala bentuk interaksi yang terjadi dalam ruang virtual atau digital, tetap dijalankan oleh individu yang terdapat jiwa, tubuh, emosi dan memiliki identitas personalnya dalam bentuk digital.
- 3) *Everyday*, menjelaskan bahwa penggunaan internet dalam konteks lingkungan digital seperti komunitas virtual bisa menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari dan bahkan terhubung dengan kebiasaan dari seseorang baik itu dari cara berinteraksi ataupun menunjukkan ekspresi.

B. Karakteristik

Christine Hine, mengidentifikasi beberapa elemen kunci yang menjadi karakteristik pembentukan komunitas virtual. Pertama, kemudahan akses melalui internet yang memungkinkan keterbukaan keanggotaan bagi siapapun. Kedua, adanya ekspektasi terhadap anggota untuk berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas komunitas, termasuk diskusi dan program-program yang diselenggarakan. Ketiga, kesamaan minat dan tujuan yang menjadi fondasi dalam membangun ikatan antaranggota komunitas. Keempat, pemberlakuan norma dan regulasi yang berfungsi sebagai panduan dalam menjaga keselarasan interaksi serta mengatur perilaku para anggotanya. Kelima, membentuk identitas dengan tujuan agar para anggota dapat berinteraksi dengan tidak menggunakan identitas aslinya. Terakhir, interaksi yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja karena bersifat komunikasi digital yang bisa saja terjadi secara langsung dan juga tidak langsung dengan bergantung pada platform digital yang digunakan (Hine, 2000).

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Arsip Pribadi Penulis, 2025