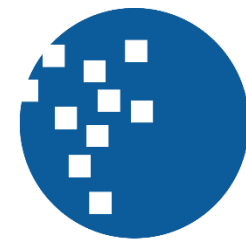


**BUDAYA PARTISIPATIF PADA KOMUNITAS VIRTUAL
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLEPLAYING GAME
SERVER “KOTA BARU ROLEPLAY” *GRAND THEFT AUTO V***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

ARISTO GEOFANY FERNANDEZ

00000060773

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**BUDAYA PARTISIPATIF PADA KOMUNITAS VIRTUAL
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME
SERVER “KOTA BARU ROLEPLAY” *GRAND THEFT AUTO V***



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

ARISTO GEOFANY FERNANDEZ

00000060773

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aristo Geofany Fernandez

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060773

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

**BUDAYA PARTISIPASI PADA KOMUNITAS VIRTUAL MASSIVELY
MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME SERVER “KOTA BARU
ROLEPLAY” GRAND THEFT AUTO V**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan thesis maupun dalam penulisan laporan karya tulis , saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 19 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Aristo Geofany Fernandez

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

BUDAYA PARTISIPASI PADA KOMUNITAS VIRTUAL *MASSIVELY*
MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME SERVER “KOTA BARU
ROLEPLAY” *GRAND THEFT AUTO V*

Oleh

Nama : Aristo Geofany Fernandez
NIM : 00000060773
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 3 Juli 2025

Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed
by Tangguh
Okta Wibowo
Date: 2025.07.18
08:08:28 +07'00'

Dr. Tangguh Okta Wibowo S.Hum., M.A
NIDN 0320109004

Penguji



Dr. Sari Monik Agustin
NIDN 0326087604

Pembimbing

Cendera Rizky Anugrah Bangun M.Si
NIDN 0304078404

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun M.Si
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aristo Geofany Fernandez

NIM : 00000060773

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Budaya Partisipasi Pada Komunitas Virtual
*Massively Multiplayer Online Role-Playing
Game Server “Kota Baru Roleplay” Grand
Theft Auto V*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Juni 2025



Aristo Geofany Fernandez

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, peneliti dapat melakukan penelitian “Budaya Partisipatif Pada Komunitas Virtual *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* Server “Kota Baru Roleplay” *Game Grand Theft Auto V*”, penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.). Peneliti mengetahui bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Dr. Sari Monik Agustin, selaku Dosen Penguji yang telah menguji penulisan dan penelitian skripsi ini.
6. Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A. selaku Ketua Sidang pada sidang penulisan dan penelitian skripsi ini.
7. Orang tua, keluarga, pacar dan juga teman-teman saya atas dukungan berupa kasih sayang, dukungan, serta doa tanpa henti yang diberikan.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Juni 2024



Aristo Geofanny Fernandez

BUDAYA PARTISIPATIF PADA KOMUNITAS VIRTUAL
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME
SERVER “KOTA BATU ROLEPLAY” *GRAND THEFT AUTO V*

(Aristo Geofany Fernandez)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menghadirkan ruang interaksi sosial baru dalam bentuk komunitas virtual, salah satunya adalah game daring. Hal ini tampak pada server “Kota Baru Roleplay” (KBRP) di game *Grand Theft Auto V*, yang merupakan salah satu game bergenre *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*. Pada game ini, pemain tidak hanya berperan sebagai karakter fiksi, tetapi juga membangun struktur sosial, norma, dan identitas bersama. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana budaya partisipatif terbentuk dan dijalankan di komunitas virtual KBRP. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus dengan paradigma post-positivisme. Teori utama yang digunakan adalah konsep budaya partisipatif menurut Jenkins serta gagasan mengenai komunitas virtual. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap lima informan aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi menjadi pilar utama budaya partisipatif yang mendorong keterlibatan anggota. Server KBRP menjadi ruang sosial yang memungkinkan pemain membangun relasi, berpartisipasi dalam pengambilan keputusan komunitas, dan menegosiasikan identitas personal dalam budaya digital.

Kata kunci: budaya partisipatif, komunitas virtual, studi kasus, MMORPG, *Grand Theft Auto V*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***PARTICIPATORY CULTURE IN THE VIRTUAL COMMUNITY
OF THE MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-
PLAYING GAME SERVER “KOTA BARU ROLEPLAY” GRAND
THEFT AUTO V***

(Aristo Geofanny Fernandez)

ABSTRACT

The development of digital technology has created new spaces for social interaction in the form of virtual communities, one of which is online gaming. This is evident in the “Kota Baru Roleplay” (KBRP) server on the game Grand Theft Auto V, which is part of the Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) genre. In this game, players not only assume fictional characters but also construct social structures, shared norms, and collective identities. This study aims to understand how participatory culture is formed and practiced within the KBRP virtual community. A case study approach was employed, using a post-positivist paradigm. The main theoretical frameworks applied are Jenkins’ concept of participatory culture and the idea of virtual communities. Data were collected through in-depth interviews with five active informants. The findings indicate that affiliation, expression, collaboration, and circulation are the main pillars of participatory culture that foster member engagement. The KBRP server serves as a social space that enables players to build relationships, participate in community decision-making, and negotiate personal identities within the digital culture.

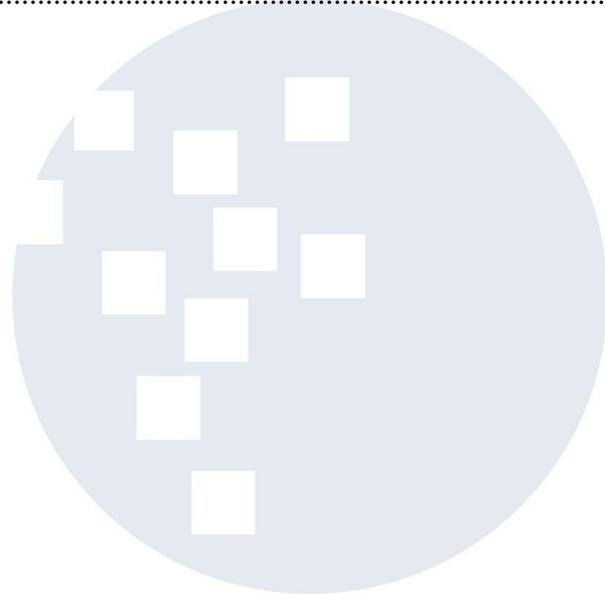
Keywords: *participatory culture, virtual community, virtual ethnography, a case study, MMORPG, Grand Theft Auto V FiveM.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Pertanyaan Penelitian	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Kegunaan Penelitian	12
1.5.1 Kegunaan Akademis	12
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	12
1.5.3 Kegunaan Sosial	12
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Kerangka Pemikiran.....	21
2.2.1 Game Daring	21
2.2.2 Roleplay dalam Game Daring.....	23
2.2.3 Roleplay GTA V FiveM.....	24

2.2.4	Budaya Partisipatif	25
2.2.5	Komunitas Virtual	27
2.3	Kerangka Pemikiran.....	29
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1	Paradigma Penelitian.....	30
3.2	Jenis dan Sifat Penelitian	31
3.3	Metode Penelitian.....	32
3.4	Pemilihan Informan	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Keabsahan Data	34
3.7	Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	37
4.1.1.	Subjek Penelitian	37
4.1.2.1	Partisipan 1 –Wanghen.....	40
4.1.2.2	Partisipan 2 –Zenith D Clement.....	41
4.1.2.3	Partisipan 3 – Nino Kurtz.....	41
4.1.2.4	Partisipan 4 – Ryohel Takomura.....	41
4.1.2.5	Partisipan 5 –Abuy Bloodyeast	42
4.1.2.	Objek Penelitian	42
4.2	Hasil Penelitian.....	43
4.2.1.	Afiliasi.....	43
4.2.2.	Ekspresi	49
4.2.3.	Kolaborasi	54
4.2.4.	Sirkulasi.....	56
4.3	Pembahasan.....	59
4.3.1.	Afiliasi sebagai Fondasi Partisipasi dalam Komunitas Kota Baru Roleplay.....	60
4.3.2.	Ekspresi sebagai Wujud Kreativitas dan Identitas dalam Komunitas KBRP	63
4.3.3.	Kolaborasi sebagai Proses Pemecahan Masalah Kolektif dalam Komunitas KBRP	68
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	76

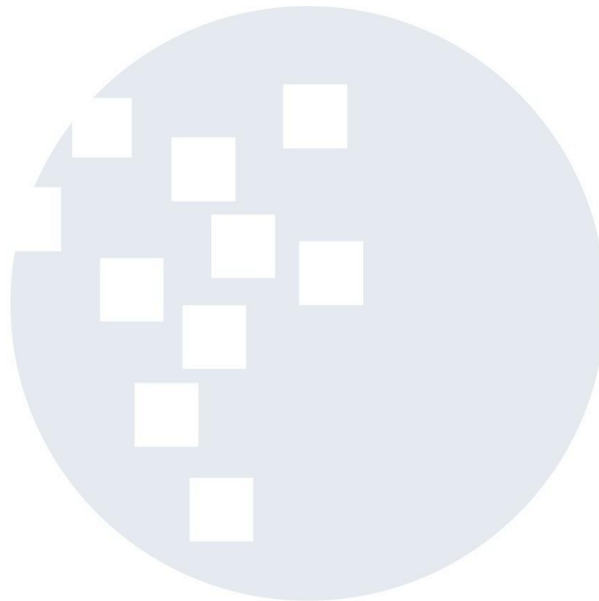
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	77
5.2.1 Saran Akademis	78
5.2.2 Saran Praktis.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	17
Tabel 4.1 Daftar Informan.....	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

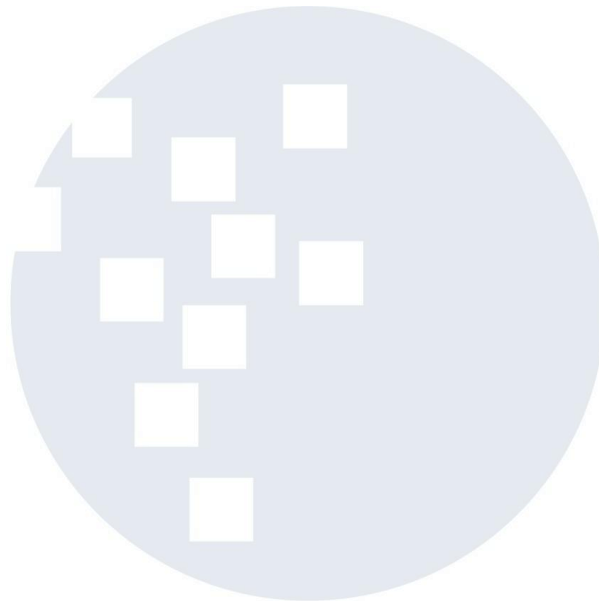
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Konsumen bermain game dalam sehari 2023	1
Gambar 1.2 Poster game Grand Theft Auto V.....	4
Gambar 1.3 Jumlah Pemain pada Kota Baru Roleplay.....	7
Gambar 1.4 Kamus Warga Baru	9
Gambar 4.1 Katalog Mobil Impor.....	44
Gambar 4.2 Youtuber Roleplay Putri RP.....	45
Gambar 4.3 Squawk atau twitter Kota Baru Roleplay	48
Gambar 4.4 Dokumentasi Gathering Kota Baru Roleplay.....	49
Gambar 4.5 Lowongan Mekanik Kota Baru	51
Gambar 4.6 Tiktok untuk live streaming Abuy	53
Gambar 4.7 Info recruitment Kota Baru roleplay	59



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Turnitin	83
LAMPIRAN B Form Bimbingan Skripsi	84
LAMPIRAN C Pertanyaan Penelitian (Budaya Partisipatif).....	85
LAMPIRAN D Lembar Persetujuan dan Transkrip	87



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA