

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar terhadap cara manusia berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Jika sebelumnya interaksi sosial dibatasi oleh ruang dan waktu, maka saat ini masyarakat dapat membentuk komunitas secara virtual melalui media digital. Salah satu bentuk media digital yang memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan komunitas virtual adalah game daring (*online games*). Melalui proses platformisasi, infrastruktur digital dan ekosistem ekonomi yang dibangun oleh platform-platform besar kini memungkinkan permainan daring untuk diproduksi, didistribusikan, dan diakses secara luas. Hal ini mendorong terbentuknya komunitas virtual yang dinamis, di mana interaksi sosial berlangsung tanpa batasan geografis maupun temporal (Nieborg & Poell, 2018). Hal ini menciptakan peluang baru bagi pembentukan interaksi sosial berbasis virtual, yang tidak lagi bergantung pada kedekatan geografis (Shamsi & Bozorgian, 2022)



Gambar 1.1 Konsumen bermain game dalam sehari 2023

Sumber : Databoks.com

Berdasarkan laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dari total 8.510 responden di seluruh Indonesia, sebanyak

42,23% pengguna internet yang mengakses game online menghabiskan lebih dari 4 jam per hari untuk bermain (APJII, 2023). Tingginya durasi bermain game online ini menunjukkan perkembangan teknologi internet yang semakin pesat. Dengan tingginya angka bermain game online menjadi fondasi terciptanya komunitas virtual.

Komunitas virtual yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir merupakan komunitas game daring multipemain, khususnya untuk game seperti Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMOPRG). Menurut laporan Data.ai 2023, pada tahun 2023 terdapat lebih dari 1 miliar unduhan untuk bermain game online di seluruh dunia (Thuy & Nguyen, 2024). Thuy & Nguyen, (2024) menegaskan bahwa dunia game online ini memberikan konsep yang unik dengan keanggotaan, kesadaran bersama, dan keterlibatan komunal terwujud dalam cara yang berbeda namun familiar. Game Online, terutama Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) lebih dari sekedar fantasi untuk melarikan diri melainkan lingkungan sosial yang kompleks bagi para pemainnya dalam interaksi yang dan membangun hubungan yang kuat hingga menciptakan budaya yang khas. (Taylor, 2006). Dalam banyak hal, dunia virtual MMORPG berfungsi sebagai laboratorium penelitian untuk struktur sosial dan perilaku manusia. Melalui dunia ini, memungkinkan untuk melihat bagaimana antar individu membangun reputasi, menegosiasikan kekuasaan dan menciptakan norma-norma bersama dalam lingkungan yang dinamis dan berkembang (Castronova E., 2007).

Hal ini sangat menggambarkan dan berkaitan dengan budaya partisipatif yang dikemukakan oleh Jenkins, Ito, & Boyd (2016). Di mana individu bukan hanya sekedar penikmat konten, melainkan turut aktif menciptakan, berkolaborasi, dan juga menyebarkan informasi dalam lingkungan media digital. Interaksi antara pemain tidak hanya menciptakan sistem permainan, tetapi juga membentuk norma, nilai, dan struktur sosial yang menyerupai kehidupan nyata (Hong et. al, 2023). Hal ini membuat game tidak lagi hanya sebagai media hiburan, melainkan menjadi ruang sosial budaya baru yang sarat makna. Taylor (2006), menegaskan bahwa pemain game online di MMORGP bertugas sebagai pekerja sosial dan bertindak

sebagai agen produksi utama dalam budaya permainan. Budaya partisipatif membuka kesempatan bagi pemain game online untuk berekspresi, membangun identitas, dan juga terlibat dalam proses kreatif serta mengambil keputusan dalam komunitas (Jenkins et al., 2016). Budaya partisipasi yang aktif anggotanya dapat membentuk identitas kolektif dan nilai sosial yang mereka anut bersama (Thomsen et. al., 2025). Dalam komunitas game daring, budaya ini terlihat dengan jelas dengan beragam kegiatan seperti pembuatan konten, pengelolaan komunitas virtual, hingga interaksi antaranggota yang melampaui fungsi dari permainan.

Contoh paling nyata dari budaya partisipatif ini terlihat pada komunitas roleplay yang berbasis game daring. Konsep roleplay menjadi yang paling menonjol dalam hal dinamika sosial dan budaya partisipatif (Pearce, 2009). Dalam komunitas ini, pemain tidak hanya mengikuti alur permainan yang sudah ada, melainkan ikut serta dalam menciptakan cerita, karakter, serta aturan permainan secara bersama. Proses ini mengubah tugas pemain yang awalnya hanya menjadi penikmat permainan menjadi pembuat dari cerita dalam dunia virtual yang mereka mainkan. Seperti yang dijelaskan oleh Bowman (2010), bahwa *role-playing games* memberikan ruang yang membuat para pemain untuk membentuk, menjelajah, hingga menciptakan identitas dan komunitas melalui kerja sama cerita. Komunitas roleplay menekankan pentingnya keterlibatan yang aktif agar para pemain dapat menulis dan membangun dunia fiksi hingga berkembang. Hal ini sejalan dengan pandangan Jenkins dkk (2016) mengenai budaya partisipatif, di mana “*media convergence*” atau konvergensi media memberikan kolaborasi kreatif antara pemain dan juga platform. Hal ini ditekankan oleh Bowman & Schrier (2024) bahwa, keterikatan antara pemain dan karakter yang mereka buat dan perankan menunjukkan adanya penggabungan antara identitas nyata dan fiktif. Lebih lanjut, Ahdiyati (2018) juga menegaskan bahwa komunitas game daring di Indonesia menunjukkan bentuk keterlibatan sosial yang beragam dan kompleks, yang mengindikasikan bahwa game tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan telah menjadi ruang interaksi sosial yang signifikan.

Berasal dari kolaborasi para pemain roleplay, lahirlah ekosistem yang terstruktur dan memiliki fasilitas yang baik yaitu server roleplay. Server roleplay merupakan dunia virtual pada game daring yang diciptakan untuk mendukung praktik bermain peran secara mendalam. Pada server roleplay ini, pemain membentuk identitas fiktif yang diciptakan sendiri dengan latar belakang, pekerjaan, kepribadian, hingga gaya berkomunikasi yang juga di rancang sendiri. Hal ini berbeda dengan server game konvensional yang berfokus terhadap penyelesaian misi, tantangan, atau persaingan. Namun, server roleplay berfokus pada interaksi sosial dan eksplorasi para pemain dalam dunia virtual yang telah disepakati. Tanenbaum (2015) menjelaskan bahwa server roleplay berfokus terhadap konsistensi karakter, dan cerita yang dibangun oleh para pemain hingga keterlibatan antarindividu yang akhirnya menciptakan realitas fiktif bersama. Dalam server roleplay ini, antar pemain diwajibkan untuk selalu *in character* atau konsisten dalam karakter dan menaati aturan serta norma sosial yang ada pada dunia fiksi tersebut.



Gambar 1.2 Poster game Grand Theft Auto V

Sumber: Rocstargames.com

Dalam konteks ini, game *Grand Theft Auto V* (GTA V) merupakan salah satu game yang paling banyak dimodifikasi untuk kebutuhan roleplay daring, terutama melalui platform FiveM. Carneiro (2022) menegaskan bahwa dengan menginstal modifikasi pada platform FiveM, para pemain dapat mengakses

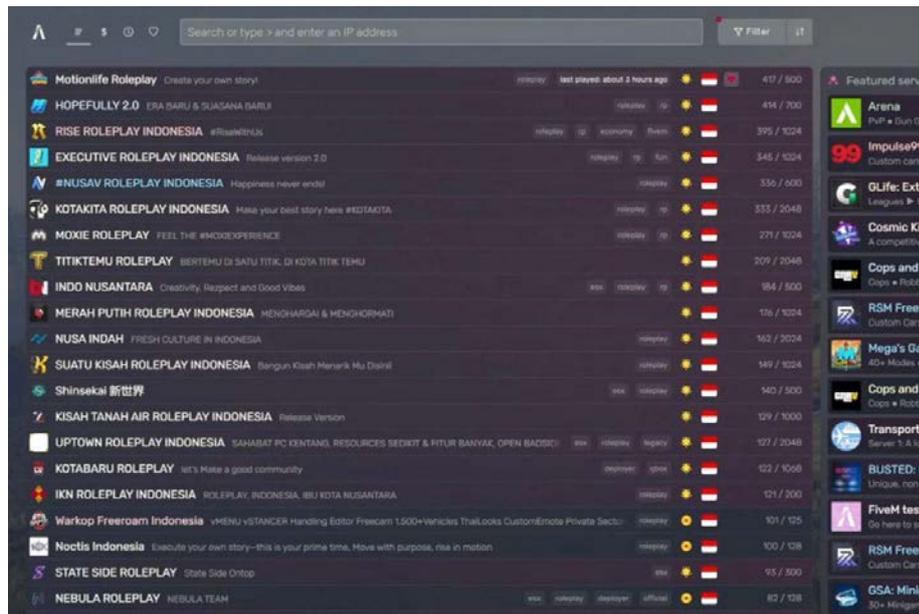
berbagai server roleplay berbasis GTA V, dan GTA V merupakan salah satu game yang paling populer dalam komunitas roleplay daring. *Grand Theft Auto V* (GTA V) merupakan game aksi dunia terbuka yang dikembangkan oleh Rockstar Games dengan para pemain mengeksplorasi kota fiksi bernama Los Santos yang terinspirasi dari Los Angeles di Amerika Serikat. GTA V awalnya tidak dirancang sebagai game bermain peran. Namun, sebagian pemain merasa kurang puas dengan keterbatasan narasi dan interaksi sosial dalam versi resmi game tersebut. Ketidakpuasan ini kemudian mendorong lahirnya sebuah komunitas pengembang independen yang menciptakan platform modifikasi bernama *FiveM*, yang dikembangkan oleh Cfx.re (dulu Cfx.exe). Dengan platform modifikasi seperti FiveM, game ini dapat digunakan sebagai game dengan server roleplay yang dapat dikustom dan kolaborasi. Martinez (2024) menyampaikan bahwa server roleplay di FiveM membentuk replika dari aspek kehidupan sehari-hari, terutama aktivitas yang ada di dunia nyata, seperti ekonomi hingga struktur pemerintahan dan hukum yang bersifat fiksi namun sesuai dengan kehidupan nyata. FiveM berfungsi sebagai *mod framework* yang memungkinkan pemain untuk menjalankan GTA V pada server dengan skrip dan aturan yang telah dimodifikasi. Ini mengindifikasikan adanya ruang yang terbuka dengan luas untuk mengekspresikan narasi, karakter, hingga interaksi sosial dalam permainan peran.

Platform FiveM telah membuka peluang bagi komunitas global untuk merancang dan mengoperasikan server roleplay (RP) berbasis *Grand Theft Auto V* secara mandiri dan kustom. Server-server ini dikelola secara independen oleh individu atau kelompok. Martinez (2024) menyampaikan bahwa server roleplay FiveM sering kali digunakan untuk kustomisasi secara menyeluruh, baik dari segi intensitas roleplay, sistem sosial, maupun tema dunia yang dibangun komunitas. Secara umum, server roleplay dalam GTA V FiveM dikelompokkan berdasarkan ukuran komunitas, gaya narasi, dan kedalaman sistem sosial yang diterapkan. Server yang berskala internasional seperti NoPixel, Eclipse RP, dan TwitchRp sangat populer karena tidak hanya jumlah pemain aktif yang banyak, namun juga karena melibatkan banyak figur publik. Terdapat juga server yang lebih terbuka secara internasional yaitu Mafia City RP atau Family RP yang memungkinkan siapa

saja bergabung tanpa proses seleksi. Pendekatan ini menawarkan kebebasan ekspresi yang lebih luas, namun tetap memiliki tantangan untuk menjaga *in character* atau konsistensi cerita karakter.

Tidak hanya secara internasional, Indonesia juga tak ketinggalan untuk mengembangkan server roleplay lokal dengan platform FiveM. Server ini tidak hanya menjadi tempat bermain, namun juga berfungsi sebagai media sosial virtual tempat para pemain berinteraksi, membangun identitas, hingga menciptakan dunia fiksi yang mereplikasikan kehidupan nyata. Komunitas roleplay di Indonesia tumbuh dengan pesat, hal ini ditandai dengan munculnya berbagai server roleplay seperti INDOPRODE RP, Bandit RP, GatotKaca RP, Garuda RP, dan Kota Baru Roleplay (KBRP). Setiap server memiliki ciri khasnya masing-masing dengan target komunitas dan aturan internal yang berbeda. Hariyono (2024), menyampaikan di server seperti INDOPRIDE RP, para pemain membangun identitas virtual sebagai warga kota fiksi dan menjalankan peran dalam dunia yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian oleh Zahra dan Hasan (2024) menunjukkan bahwa pengalaman pengguna pada server roleplay di Indonesia dipengaruhi oleh kualitas manajemen komunitas dan sistem interaksi sosial yang dikembangkan.





Gambar 1.3 Jumlah Pemain pada Kota Baru Roleplay

Sumber : FiveM

Di tengah pertumbuhan komunitas roleplay di Indonesia, Kota Baru Roleplay (KBRP) menjadi salah satu server yang membangun reputasi kuat dan memiliki basis komunitas yang stabil. Hal ini dapat dilihat pada gambar di atas bahwa pemain server KBRP tetap aktif sebanyak 122 orang setiap harinya. Seperti yang ditegaskan oleh Zahra dan Hasan (2024) bahwa, server roleplay Indonesia yang berhasil membangun *user experience* berbasis realisme sosial dan narasi kolektif dapat mempertahankan komunitas pemain dalam jangka panjang. KBRP dirancang menyerupai kota virtual yang kompleks, dimana struktur sosial seperti sistem hukum, ekonomi, pekerjaan resmi, layanan publik, bahkan hingga pemerintahan dan hukum pun sesuai dengan di kehidupan nyata. Para pemain di server dapat memainkan peran dan bekerja sebagai kepolisian, tenaga medis, pedagang, pemerintahan, bahkan hingga gangster sebagai figur kriminal. Permainan peran ini harus dijalankan sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku pada server dan berdasarkan dengan narasi dan interaksi sosial antar peran *in character*.

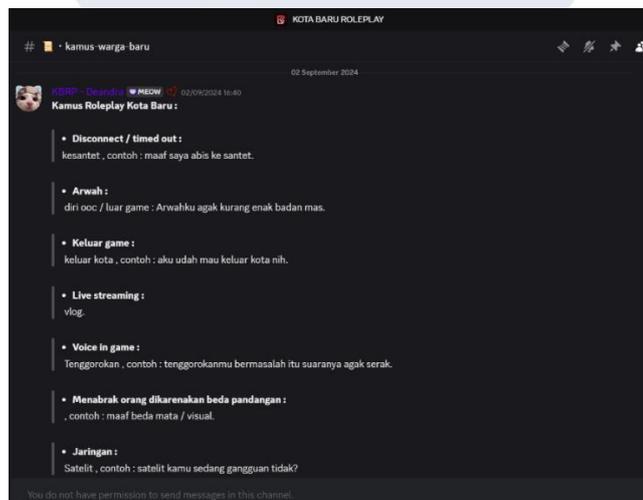
Keunikan KBRP terletak pada kehidupan komunitasnya yang mengatur kehidupan sosial pada game secara lebih mudah dibandingkan server lain karena di

fasilitasi dengan *starter pack* yang memudahkan para pemain baru untuk mengeksplorasi game dengan di fasilitasi mobil gratis dan juga bersifat mandiri, Hal ini sejalan dengan pandangan Jenkins dkk (2016) mengenai budaya partisipatif. Pada KBRP aturan, hukum, dan norma tidak berasal dari pengembang game atau GTA V ini sendiri melainkan dibentuk dan dikembangkan oleh individu pembuat server roleplay ini. Sejalan dengan pandangan Jenkins dkk (2016), bahwa dalam budaya partisipatif yaitu pemain game ini menjadi pembuat cerita dan aktif terlibat. Dalam hal ini, menurut Jung (2020), game daring merupakan “mikrosmos dari masyarakat nyata” yang menciptakan sistem nilai, norma, hingga struktur sosial yang kompleks melalui interaksi pengguna di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas seperti KBRP merupakan bentuk masyarakat virtual yang hidup, di mana budaya partisipatif tumbuh dari keterlibatan aktif pemain dalam membangun narasi bersama, menjalankan peran sosial, hingga menciptakan sistem hukum dan pemerintahan virtual. Server roleplay KBRP memfasilitasi hal ini melalui Discord atau yang disebut website oleh warga roleplay , pengambilan keputusan kolektif (voting) hingga sistem pemerintahan dalam permainan (*in-game governance*), yang menunjukkan terjadinya mekanisme demokratis berbasis digital secara nyata dalam komunitas game daring. Hal ini menunjukkan bahwa praktik demokratis berbasis digital benar-benar terjadi di dalam komunitas game daring, menjadikan KBRP tidak sekadar sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang eksperimen sosial yang mencerminkan kompleksitas budaya partisipatif masyarakat digital.

Transformasi paling mencolok dalam komunitas *roleplay* seperti KBRP adalah pergeseran pola komunikasi dari teks menjadi suara. Jika dahulu komunikasi hanya mengandalkan teks, kini komunikasi dalam permainan berlangsung melalui voice chat secara real-time, contohnya dengan dukungan platform *voice over internet protocol* (VoIP) seperti Discord atau fitur *in-game voice chat*, komunikasi dalam game menjadi lebih realistis dan mendalam. Fitur ini memungkinkan pemain membangun relasi sosial yang lebih autentik dan ekspresif. Siregar (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *voice chat* dalam GTA V *roleplay* meningkatkan kualitas interaksi, mempererat hubungan antar pemain, dan memperkuat

pembentukan identitas sosial dalam dunia maya. Pendapat tersebut didukung oleh Hariyono (2024) yang mengamati bahwa tubuh virtual dan komunikasi suara membentuk struktur sosial dan representasi identitas dalam dunia game, melampaui batas avatar, sehingga komunikasi bukan hanya menjadi alat tukar informasi, tetapi juga sebagai pondasi bagi terbentuknya identitas dan struktur sosial di dalam game.

Seiring dengan kemajuan teknologi, bentuk komunikasi dalam game pun bertransformasi. Jika sebelumnya pertukaran informasi terbatas pada teks statis, ini terdapat perpaduan antara teks, suara, bahkan ekspresi visual (*streaming* dan *facecam*). Setiap pemain dapat menyuarakan karakternya dengan aksan, emosi, bahkan jargon khas, menciptakan pengalaman *role immersion* yang dalam. Fenomena ini mencerminkan apa yang disebut oleh Prima (2019) yaitu, sebagai *register sosiolinguistik*, yakni penggunaan bahasa khusus dalam komunitas tertentu yang membentuk identitas dan kekuasaan dalam interaksi daring.

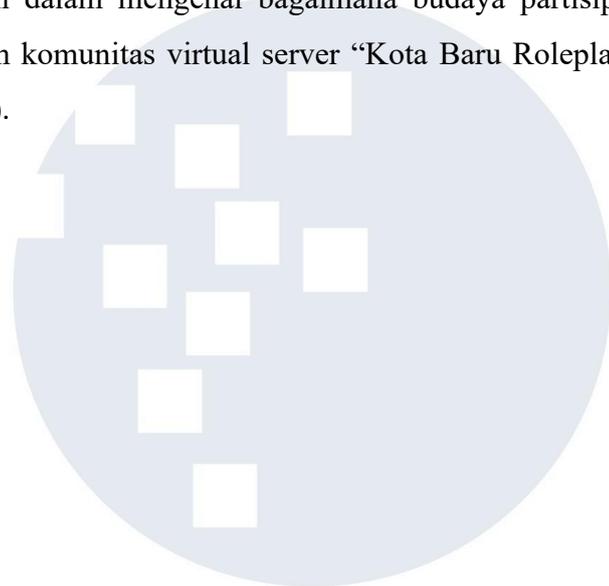


Gambar 1.4 Kamus Warga Baru

Sumber : Discord Kota Baru Roleplay, 2025

Melalui sistem sosial dan narasi yang dibuat secara kompleks, server seperti KBRP tidak hanya diciptakan menjadi tempat bermain digital, melainkan juga menjadi ruang budaya bagi para pemain untuk menjalankan fungsi sosial yang merupakan replika dari kehidupan nyata. Dalam server roleplay ini, setiap pemain tidak hanya menjalani peran melainkan juga membentuk dan menciptakan aturan, narasi, dan menjaga kesinambungan dunia virtual yang dibangun. Pemain juga diwajibkan untuk menjalani perannya secara konsisten dalam *mode in character*

(IC), yang artinya mereka harus berpikir dan bertindak sesuai dengan karakter yang diperankan. Fenomena ini sesuai dengan pandangan oleh Jenkins dkk (2016) sebagai budaya partisipatif, dimana para pemain menjadi pembuat cerita dan berperan aktif dalam membentuk narasi, identitas, dan juga struktur sosial. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam mengenai bagaimana budaya partisipasi terbentuk dan dijalankan dalam komunitas virtual server “Kota Baru Roleplay” di *Grand Theft Auto V* (GTA V).



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan ruang sosial baru di dunia digital, salah satunya melalui game daring yang kini bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah bagi interaksi sosial dan pembentukan identitas. Salah satu contoh nyata dari transformasi ini adalah komunitas roleplay Grand Theft Auto V (GTA V) melalui server Kota Baru Roleplay (KBRP), yang membentuk struktur sosial virtual layaknya masyarakat nyata. Dalam komunitas ini, para pemain berpartisipasi aktif sebagai karakter fiksi yang menjalani kehidupan virtual dengan berbagai peran sosial, mulai dari pekerjaan, hukum, hingga pemerintahan. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran dari konsumsi budaya ke arah produksi budaya oleh pengguna, sebagaimana dijelaskan dalam teori budaya partisipatif oleh Jenkins (2019).

Munculnya keterlibatan aktif pemain dalam menciptakan aturan, nilai, hingga sistem pemerintahan virtual menjadi indikasi bahwa komunitas digital seperti KBRP telah berkembang menjadi ruang konstruksi sosial yang kompleks. Hal ini didukung pula oleh perkembangan teknologi komunikasi, seperti penggunaan voice chat dan Discord, yang memperkuat ekspresi identitas dan memperdalam relasi sosial antarpemain. Dengan demikian, permasalahan yang mendasari penelitian ini terletak pada bagaimana budaya partisipatif terbentuk dan beroperasi dalam komunitas virtual, serta bagaimana anggota komunitas membangun dan memelihara struktur sosial melalui interaksi digital.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam studi ini adalah, bagaimana bentuk budaya partisipatif terwujud dalam komunitas digital Kota Baru Roleplay (KBRP)?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana budaya partisipasi pada server kota baru roleplay Grand Theft Auto V FiveM

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para mahasiswa dan akademisi yang tertarik mempelajari lebih lanjut tentang komunikasi daring di era digital. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang berfokus pada pendekatan sosial dan budaya partisipasi dalam dunia game yang menggunakan *voice chat* lainnya. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga bisa dijadikan contoh budaya partisipasi dalam mempelajari interaksi sosial di ruang virtual terutama game online, yang semakin relevan dengan perkembangan teknologi komunikasi saat ini.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini juga memiliki sejumlah manfaat praktis, terutama bagi para pengembang server roleplay, pengelola komunitas daring, serta pihak-pihak dalam industri game dan platform digital partisipatif. Bagi pengelola server seperti Kota Baru Roleplay (KBRP) atau server sejenis. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana menciptakan dan mengembangkan budaya partisipatif dalam komunitas virtual.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini berpengaruh dalam masyarakat sosial yang berinteraksi secara virtual dan memahami adanya partisipasi bagaimana budaya yang terjadi dalam suatu server di dalam Grand Theft Auto V pada server Kota Baru Roleplay. Pada hal ini setiap orang bisa merasakan adanya dukungan dengan orang lain melalui interaksi dan menambah wawasan tentang adanya dinamika sosial yang terjadi di dunia virtual..

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti mempunyai keterbatasan penelitian dalam kurangnya akses secara penuh dalam server tersebut dan pertimbangan etika dalam melakukan wawancara dengan narasumber.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulisan ini mengacu pada enam penelitian terdahulu yang menjadi sumber referensi sekaligus inspirasi. Penelitian pertama berjudul “*Strava: Participatory Culture and Community Engagement of ROCC Members*” yang dilakukan oleh Epranata dan Bangun (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan platform Strava dalam mendukung budaya partisipatif di kalangan komunitas ROCC. Konsep utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah budaya partisipatif dan keterlibatan komunitas. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis konten dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas ROCC membangun interaksi melalui media digital dengan mengembangkan budaya partisipatif yang ditunjukkan melalui komunikasi langsung antar anggota serta keterlibatan aktif dalam kegiatan komunitas (*community engagement*).

Penelitian kedua berjudul “*Participatory Culture: A Study On Bangtan Boys Fandom Indonesia*” yang ditulis oleh Bangun (2019). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana budaya partisipatif terbentuk dalam komunitas penggemar Bangtan Boys (BTS) di Indonesia, serta memahami peran teknologi dan media sosial dalam memfasilitasi proses tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi berbagai bentuk partisipasi yang dilakukan oleh penggemar BTS di Indonesia. Konsep utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah budaya partisipatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dan media sosial berperan signifikan dalam membentuk dan memperkuat budaya partisipatif, di mana anggota fandom BTS secara aktif terlibat dalam menciptakan serta menyebarkan konten, membangun komunikasi dengan

sesama penggemar, dan mendukung idolanya melalui berbagai aktivitas kolaboratif.

Penelitian ketiga berjudul “*Virtual Communication: Muslim Foodgram Participation Culture*” yang ditulis oleh Rohimah, Sugihartati, Isnaini, dan Hakim (2021). Tujuan dari penelitian ini merupakan adalah untuk memahami bagaimana budaya partisipatif terbentuk dalam komunitas pengguna Instagram, khususnya di kalangan foodgram Muslim yang memproduksi konten kuliner halal. Konsep utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah budaya partisipatif, dengan pendekatan kualitatif berbasis netografi, serta teknik analisis konten sebagai metode pengumpulan dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial, khusus Instagram telah membentuk budaya partisipatif yang kompleks, di mana para pengguna-dalam hal ini foodgram Muslim-tidak hanya berbagi konten kuliner, tetapi juga membangun komunitas yang terhubung melalui nilai-nilai keislaman, interaksi sosial, dan kolaborasi digital.

Penelitian keempat berjudul “*Budaya Partisipasi dan Resistensi Komunitas Keagamaan di Media Sosial*” yang ditulis oleh Gafallo (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana komunitas keagamaan berpartisipasi sekaligus menunjukkan bentuk resistensi di media sosial, dengan mengambil studi kasus kontroversi penetapan Idul Adha 2022. Pendekatan yang digunakan adalah netnografi, dengan fokus pada interaksi daring masyarakat yang dianalisis melalui komentar di akun Instagram resmi Kementerian Agama RI (@kemenag_ri). Penelitian ini berhasil mengidentifikasi sebanyak 85 aktivitas partisipasi, yang terdiri atas 71 komentar yang menyuarakan penolakan terhadap hasil sidang Isbat, dan 14 komentar yang mendukungnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa partisipasi digital komunitas keagamaan tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga aktif dalam bentuk kritik dan ekspresi ketidaksetujuan. Penolakan ini didorong oleh sejumlah faktor, termasuk pertimbangan keagamaan, sosial, politik, serta respons terhadap kebijakan pemerintah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media sosial berfungsi sebagai

ruang kontestasi dan artikulasi kepentingan, di mana partisipasi digital digunakan sebagai medium untuk memperjuangkan nilai dan keyakinan.

Penelitian kelima berjudul “*Budaya Partisipatori Dalam Fandom : Analisis Deskripsi Kualitatif Budaya Partisipatori Fandom “Polca” Sebagai Audiens Media Sosial Dalam Mengonsumsi Dan Memproduksi Teks Budaya*” yang ditulis oleh Moetaqin (2020). Penelitian ini bertujuan menganalisis berbagai bentuk budaya partisipatori yang dilakukan oleh komunitas fandom POLCA dalam proses mengonsumsi dan memproduksi teks budaya di media sosial, serta memahami motif di balik perilaku tersebut. Konsep utama yang digunakan adalah budaya partisipatori dengan pendekatan penelitian kualitatif, yang menggabungkan metode wawancara mendalam, analisis konten dan observasi partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam fandom POLCA, terjadi siklus konsumsi dan produksi konten yang saling memperkuat, membentuk budaya partisipatori yang dinamis dan terus berkembang. Budaya ini tercermin melalui berbagai aktivitas seperti afiliasi antar anggota, kolaborasi produksi konten, sirkulasi wacana budaya, bahkan sampai pada tahap komersialisasi oleh para anggota komunitas. Temuan ini memperkuat bahwa fandom bukan sekedar konsumen pasif, tetapi juga aktor budaya aktif dalam ruang digital.

Penelitian keenam berjudul “*Perilaku Komunikasi Komunitas Kpopers Palangka Raya dalam Loyalitas pada Idola*”, yang ditulis oleh Dewi dan Nurudin (2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji perilaku komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Kpopers di Palangka Raya dalam upaya membangun dan mempertahankan loyalitas mereka terhadap idola K-pop. Penelitian ini menggunakan konsep komunikasi sosial, dengan dukungan teori adalah komunitas sebagai landasan analisis. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan metode wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Kpopers di Palangka Raya membangun loyalitas terhadap idola mereka melalui pola komunikasi yang intens, terstruktur dan berkelanjutan, baik dalam bentuk

diskusi daring, berbagi informasi, hingga kolaborasi dalam berbagai kegiatan komunitas. Interaksi yang terbangun secara konsisten ini memperkuat solidaritas kelompok sekaligus memperkuat keterikatan emosional mereka terhadap idola yang diikuti.

Kebaruan dari penelitian ini, dengan judul “*Budaya Partisipasi Pada Server Kota Baru Roleplay Grand Theft Auto V FiveM*”, peneliti ingin mengeksplorasi dan memahami lebih dalam mengenai budaya partisipasi yang terjadi dalam lingkungan game daring MMORPG, khususnya dalam komunitas roleplay pada server Kota Baru Roleplay. Penelitian ini ingin mengkaji game daring dengan dunia virtual dalam server Kota Baru Roleplay yang memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan dengan struktur sosial, ekonomi, dan hukum yang menyerupai dunia nyata. Dari keseluruhan literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya partisipasi dalam komunitas digital telah banyak dikaji, namun belum banyak penelitian yang secara khusus memfokuskan pada budaya partisipasi dalam ruang virtual game berbasis roleplay, seperti yang ditemukan dalam GTA V FiveM pada server Kota Baru Roleplay. Maka dari itu, penelitian ini menghadirkan dimensi baru dalam kajian budaya partisipatif, yakni melalui dunia game sebagai media simulasi sosial, tempat terjadinya dinamika interaksi, pembentukan identitas, serta tata nilai kolektif. Keunikan konteks game roleplay ini memperkaya perspektif budaya digital, sekaligus mengisi kekosongan dalam studi tentang budaya partisipasi berbasis hiburan interaktif dan permainan peran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA