

**Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	Strava: participatory culture and community engagement of rocc members	Participatory Culture: A Study On Bangtan Boys Fandom Indonesia	Virtual Communication: Muslim Foodgram Participation Culture	Budaya Partisipasi dan Resistensi Komunitas Keagamaan di Media Sosial	Budaya Partisipatori Dalam Fandom (Analisis Deskripsi Kualitatif Budaya Partisipatori Fandom “Polca” Sebagai Audiens Media Sosial Dalam Mengonsumsi Dan Memproduksi Teks Budaya)	Perilaku Komunikasi Komunitas Kpopers Palangka Raya dalam Loyalitas pada Idola
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Daniel Rian Epranata, Cendera Rizky Anugrah Bangun,2022, Jurnal Komunikasi Proffesional	Cendera Rizky Bangun, 2019, Jurnal Dakwah dan Komunikasi	Afifatur Rohimah, Rahma Sugihartati, Santi Isnaini, Lukman Hakim,2021, Jurnal Kominfo	M. Fadhil Yarda Gafallo, 2022, Jurnal Studi Komunikasi dan Media	Fatharani Silmi Moetaqin,2020, Jurnal Komnas	Tirra Nugrahani Dewi, Nurudin, 2022, Jurnal Komunikasi Nusantara

3. Fokus Penelitian	Menganalisis platform strava untuk mendukung budaya partisipatif di kalangan anggota ROCC	Menganalisis bagaimana budaya partisipatif terbentuk dalam fandom Bangtan Boys (BTS) di Indonesia, memahami peran teknologi dan media sosial dalam memfasilitasi budaya partisipatif, mengidentifikasi bentuk-bentuk partisipasi yang dilakukan oleh penggemar BTS di Indonesia.	Untuk memahami bagaimana budaya partisipasi terbentuk dalam komunitas pengguna Instagram yang memproduksi konten kuliner halal melalui para foodgram muslim	Untuk mengetahui bagaimana keagamaan berpartisipasi serta menunjukkan resistensi dalam isu yang muncul di berbagai media sosial dan menuju pada satu hal yaitu penetapan hari Raya Idul Adha 2022	Menganalisis bentuk-bentuk budaya partisipatori yang dilakukan oleh fandom POLCA dalam memproduksi dan mengonsumsi teks budaya, serta memahami motif di balik perilaku tersebut	Untuk mengkaji perilaku komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Kpopers di Palangka Raya dalam membangun dan mempertahankan loyalitas mereka terhadap idola K-pop.
4. Teori	Budaya Partisipatif, Keterlibatan komunitas.	Budaya Partisipatif	Budaya partisipasi	Partisipasi sosial dan identitas kolektif	Budaya Partisipatory	Komunikasi Sosial dan Komunitas.
5. Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Etnografi Virtual	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif

6. <b>Persamaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Membahas mengenai budaya partisipasi didalam sebuah komunitas	Membahas mengenai budaya partisipasi didalam sebuah komunitas	Membahas mengenai budaya partisipasi yang terjadi di era digital	Membahas mengenai budaya partisipasi di era digital menggunakan suatu platform aplikasi	Membahas mengenai budaya partisipasi di dalam sebuah komunitas.	Membahas mengenai komunitas dan perilaku komunikasi dalam komunitas.
7. <b>Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Perbedaan fokus dan konteks penelitian dimana ia membahas mengenai aplikasi	Perbedaan fokus dan konteks penelitian dimana ia membahas bentuk partisipasi fandom BTS	Perbedaan fokus yang dimana ia membahas tentang aplikasi sosial media di Instagram	Perbedaan fokus yang dimana ia membahas tentang media sosial	Perbedaan fokus yang dimana penelitian ini membahas masalah teks budaya.	Perbedaan fokus penelitian ini dilakukan pada komunitas Kpopers
8. <b>Hasil Penelitian</b>	Komunitas ROCC memiliki interaksi melalui media baru yang dikembangkan melalui budaya partisipatif, dengan konsep interaksi langsung antar anggota dan	Teknologi dan media sosial memainkan peran penting dalam memfasilitasi budaya partisipatif, dimana fandom BTS secara aktif terlibat dalam menciptakan dan menyebarkan	Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial telah membentuk budaya partisipasi yang kompleks bagi penggunaannya, khususnya dalam	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media sosial telah membentuk suatu komunitas keagamaan yang menghasilkan bentuk	Dalam fandom POLCA, siklus konsumsi dan produksi saling memperkuat, membentuk budaya partisipatori yang dinamis dan terus berkembang, mencakup	Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas Kpopers di Palangka Raya membangun loyalitas terhadap idola mereka melalui komunikasi yang

community engagement	konten, berinteraksi dengan sesama penggemar dan mendukung idola mereka dengan berbagai aktivitas yang ada.	komunitas foodgram.	penolakan keputusan pemerintah yang mempengaruhi dalam banyak hal	berbagai bentuk seperti afiliasi, kolaborasi dan sirkulasi, bahkan menuju komersialisasi.	intens dan terstruktur.
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	-------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------



## **2.2 Kerangka Pemikiran**

### **2.2.1 Game Daring**

Squire dan Jenkins (2003) menyampaikan bahwa salah satu ciri khas suatu game adalah aturannya, dimana game membatasi perilaku pemain dan mengharuskan para pemain untuk menggunakan dan mengelola sumber daya yang tersedia (dalam Muarifah et al., 2017). Muarifah dkk (2007) menegaskan bahwa game telah berkembang menjadi ekosistem budaya, ekonomi, dan pendidikan yang canggih dan tidak hanya sebagai hiburan saja. digital tidak lagi terbatas pada hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi ekosistem budaya, ekonomi, hingga pendidikan yang kompleks. Pada intinya, game merupakan sistem yang sengaja dibuat untuk menempatkan pemain dalam konflik fiktif yang dikendalikan oleh serangkaian aturan yang telah ditetapkan sebelumnya hingga menghasilkan suatu hasil yang dapat diukur (Salen & Zimmerman, 2004). Juul (2005) juga menyampaikan bahwa fitur pembeda dari game adalah strukturnya yang berbasis aturan, tujuan yang berorientasi, dan keterlibatan aktif para pemain untuk menerima tantangan. Mahardika (2013) menyampaikan bahwa game merupakan dunia buatan yang dimainkan sesuai dengan peraturan, aturan tersebut menentukan langkah untuk pemain terhadap permainan.

Game terutama yang dimainkan secara digital, telah berkembang menjadi media yang interaktif yang dimana terdapat kapasitas untuk mengubah kehidupan. Game telah terbukti mampu membangkitkan berbagai emosi, merangsang berbagai bagian kognisi, dan mendukung interaksi sosial yang hidup diantara para pemain (Gee, 2003). Gurses (2016) menekankan bagaimana game telah berevolusi menjadi komponen industri budaya yang mempengaruhi keyakinan, nilai, dan juga pola perilaku para pemain. Gurses (2016) juga menjelaskan bahwa game lebih dari sekedar mengkonsumsi, melainkan game juga merupakan tempat para pemain harus menegosiasikan peran sosial, makna, dan bahkan sistem kekuasaan fiktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa, game menawarkan sistem interaktif yang memungkinkan para pemain dapat mengeksplorasi yaitu untuk memainkan peran, membuat keputusan dan juga mengikuti logika tertentu. Dalam hal ini, game juga

berfungsi sebagai platform untuk pengembangan interaksi interpersonal, identitas sosial, dan juga kerja sama tim secara daring.

Mahardika (2013) mengklasifikasikan game berdasarkan genrenya, terdapat 7 klasifikasi game berdasarkan genrenya yaitu,

1. *Strategy Games*

Game Strategi, biasanya dimainkan lebih dari satu pemain. Game ini diharuskan untuk memiliki kemampuan khusus seperti berkendara atau melakukan pembangunan infrastruktur.

2. *Role-Playing Games*

Game *role-play* sendiri terinspirasi dari permainan narasi dan peran. Ciri khas dari *role-playing games* ini adalah pengembangan karakter yang digunakan selama permainan. Pengembangan tersebut juga berdasarkan alur narasi yang kuat.

3. *Sports Games*

Desain game ini merupakan olahraga, yang dimana menciptakan simulasi mengenai olahraga pada dunia nyata.

4. *Vehicles Simulation*

Genre game ini memberikan pengalaman dalam mengendarai atau menerbangkan kendaraan. Game ini dikemas seperti simulasi realistis, terutama aspek performa mesin, kecepatan, dan juga manuver kendaraan yang disesuaikan dengan versi asli.

5. *Adventure Games*

Game petualangan biasanya berasal dari alur cerita yang interaktif, para pemain mengendalikan tokoh utama untuk menelusuri dan memecahkan masalah untuk perkembangan cerita.

6. *Puzzle Games*

Fokus utama dari game ini adalah menyelesaikan teka-teki. Game ini berfokus terhadap visual dan kenyamanan bermain serta tingkat kesulitan yang menantang.

7. *Action Games*

Game ini bergenre aksi dengan kemampuan memproses informasi sensorik. Game ini menguji refleks para pemain melalui sistem aturan yang relatif mudah, namun memerlukan ketangkasan tinggi.

### 2.2.2 Roleplay dalam Game Daring

Tanenbaum (2015) menjelaskan bahwa ruang naratif dalam game video berfungsi sebagai saluran bagi struktur sosial dan perubahan identitas. Game merupakan tempat para pemain untuk bekerja sama menciptakan makna melalui interaksi dan narasi, game tidak hanya berfungsi sebagai tempat namun menjadi ruang untuk para pemain berkolaborasi menghasilkan identitas dan interaksi sosial. Kurniawan dan Puspasari (2019) mendefinisikan roleplay sebagai permainan di mana pemain mengadopsi karakter fiksi atau menggunakan karakter dengan peran imajiner. Hal ini juga ditegaskan oleh Bowman (2010), bahwa permainan peran memberikan ruang untuk menciptakan identitas, narasi bersama, dan juga komunitas berbasis imajinasi. Consalvo (2007) menyampaikan bahwa, permainan peran daring menyediakan platform khusus untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi identitas karakter fiksi. Para pemain dapat menggunakan identitas fiksi untuk menghasilkan interaksi sosial dan bekerja sama untuk menciptakan alur cerita melebihi narasi dari pengembang permainan.

Praktik dalam roleplay mengandung dimensi budaya dan etika komunitas. Pemain tidak hanya diminta untuk kreatif, melainkan juga untuk bertanggung jawab atas tindakannya dalam membentuk karakter. Dalam permainan roleplay ini, para pemain harus memahami batasan antara *in character* (IC) dan *out of character* (OOC). Brian & Hastings (2005) menjelaskan bahwa permainan Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) merupakan permainan daring yang di mana para pemain bermain peran dan membuat karakter yang unik dalam dunia virtual dengan banyak orang hingga membentuk komunitas (dalam Rachmawati, 2015). Taylor (2006) menegaskan bahwa pemain game daring seperti MMORPG bukan sekedar berpartisipasi secara pasif, melainkan secara aktif untuk menjadi aktor sosial yang terlibat dalam membentuk budaya pada komunitas digital. Taylor juga menekankan bahwa dalam praktik bermain *roleplay* dalam

game daring merupakan bentuk kerja sosial, dimana pemain terlibat dalam proses negosiasi norma, identitas, dan otoritas. Bowman (2010) juga menegaskan bahwa dalam lingkup roleplay, para pemain secara aktif akan menciptakan sistem hukum, ekonomi, bahkan hingga mencerminkan struktur masyarakat yang sama dengan kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa roleplay dalam game digital merupakan simulasi sosial yang kompleks. Secara lebih lanjut, Zalka (2017) mengamati bahwa komunitas roleplay daring cenderung membentuk struktur sosial internal yang rumit daripada sistem permainan aslinya. Dalam permainan roleplay ini para pemain berperan sebagai warga fiktif dengan membentuk peran sosial yang bervariasi. Proses ini membentuk kehidupan kedua secara digital yang dimana memiliki nilai sosial, dinamika kekuasaan, hingga konflik antar identitas (Taylor, 2006).

### **2.2.3 Roleplay GTA V FiveM**

*Grand Theft Auto V* (GTA V) merupakan game yang bertema kekerasan dan aksi kriminal, Maloney (2016) menegaskan bahwa narasi game ini berdasarkan tindakan kekerasan sebagai sindiran terhadap budaya amerika (dikutip dalam Martinez, 2024). Game daring ini berfokus pada berbagai misi, baik yang kompetitif maupun kooperatif, seperti perampokan, pertarungan, dan juga balapan liar (Martinez, 2024). Walaupun memiliki berbagai misi, para pemain game GTA V ini tetap tidak puas, sehingga GTA V mengalami evolusi besar dalam praktik pemainnya melalui modifikasi pihak ketiga yang dikenal dengan nama FiveM. FiveM merupakan platform multiplayer yang memungkinkan pengguna untuk membuat server secara individu dan independen untuk game GTA V (Martinez, 2024). Kustomisasi pada game GTA V ini dapat membentuk suatu sistem ekonomi, hukum, hingga narasi dunia virtual. Konsep roleplay menjadi yang paling menonjol dalam hal dinamika sosial dan budaya partisipatif (Pearce, 2009). Menurut Martinez (2024), pemain GTA V Roleplay menciptakan narasi digital dan struktur sosial dan tidak lagi mengikuti aturan permainan.

Fantacci (2023) menyampaikan bahwa server roleplay pada platform FiveM telah berkembang melebihi permainan itu sendiri, dimana para pembuat server

independen dapat menggambarkan masyarakat virtual berdasarkan konvensi sosial, aturan perilaku, dan struktur internal yang dibuat komunitas. Fenomena ini menunjukkan bahwa perubahan cara bermain GTA V bahkan hingga makna permainan. GTA V saat ini dipandang sebagai tempat untuk melakukan eksperimen sosial dan penggambaran kehidupan kedua dalam lingkungan virtual dan tidak hanya sebagai permainan aksi (Cortez, Lizarraga, & Rivero, 2024). Di dalam server roleplay platform FiveM, pemain memerankan identitas atau karakter buatan sesuai dengan aturan dan norma yang sesuai dengan setiap server. Pemain berinteraksi secara sosial seperti warga pada dunia nyata, dengan mengikuti aturan komunitas, menjalankan profesi, hingga membentuk relasi sosial yang kompleks. Server roleplay ini menjadikan GTA V menjadi tempat terbuka untuk membentuk identitas, mengeksplorasi nilai, dan juga etika dalam format game sehingga menciptakan masyarakat buatan (Fantacci, 2023).

#### **2.2.4 Budaya Partisipatif**

Pandangan Budaya Partisipatif yang dikemukakan oleh Jenkins dkk (2016) menguraikan empat karakteristik yang menggambarkan perubahan dalam cara masyarakat menerima dan menciptakan budaya. Media baru memberikan akses yang lebih luas bagi partisipasi aktif masyarakat dalam mengekspresikan diri, berbagi pengetahuan secara kreatif, dan menyebarkan informasi secara lebih luas (Murwani, 2017). Menurut Shirky (2010), media sosial mendorong masyarakat untuk secara aktif menciptakan dan membagikan konten. Sementara itu Jenkins dkk (2013), berpendapat bahwa media sosial berperan aktif dalam mendistribusikan konten atau informasi penting yang berasal dari berbagai kelompok masyarakat. Pengguna media sosial memiliki peran aktif dalam menentukan bagaimana informasi dan konten tersebut tersebar (Jenkins et. al., 2013). Oleh karena itu, budaya partisipatif muncul dan berkembang pesat di ranah media sosial. Penelitian Jenkins (2006), tentang budaya partisipatif menegaskan bahwa masyarakat kini tidak hanya menjadi konsumen budaya, tetapi juga produsen konten yang aktif berkontribusi dalam proses produksi budaya tersebut. Hal ini didukung pula oleh

Jenkins dkk (2015), yang menekankan pentingnya keterlibatan dan kolaborasi dalam ekosistem media digital.

Jenkins dkk (2016) menyampaikan bahwa ciri khas budaya partisipatif meliputi kemudahan berekspresi, berbagi karya, dan belajar dari anggota yang lebih berpengalaman. Partisipasi dalam budaya digital tidak hanya ekspresif, tetapi juga bersifat politis: tempat di mana identitas, kekuasaan, dan resistensi dinegosiasikan. Hal ini didukung juga oleh Putri dkk (2025) yang menyampaikan bahwa, partisipasi digital tidak hanya bersifat individual, tetapi merupakan konstruksi sosial yang dibentuk oleh relasi simbolik antar pengguna, medium, dan konteks budaya yang lebih luas. Semua anggota merasa memiliki kontribusi yang berharga dan saling terhubung satu sama lain. Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya budaya partisipatif, di mana setiap individu merasa kontribusinya dihargai. Anggota komunitas saling terhubung dan menghargai pendapat satu sama lain (Brabham, 2008). Berikut adalah karakteristik utama budaya partisipatif menurut Jenkins dkk (2016):

1. Affiliation (Afiliasi)

Bergabung dan menjadi bagian dari komunitas online dengan keanggotaan secara formal maupun informal melalui berbagai platform seperti media sosial forum dan situs kolaboratif. Palfrey & Gasser (2020) menyatakan bahwa generasi digital saat ini tidak hanya mengonsumsi budaya, tetapi juga secara aktif membentuk dan menegaskan identitas mereka melalui platform-partisipatif.

2. Expression (Ekspresi)

Menciptakan karya-karya baru yang unik, misalnya video penggemar (*fan video*), cerita penggemar (*fan fiction*), atau karya gabungan dari berbagai sumber, lalu menyebarkannya kepada komunitas. Web partisipatif menggeser kekuasaan dari media pusat ke pengguna sehari-hari yang menyusun ulang konten secara kolektif (Burgess et al., 2021)

3. Collaborative *problem-solving* (Pemecahan masalah kolaboratif)

Bekerja sama dengan anggota lain, baik dalam kelompok terstruktur maupun tidak terstruktur, untuk menyelesaikan tugas atau mengembangkan ide-ide baru. Partisipasi dalam budaya digital tidak hanya ekspresif, tetapi juga bersifat politis: tempat di mana identitas, kekuasaan, dan resistensi dinegosiasikan (Lim, 2025).

#### 4. Circulation (Sirkulasi)

Membantu menyebarkan informasi dan konten secara luas di dunia maya, sehingga membentuk bagaimana informasi tersebut mengalir dan diakses oleh publik.

### 2.2.5 Komunitas Virtual

Komunitas virtual merupakan kelompok individu atau organisasi yang terhubung secara daring dan berinteraksi dengan minat yang sama, interaksi tersebut dipengaruhi oleh aturan dan norma tertentu (Porter, 2004). Sementara itu, Lee dkk (2003) menyatakan bahwa komunitas virtual merupakan suatu lingkungan digital yang memungkinkan para anggota dengan minat yang sama untuk saling berbagi informasi, membangun hubungan dan menciptakan konten secara kolaboratif. Shelby-Caffey & Al-Hunayan (2025) sendiri berpendapat bahwa komunitas virtual merupakan tempat bagi individu dari berbagai latar belakang untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan menjalin relasi secara daring dalam waktu yang berkelanjutan. Dalam konteks game daring, komunitas virtual menjadi semakin kompleks. Sebagaimana ditunjukkan oleh Ahdiyati (2018), komunitas game daring di Indonesia telah berkembang menjadi ruang social tempat pengguna membentuk struktur social, system nilai, dan norma digital berdasarkan interaksi yang berulang. Lingkungan permainan daring saat ini melekat dalam sistem kerja budaya, di mana pengguna tidak hanya bermain tetapi juga ikut menciptakan makna (Hamilton & Consalvo, 2021).

Taylor (2018) memperkuat pandangan ini dengan menyebut bahwa komunitas game daring berfungsi sebagai *laboratorium sosial*, tempat pembentukan norma sosial dan identitas kolektif berlangsung, Komunitas daring

bertindak sebagai sistem produksi partisipatif yang terdesentralisasi, menantang dominasi produksi konten secara top-down (Jhaver et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh Jenkins dkk (2016) bahwa komunitas daring dalam budaya digital tidak hanya dibentuk oleh teknologi, tetapi juga oleh nilai, identitas, dan logika partisipasi para anggotanya. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunitas virtual adalah kumpulan individu atau kelompok sosial yang berinteraksi secara daring melalui media digital, yang meskipun terbentuk secara online, tetap memiliki dinamika sosial yang kompleks serta struktur komunikasi yang terorganisasi berdasarkan minat dan nilai bersama.

Porter (2004) mengklasifikasikan komunitas virtual berdasarkan cara pembentukan dan orientasi hubungan menjadi dua kategori utama :

1. Inisiasi Anggota: Komunitas virtual yang didirikan dan dikelola oleh anggotanya sendiri, biasanya bersifat mandiri dan berbasis minat bersama.
2. Disponsori: Komunitas virtual yang dibentuk oleh entitas eksternal seperti Perusahaan, organisasi non-profit, atau lembaga pemerintah, dengan tujuan tertentu seperti pemasaran, edukasi, atau advokasi.

Selain cara pembentukannya, komunitas virtual dikategorikan berdasarkan tujuan utamanya. Komunitas yang dibuat dengan inisiasi anggota sendiri biasanya dibagi menjadi dua yaitu sosial dan profesional, lalu untuk komunitas yang dibuat oleh organisasi luar atau disponsori dibagi menjadi tiga, yaitu komersial, nirlaba, dan pemerintah.

Porter (2004) juga menjelaskan lima jenis utama dari komunitas virtual dengan atribut atau ciri-ciri pada bentuk komunitas virtualnya, yang dikenal sebagai 5P yaitu;

1. Purpose (Tujuan): Alasan utama mengapa komunitas virtual dibuat karena anggotanya memiliki minat, hobi atau tujuan yang sama.
2. Place (Tempat): Komunitas virtual juga menjadi tempat untuk berinteraksi sepenuhnya secara online atau kombinasi dengan tatap muka.

3. Platform (Layanan/Sarana): Komunitas virtual yang digunakan sebagai alat atau layanan berkomunikasi, biasanya berupa platform untuk komunikasi langsung atau tidak langsung.
4. Population (Populasi): Komunitas virtual yang berfokus terhadap cara anggota berinteraksi dalam komunitas. Terdapat tiga jenis pola interaksi yaitu,
  - a. Komunitas virtual dengan hubungan yang memiliki ikatan lemah.
  - b. Komunitas virtual dengan hubungan antar anggota yang kuat.
  - c. Komunitas yang terbuka untuk siapa saja. Bagaimana pola interaksi pada suatu populasi komunitas virtual.
5. Profit (Keuntungan): Komunitas virtual bisa menjadi sumber data yang berharga bagi perusahaan untuk meningkatkan loyalitas pelanggan, dan memperkuat citra merek

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses pembentukan budaya partisipatif dalam konteks komunitas virtual pada game daring dengan genre bermain peran atau *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), dengan game yaitu Grand Theft Auto V, khususnya Grand theft Auto V FiveM dalam server “Kota Baru Roleplay” (KBRP). Dalam penelitian ini, konsep yang digunakan yaitu budaya partisipatif dan komunitas virtual. Hal ini terwujud dengan konsep roleplay dalam game daring yang menjadi fokus utama untuk mengetahui bagaimana budaya partisipatif bisa terjadi dengan interaksi sosial dan struktur narasi yang dibentuk oleh para pemain. Melalui budaya partisipatif ini, dapat memahami bagaimana budaya dapat mendorong kontribusi aktif dari para pemain untuk membentuk nilai, norma, hingga konten dalam komunitas virtual tersebut. Keterlibatan para pemain dalam server KBRP ini dapat membentuk komunitas virtual yang memiliki aturan, identitas, dan struktur sosial.