

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dahulu yang diambil terdiri dari enam penelitian terdahulu sebagai acuan dasar dalam mengetahui perbedaan, melengkapi, mengkritisi, serta melengkapi dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang juga relevan dengan topik yang sedang diteliti. Tentunya penelitian yang diteliti pun juga terkait dengan studi netnografi. Penelitian pertama berjudul “*Communication Netnography in Online Gaming Communities on Discord* (Netnografi Komunikasi pada Komunitas Gaming Online di Discord)” yang dibuat oleh Tina Kartika, Fitria Noviyani, Muhamad Adip Juliansyah, Ilham Amar Faisal, dan Mochamad Rafly pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi yang terbentuk pada komunitas virtual di *platform* Discord. Penelitian ini juga menunjukkan bagaimana komunikasi virtual di dalamnya tidak hanya berbicara seputar permainan tetapi meluas pada interaksi sehari-hari yang menumbuhkan solidaritas anggota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Discord berfungsi sebagai *platform* komunikasi yang adaptif dan efektif dalam membangun pola komunikasi komunitas. Terdapat dua interaksi yang terbentuk, yaitu interaksi permainan dan juga interaksi sosial.

Penelitian yang kedua adalah “Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)” yang dibuat oleh Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pola komunikasi virtual dan proses interaksi sosial yang terjadi pada komunitas virtual Genshin Impact di Facebook melalui komunikasi termediasi komputer atau CMC. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial yang ditemui adalah kerjasama, oersaingan, serta akomodasi. Kesimpulannya bahwa komunitas Genshin Indonesia Official

menjadi komunitas yang aktif dalam pertukaran informasi, pembentukan solidaritas, serta wadah ekspresi sosial bagi para penggemar permainan yang sama.

Penelitian yang ketiga adalah “Studi Netnografi pada Komunitas Virtual Gim PUBG Mobile BnW E-Sports” yang ditulis oleh Fathan Syafiq Naufal, Luluatu Nayiroh, dan Made Panji Teguh Santoso pada tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti interaksi sosial dan budaya komunikasi yang berkembang di komunitas virtual BnW E-Sport PUBG Mobile dengan memahami bagaimana anggota dapat membangun relasi, membentuk identitas bersama melalui permainan dan interaksi daring, serta pembuatan istilah bahasa khusus. Hasil menunjukkan bahwa komunitas ini berperan penting dalam membangun kekompakan tim, strategi permainan, dan identitas kelompok. Bahasa yang tercipta menjadi budaya komunikasi tersendiri bagi mereka. Kesimpulannya komunitas ini berhasil membentuk budaya virtual yang solid dengan memanfaatkan teknologi digital dan komunikasi termediasi komputer (CMC).

Penelitian yang keempat adalah “Gaya Komunikasi Influencer Game Mobile Legends pada Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro Semarang” yang ditulis oleh Pulung Wahyu Bagaskoro dan Agus Triyono pada tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana gaya komunikasi influencer Mobile Legends memengaruhi komunikasi interpersonal mahasiswa serta peran mereka sebagai sumber informasi, hiburan, dan gaya komunikasi. Hasil menunjukkan bahwa influencer berperan sebagai sumber informasi dan hiburan lewat konten yang mereka unggah, gaya komunikasi mereka membuat informasi lebih mudah untuk diterima, dan bahasa atau istilah khusus dalam game menjadi rujukan mahasiswa dalam berinteraksi.

Penelitian yang kelima adalah “Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam *Game* PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)” yang dibuat oleh Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk pada *game* PUBG Mobile di dalam Tim Redlineze E-Sport. Kesimpulannya, tim tersebut memenuhi

syarat-syarat dalam pola komunikasi sirkular dan linear, kedua pola komunikasi itu bisa terlihat pada saat tim melakukan musyawarah dan pada saat hasil musyawarah diberitahukan oleh ketua tim.

Penelitian yang keenam adalah “*Netnography of Fan Localization on Social Media Release: Observation of Overwatch (OW) and Overwatch League (OWL)*” yang dibuat oleh Dody M.H. Chen pada tahun 2024. Tujuan dari game ini adalah meneliti lokalisasi penggemar dalam komunitas penggemar berbasis media. Hasil dari penelitian ini adalah dalam lokalisasi melibatkan keterampilan audiovisual, namun menimbulkan konflik kualitas dan bias. Serat menyoroti hubungan lokalisasi *game*, penerjemah, dan komunitas.

Keenam penelitian terdahulu di atas menambah wawasan dalam memahami area penelitian apa yang belum dieksplorasi oleh peneliti dan dipahami secara mendalam untuk memperkaya ilmu pengetahuan. Berdasarkan keenam penelitian terdahulu di atas, peneliti menemukan kesempatan untuk menggali lebih mendalam terkait pengalaman komunikasi virtual yang terjadi di dalam komunitas pada platform berbeda. Dalam penelitian ini, komunitas yang diteliti adalah Komunitas Roblox Indonesia yang masih baru-baru ini mencuat ke permukaan dan membentuk solidaritas pada para pemain Roblox di platform

Bagan 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	<i>Communication Netnography in Online Gaming Communities on Discord</i> (Netnografi Komunikasi pada Komunitas Gaming Online di Discord)	Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)	Studi Netnografi pada Komunitas Virtual Gim PUBG Mobile BnW E-Sports.	Gaya Komunikasi Influencer Game Mobile Legends pada Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro Semarang	Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)	<i>Netnography of Fan Localization on Social Media Release: Observation of Overwatch (OW) and Overwatch League (OWL)</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun	Tina Kartika, Fitria Noviyani, Muhamad Adip Juliansyah, Ilham	Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari dari Program Studi Ilmu Komunikasi,	Fathan Syafiq Naufal, Nayiroh, dan Made Panji Teguh	Pulung Wahyu Bagaskoro & Agus Triyono (2024). Jurnal	Frinico Alfian & Wulan Purnama (2022). Koneksi, Vol. 6, A	Dody M.H. Chen (2024). <i>Media and Intercultural:</i>

Terbit, dan Penerbit	Amar Faisal, dan Mochamad Rafly. Penelitian diterbitkan tahun 2024 dalam Jurnal Ilmu Komunikasi dan Komunikasi Acta Diurna, Vol. 20, No. 2 yang diterbitkan Universitas Lampung. Artikel ini dipublikasikan pada Desember 2024.	UPN “Veteran” Jawa Timur. Penelitian dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi (JUITIK), Vol. 2, No. 2, Juli 2022.	Santoso dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang. Diterbitkan dalam Jurnal Heritage, Vol. 12, No. 2, Desember 2024.	Netnografi Komunikasi Vol.3 No.1, Universitas Satya Negara Indonesia	No. 1, Maret 2022. Universitas Tarumanagara	<i>Multidisciplinary Journal.</i> Diterbitkan pada 8 Januari 2024.
3. Fokus Penelitian	Fokus utama penelitian adalah menganalisis pola komunikasi yang terbentuk dalam	Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi virtual serta proses interaksi sosial yang terjadi	Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial dan budaya komunikasi yang	Menjelaskan bagaimana gaya komunikasi influencer Mobile Legends	Meneliti bagaimana pola komunikasi yang ada di dalam kelompok virtual	Penelitian ini berfokus pada lokalisasi penggemar dalam komunitas

<p>komunitas gaming online di platform Discord. Penelitian ini juga melihat bagaimana komunikasi virtual di dalam komunitas tersebut tidak hanya sekedar membicarakan strategi permainan, tetapi meluas pada interaksi sosial sehari-hari yang memperkuat rasa kebersamaan, membentuk identitas kolektif, dan menumbuhkan</p>	<p>dalam komunitas “Genshin Impact Indonesia Official” di Facebook. Fokus utamanya adalah memahami bagaimana anggota komunitas berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk hubungan sosial melalui komunikasi yang termediasi komputer (CMC).</p>	<p>berkembang di komunitas virtual BnW E-Sports PUBG Mobile. Tujuan utamanya adalah memahami bagaimana anggota komunitas membangun relasi, menciptakan istilah bahasa khusus (seperti <i>loot, rush, revive</i>), dan membentuk identitas bersama melalui permainan dan interaksi daring.</p>	<p>memengaruhi komunikasi interpersonal mahasiswa, serta peran mereka sebagai sumber informasi, hiburan, dan referensi gaya komunikasi.</p>	<p>dalam <i>game</i> PUBG Mobile lebih pada tim Redlineze E-Sports</p>	<p>penggemar berbasis media. Yang menjadi landasan penelitian ini adalah lokalisasi <i>game</i>, penggemar, serta komunitas <i>game</i>. Fondasi teoritis dalam penelitian ini menggunakan metode netnografi dan <i>practice-led</i>.</p>
---	--	---	---	--	---

	solidaritas antaranggota.								
4. Teori	Penelitian ini berlandaskan pada teori interaksi simbolik yang menekankan bagaimana simbol, bahasa, dan tanda digunakan dalam proses komunikasi untuk membangun makna. Selain itu, peneliti juga menggunakan konsep pola komunikasi yang mencakup model linear, sirkular, primer, dan sekunder. Teori	Teori yang digunakan adalah <i>Computer-Mediated Communication</i> (CMC) yang membahas interaksi melalui digital, dan <i>Information Processing</i> (SIP) yang menjelaskan bagaimana individu membangun hubungan sosial secara online meskipun tanpa isyarat nonverbal. Penelitian juga mengaitkan	Teori yang digunakan adalah <i>Computer-Mediated Communication</i> (CMC), yaitu konsep komunikasi yang dimediasi teknologi digital. Penelitian juga mengacu pada teori Netnografi dari Kozinets, yang menekankan pengamatan etnografis di ruang virtual untuk memahami	Teori utama yang digunakan adalah <i>Computer-Mediated Communication</i> (CMC), yaitu konsep komunikasi yang dimediasi teknologi digital. Penelitian juga mengacu pada teori Netnografi dari Kozinets, yang menekankan pengamatan etnografis di ruang virtual untuk memahami	Teori Gaya Komunikasi (Carl Jung: <i>controller</i> , <i>collaborator</i> , <i>analyser</i> , <i>socializer</i>) dan Teori Komunikasi Efektif (Mulyana, 2008; faktor kredibilitas, konteks, isi pesan, kejelasan, konsistensi, kemampuan audiens, media).	Teori yang digunakan adalah pola komunikasi kelompok, khususnya pola komunikasi sirkular dan linear, serta didukung konsep komunikasi virtual	Teori yang digunakan adalah teori <i>Game Localization</i> dan <i>Fan Localization</i> (O'Hagan & Ashworth, 2002), Teori <i>Game Community</i> (Nacimiento et al., 2014)		

netnografi komunikasi (Kozinets, 2019) menjadi kerangka metodologis sekaligus teoritis untuk memahami pola komunikasi digital di komunitas online.

pola komunikasi (primer, sekunder, linear, sirkular) komunitas digital.

untuk menganalisis dinamika komunikasi.

5. Metode Penelitian	Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Teknik pengumpulan data	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi.	Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan Analisis virtual	Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara	Penelitian kualitatif dengan metode netnografi dan <i>practice-led research</i> .
-----------------------------	---	--	--	---	---	---

partisipatif di server Discord, dokumentasi berupa tangkapan layar dan catatan interaksi, serta penelusuran data sekunder dari jurnal dan artikel terkait. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan netnografi dipilih karena mampu menjelaskan pola komunikasi virtual secara mendalam	dilakukan melalui observasi partisipatif, observasi langsung aktivitas anggota di grup Facebook, serta wawancara mendalam dengan admin, moderator, dan anggota komunitas. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.	Data dikumpulkan melalui observasi partisipan di dalam permainan, wawancara dengan anggota komunitas (lima informan: manajer, co-lead, dan anggota tim), serta dokumentasi interaksi di grup WhatsApp, Instagram, dan fitur	Netnografi mendalam dengan influencer Mobile Legends dan mahasiswa, serta observasi aktivitas komunikasi di media sosial (khususnya TikTok dan komunitas kampus).
--	--	---	---

dalam konteks digital.

komunikasi di gim PUBG Mobile. Analisis dilakukan dengan cara deskriptif-kualitatif.

6. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Terdapat kesamaan dari sisi ketertarikan pada dinamika komunikasi di ranah digital. Penelitian ini	Persamaan dengan penelitian lain adalah sama-sama mengkaji fenomena komunikasi di komunitas online. Keduanya menyoroti	dengan	Sama-sama membahas pola komunikasi dan interaksi sosial di dalam komunitas virtual. Keduanya juga	Sama-sama menyoroti aspek komunikasi dalam ruang digital, bagaimana media sosial, <i>influencer</i> , atau komunitas	Sama-sama membahas fenomena komunikasi melalui pola komunikasi di komunitas	Persamaan dengan penelitian adalah sama-sama mengkaji fenomena dalam komunitas virtual dari sebuah
--	--	--	--------	---	--	---	--

menekankan pada bahwa komunikasi menggunakan virtual *game* yang permainan pola interaksi yang virtual tidak hanya pendekatan membentuk pola berada di ruang menggunakan muncul dalam terbatas pada netnografi untuk komunikasi baru, digital. metode komunitas online, pertukaran informasi menggali serta netnografi. yang serupa mengenai game, dinamika interaksi menghubungkan dengan penelitian tetapi juga digital, serta antara interaksi lain yang juga membentuk ikatan menyoroti online dengan menganalisis sosial, solidaritas, bagaimana kehidupan sehari-komunikasi di serta budaya unik di komunikasi hari. media sosial atau dalam komunitas daring komunitas virtual. digital. membentuk Sama-sama solidaritas, melihat identitas, dan komunikasi bukan budaya hanya sebagai komunitas. pertukaran informasi teknis, tetapi juga sebagai proses sosial yang membentuk budaya dan

	identitas kelompok.									
7. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Perbedaannya terletak pada objek kajian. Penelitian ini secara khusus mengkaji komunitas gaming di Discord, sedangkan penelitian lain mungkin berfokus pada media sosial lain, kelompok masyarakat tertentu, atau isu komunikasi yang berbeda seperti representasi diri, pola konsumsi media, atau respon	Perbedaan terletak pada objek penelitian. Penelitian ini secara khusus mengkaji Genshin Impact Indonesia Official Facebook, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media sosial berbeda yaitu X. Selain itu, penelitian ini menekankan komunikasi berbasis teks dan grafis di Facebook, bukan	Perbedaan utamanya ada lokasi penelitian dan objek komunitas. Penelitian ini fokus pada komunitas Mobile BnW E-Sports yang bersifat kompetitif dalam ranah e-sports, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada <i>game</i> yang sama sekali berbeda dengan	Perbedaan ada lokasi dan komunitas. Penelitian ini pada Mobile BnW E-Sports yang kompetitif dalam ranah e-sports, sedangkan penelitian yang dilakukan berbeda dari sisi platform, objek komunitas, maupun variabel komunikasi yang diteliti.	Penelitian ini berfokus pada gaya komunikasi influencer Mobile Legends di kalangan mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, sedangkan penelitian yang dilakukan berbeda dari sisi platform, objek komunitas, maupun variabel komunikasi yang diteliti.	Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi yang terbentuk pada <i>game</i> PUBG Mobile terutama pada tim Redlineze E-Sports dan penelitian ini menggunakan metode studi kasus.	Perbedaan penelitian ini terletak pada permainan yang dimainkan serta lokasi penelitian. Penelitian ini berfokus pada komunitas <i>game</i> Overwatch yang meneliti mengenai lokalisasi dari <i>fandom game</i> tersebut dalam postingan di sosial media.			

publik terhadap komunikasi suara Mobile. Selain itu, suatu fenomena. dan video. Jurnal ini Dengan demikian, menekankan konteks sosial dan aspek fitur media yang teknologi (*voice* digunakan tidak *chat*, *chatbox*, selalu sama *quick chat*) meskipun sama- sebagai faktor sama penunjang menggunakan komunikasi. pendekatan komunikasi.

8. Hasil Penelitian	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Discord berfungsi sebagai platform komunikasi yang sangat adaptif dan efektif dalam membangun pola</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dominan adalah pola komunikasi sirkular, di mana komunikator dan komunikan bertukar peran dan</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial di komunitas BnW E-Sports berperan penting dalam membangun kekompakan tim,</p>	<p>(1) Influencer Mobile Legends berperan sebagai sumber informasi dan hiburan melalui konten tips, trik, live streaming, serta analisis</p>	<p>Penelitian menemukan bahwa Tim Redlineze Sports memenuhi aspek-aspek pola komunikasi yaitu pola komunikasi sirkular dan</p>	<p>Penelitian ini mengkaji praktik <i>fan localization</i> dalam komunitas gim Overwatch di Tiongkok yang bersumber dari rilis media sosial berbahasa Inggris.</p>
----------------------------	--	--	---	--	--	--

komunikasi komunitas gaming. Terdapat dua bentuk utama interaksi, yaitu interaksi permainan (diskusi strategi, tips, koordinasi tim) dan interaksi sosial (percakapan santai, berbagi meme, hiburan bersama melalui Discord). Pola komunikasi terbentuk dari komunikasi linear, primer, dan sekunder semuanya	memberikan umpan balik. Interaksi sosial yang ditemukan meliputi kerjasama (saling membantu antaranggota), persaingan (misalnya keberuntungan dalam fitur gacha di game), konflik (perbedaan pendapat dan perilaku toxic), serta akomodasi (penyelesaian konflik oleh admin/moderator). Persebaran informasi dalam komunitas diatur ketat oleh admin dan moderator, khususnya	strategi permainan, dan identitas kelompok. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa utama, namun terdapat istilah khusus (<i>loot, rush, scout, flank, revive</i>) yang menjadi budaya komunikasi tersendiri. Identitas komunitas dibangun melalui prestasi dalam turnamen, branding di media sosial, serta partisipasi aktif	pertandingan. (2) Gaya komunikasi mereka (kontrol, sosial, kolaboratif, analitis) membuat informasi lebih mudah diterima. (3) Bahasa game (seperti “GG”, “NT”, “byone”) masuk ke komunikasi sehari-hari mahasiswa, membentuk identitas kelompok dan solidaritas. (4) Gaya komunikasi influencer juga menjadi rujukan mahasiswa dalam	linear. (1) Pola komunikasi sirkular adalah pola komunikasi yang bulat, bundar atau keliling. Pola komunikasi sirkular dapat dilihat dari proses komunikasi interpersonal antar anggota tim. Pola komunikasi sirkular ini juga dapat dilihat ketika dalam proses musyawarah pengambilan keputusan. (2) Pola komunikasi	Hasil menunjukkan bahwa lokalisasi penggemar merupakan praktik multimodal yang melibatkan keterampilan penerjemahan audiovisual, tetapi juga menimbulkan konflik akibat autentisitas yang lemah, kualitas rendah, serta bias emosional. Media sosial memperkuat penyebaran sekaligus potensi
---	---	---	--	--	--

memperkuat solidaritas serta identitas kelompok. Selain itu, penggunaan simbol, jargon, avatar, dan bahasa khusus menciptakan budaya unik yang membedakan tiap komunitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Discord tidak hanya menjadi media komunikasi, tetapi juga arena pembentukan identitas sosial dan	informasi resmi dari developer. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa komunitas Genshin Impact Indonesia Official menjadi ruang virtual yang aktif dalam pertukaran informasi, pembentukan solidaritas, sekaligus wadah ekspresi sosial bagi para penggemar game. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Discord tidak hanya menjadi media komunikasi, tetapi juga arena pembentukan identitas sosial dan	dalam permainan. Fitur teknologi seperti voice chat dan mode squad memfasilitasi koordinasi, meskipun kadang juga membatasi interaksi jika fitur dimatikan. Kesimpulannya, komunitas ini berhasil membentuk budaya virtual yang solid dengan memanfaatkan teknologi digital dan komunikasi CMC.	berinteraksi, memperkuat budaya komunikasi yang unik di komunitas game Mobile Legends.	linear, yaitu proses komunikasi yang bersifat lurus atau proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Pola komunikasi ini dapat dilihat pada saat terjadinya penyampaian hasil musyawarah dari pemimpin tim yang telah disepakati oleh	perselisihan dalam fandom. Dari sisi metodologi, pendekatan praktik dan netnografi membatasi temuan, namun menegaskan perlunya keragaman metode riset digital. Secara teoretis, studi ini menyoroti keterkaitan antara lokalisasi gim, penerjemahan audiovisual, dan komunitas gim.
--	---	---	--	--	---

budaya komunitas
gamer yang kuat.

seluruh anggota
tim.

Sumber: Olahan Peneliti



2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Komunitas Virtual

Komunitas merupakan sekelompok individu yang terhubung melalui kesamaan minat, pengalaman, serta tujuan. Komunitas memiliki ikatan yang terbentuk melalui kepentingan bersama, keterikatan emosi antaranggota, pemenuhan kebutuhan, serta rasa keanggotaan (Poepsel, 2018). Komunitas dapat terbentuk secara langsung atau tatap muka serta secara virtual. Komunitas yang terbentuk secara langsung berbeda dengan komunitas yang terbentuk secara virtual, komunitas yang terbentuk langsung biasanya semua interaksinya dilaksanakan secara tatap muka dan mengetahui secara personal setiap anggota yang tergabung di dalamnya. Berbeda dengan komunitas virtual, setiap anggota dapat memakai identitas anonim dan semua interaksinya memanfaatkan internet.

Komunitas virtual diartikan sebagai komunitas yang terbentuk dari minat, kegiatan, atau gaya hidup tertentu dengan memanfaatkan interaksi berbasis internet untuk saling berinteraksi dan bertukar minat yang sama (Kozinets, 2020). Komunitas virtual tercipta dari kolaborasi antara interaksi antar individu di dalam media sosial ataupun percakapan secara daring dan perkembangan internet dan menarik orang-orang dengan minat yang sama. Komunikasi yang berlangsung berulang kali melalui *platform digital* seperti media sosial menghasilkan hubungan yang lebih dari hubungan sosial yang melibatkan perasaan serta persahabatan yang memberikan peluang terciptanya komunitas virtual (Widyaningrum, 2021).

Kozinets (2020) menjelaskan bahwa komunitas virtual terbentuk ketika ada minat dan praktik bersama yang antar dua individu atau lebih, interaksi berulang secara online yang terjadi di *platform digital* seperti media sosial, dan makna, norma, serta simbol yang terbentuk secara bersama-sama. Maka dari itu, di dalam komunitas virtual seringkali terbentuk kegiatan bersama dengan sesama anggota yang akan membangun keterikatan antar satu sama lain. Komunikasi virtual juga menjadi salah satu pemicu dalam terbentuknya komunitas virtual.

2.2.2 Roblox

Pertama kali berdiri pada tahun 2004 sebelum resmi diluncurkan ke publik secara resmi pada tahun 2006 bersama dengan Roblox Studio oleh David Baszucki dan Erik Cassel, awal mulanya Roblox bernama Dynablocks, tujuan dari pembuatan permainan ini sendiri adalah pengguna tidak hanya bermain tetapi juga membuat dunia mereka sendiri (Mahadewi, 2025). Sekarang Roblox merupakan *platform* yang memberikan pengalaman bagi penggunanya untuk mengembangkan permainannya sendiri (Tempo, 2025). Setiap pengguna yang memainkan Roblox, mampu membuat permainan serta avatar sebagai persona mereka di dalam *game* tersebut. Sebagian besar permainan serta item yang digunakan untuk membuat avatar mereka dibuat oleh para pemain (Roblox, 2025). Sehingga, Roblox sendiri dapat membentuk komunitas global yang mengumpulkan para kreatornya untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi.

Selain sebagai permainan, Roblox juga berfungsi sebagai ruang komunitas virtual yang memungkinkan penggunanya saling berinteraksi secara anonim dengan menggunakan avatar yang mereka miliki di dalam *game*. Selain itu, komunikasi virtual dapat terbentuk di dalam permainan ini melalui fitur obrolan menggunakan *voice chat* serta *chat*, kertertarikan dalam permainan yang sama, sehingga dapat membentuk sebuah komunitas virtual pada media sosial dengan berbasis minat yang sama. Interaksi yang terjadi dapat membentuk budaya tertentu dalam lingkungan virtual yang mempengaruhi perilaku serta pola komunikasi dari para pengguna atau pemain.

Pada penelitian ini Roblox juga dapat berperan sebagai dasar dari pembentukan Komunitas Roblox Indonesia di platform X. Bermula dari interaksi yang terbentuk di dalam permainan Roblox, interaksi tersebut berkembang menjadi hal yang melatarbelakangi terbentuknya Komunitas Roblox Indonesia di platform X. Para pemain yang menggunakan platform X sebagai ruang komunitas virtual saling bertukar pengalaman bermain, membagikan informasi, hingga memiliki istilah tertentu yang berada di dalam Komunitas Roblox Indonesia. Melalui komunikasi yang terjadi di dalam

komunitas tersebut, anggota membangun pola komunikasi tertentu yang dapat membangun solidaritas antaranggota Komunitas Roblox Indonesia.

2.2.3 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah suatu bentuk interaksi sosial yang termediasi teknologi digital, karakteristik dari komunikasi virtual berbeda dengan komunikasi langsung (Walther, 1992). Bentuk komunikasi virtual termediasi oleh teknologi berupa media sosial yang bisa mengirim pesan dengan cepat tanpa perlu bertemu atau melalui internet serta tempat yang bisa membentuk sebuah komunitas virtual yang memungkinkan untuk terjadinya interaksi secara berkelanjutan. Lupton (2015) menjelaskan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat saat ini karena mampu membentuk cara setiap individu untuk berinteraksi, membangun persona atau identitas, serta menjalin relasi dalam ruang virtual.

Komunikasi virtual berbeda dengan komunikasi langsung yang dapat melihat tanda secara non-verbal lewat gerak gerik maupun raut wajah, komunikasi virtual mengandalkan simbol digital berupa teks, gambar, audio, dan video agar makna dapat tersampaikan dengan baik (West & Turner, 2018). Maka dari itu, seiring dengan berkembangnya teknologi, pola komunikasi masyarakat secara perlahan mengalami pergeseran dari komunikasi langsung secara tatap muka menjadi komunikasi virtual yang lebih fleksibel dan terbuka, sehingga interaksi sosial bisa terjadi dalam skala yang lebih luas (Morissan, 2020). Melalui media sosial sebagai ruang digital dan komunikasi yang dimediasi oleh komputer, Walther (2015) menegaskan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh komputer tetap memberikan peluang terbentuknya hubungan sosial karena pengguna mampu menyesuaikan cara berkomunikasi melalui interaksi berupa pesan yang berlangsung secara berulang.

2.2.4 Pola Komunikasi Kelompok

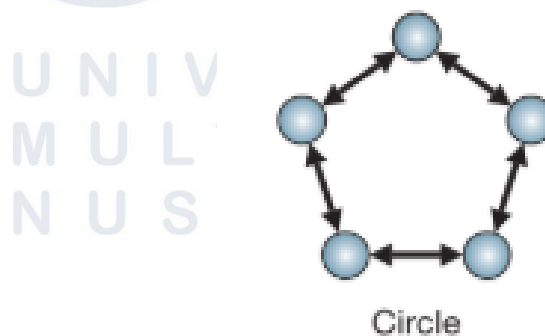
Di dalam komunitas virtual maupun komunitas yang terjalin secara tatap muka, terdapat pola komunikasi yang terjadi sehingga dapat membangun

hubungan antara satu individu dengan individu yang lainnya. Pola komunikasi dapat dipahami sebagai cara anggota kelompok saling berinteraksi dalam menyampaikan pesan, memberikan respon, dan membangun hubungan sosial yang terjadi secara berulang hingga membentuk alur komunikasi tertentu (Littlejohn et al., 2017). Dalam konteks komunitas virtual, pola komunikasi ini dapat diartikan terjadi pada ranah digital atau pada “*cyberspace*”. Komunikasi virtual di dalam komunitas dapat menimbulkan dan mempererat hubungan antaranggota, serta membentuk persahabatan dan keterikatan.

Pola komunikasi dapat bersifat simetris ataupun komplementer. Pola simetris terjadi ketika partisipan yang berinteraksi cenderung memiliki ketertarikan yang sama, sedangkan pola komplementer terjadi ketika salah satu partisipan memiliki peran dan kedudukan yang lebih tinggi sehingga mendominasi partisipan lainnya. Dari sifat tersebut, DeVito (2018) memiliki 5 pola komunikasi dalam sebuah kelompok atau organisasi:

a. Pola Komunikasi Lingkaran (*Circle Pattern*)

Pada pola komunikasi lingkaran, pengirim pesan dapat menerima umpan balik dari penerima. Komunikasi mengalir secara melingkar sehingga semua anggota dapat saling merespons satu sama lain secara berurutan.

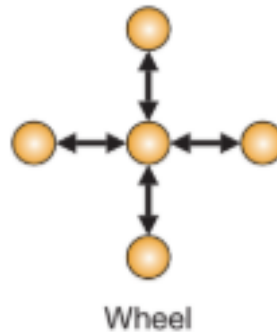


Gambar 2.1 Pola Komunikasi Lingkaran

Sumber: DeVito (2018)

b. Pola Komunikasi Roda (*Wheel Pattern*)

Pada pola komunikasi roda, terdapat satu orang sebagai pusat dari komunikasi. Komunikasi yang dilakukan harus melalui orang



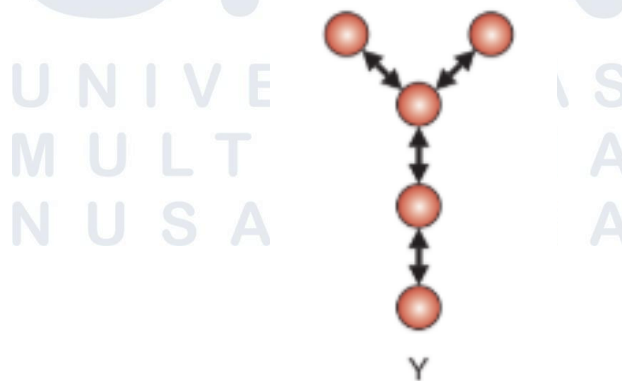
tersebut (pemimpin). Para anggota tidak dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lainnya, semua komunikasi atau informasi yang akan diberikan harus melalui pusat komunikasi.

Gambar 2.2 Pola Komunikasi Roda

Sumber: DeVito (2018)

c. Pola Komunikasi Y (*Y Pattern*)

Pola Y mirip dengan pola roda, tetapi lebih menyebar. Satu orang masih mendominasi sebagai pusat. Tetapi tidak semua komunikasi harus melalui satu titik atau pusat.



Gambar 2.3 Pola Komunikasi "Y"

Sumber: DeVito (2018)

d. Pola Komunikasi Rantai (*Chain Pattern*)

Pola komunikasi rantai berjalan secara linear dan berurutan dari satu orang ke orang berikutnya seperti rantai. Dalam pola



Chain

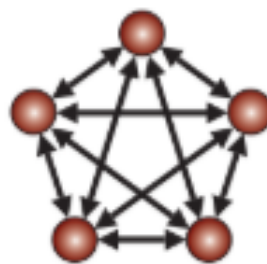
komunikasi ini tidak ada umpan balik langsung ke titik awal dan tidak bisa melompati urutan. Pola ini seringkali muncul di organisasi yang memiliki hierarki.

Gambar 2.4 Pola Komunikasi Rantai

Sumber: DeVito (2018)

e. Pola Komunikasi Bintang (*All-Channel*)

Pada pola komunikasi bintang setiap anggota di dalam sebuah organisasi bebas berkomunikasi langsung dengans iapa saja tanpa harus melewati pusat atau pemimpin. Semua orang di dalam organisasi memiliki kesempatan yang sama untuk berinteraksi.



All-channel

Gambar 2.5 Pola Komunikasi Bintang

Sumber: DeVito (2018)

2.2.5 Solidaritas

Solidaritas merupakan ikatan sosial yang menjaga serta menyatukan individu dalam suatu masyarakat atau kelompok (Durkheim, 1984). Solidaritas ini seringkali muncul di dalam komunitas, termasuk di dalam komunitas virtual. Solidaritas dapat terbentuk melalui identitas kelompok yang kuat walaupun tidak mengenal satu sama lain (Dwirawati et al., 2021). Maka dari itu, di dalam komunitas virtual yang semua komunikasinya terjalin tanpa bertatap muka solidaritas dapat terbentuk. Solidaritas sosial terbentuk melalui adanya kesadaran kolektif, nilai bersama, serta hubungan yang bergantung dengan satu sama lain. Durkheim (1984) membagi solidaritas sosial menjadi dua bentuk utama, yaitu:

a. Solidaritas mekanik

Solidaritas mekanik merupakan bentuk solidaritas yang muncul karena adanya kesamaan antaranggota komunitas. Kesamaan kepercayaan, nilai, kebiasaan, minat, atau pengalaman menjadi faktor yang membentuk solidaritas ini. Dalam solidaritas mekanik, kedekatan anggota terbentuk karena mereka merasakan kesamaan satu individu dengan yang lainnya, sehingga mereka merasa bahwa mereka tergabung ke dalam kelompok yang saman. Durkheim (1984) mengaitkan bentuk solidaritas ini dengan kesadaran kolektif (*collective conscience*), yaitu keyakinan dan nilai bersama yang membuat anggota saling merasa terhubung.

b. Solidaritas organik

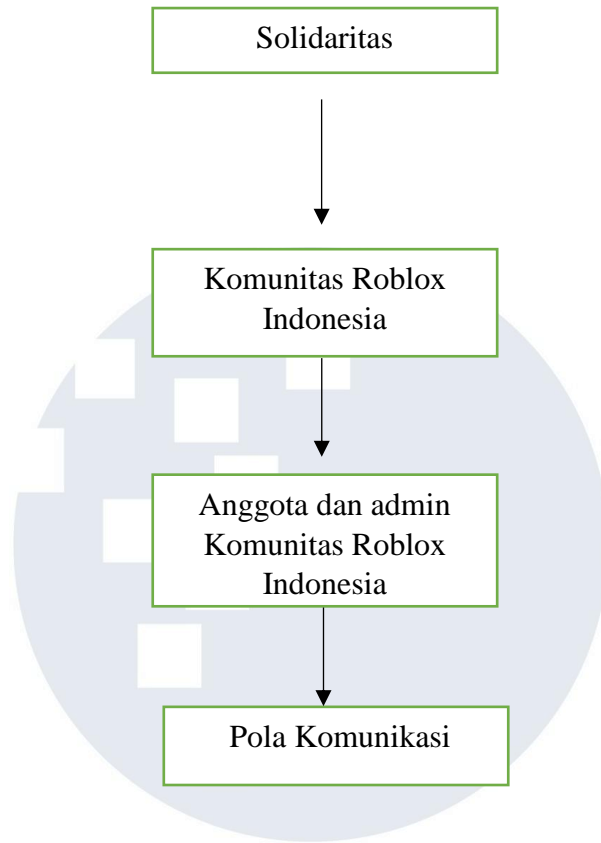
Solidaritas organik merupakan bentuk solidaritas yang muncul karena adanya perbedaan peran dan saling ketergantungan antaranggota. Dalam bentuk solidaritas organik, anggota kelompok tidak harus semuanya, namun mereka terhubung karena saling membutuhkan. Solidaritas organik muncul dari pembagian kerja atau peran dalam masyarakat sehingga membuat individu saling bergantung satu sama lain.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dimulai dengan ketertarikan peneliti untuk memahami bagaimana solidaritas dapat terbentuk di dalam komunitas daring dari *game* Roblox yang belakangan

ini memiliki banyak pemain dari berbagai kalangan. Banyaknya pemain Roblox membuat orang-orang dengan kegemaran yang sama untuk membentuk sebuah komunitas virtual untuk mengumpulkan para pemain dan membentuk keterikatan serta hubungan melalui komunitas tersebut. Peneliti kemudian memilih teori serta konsep yang paling relevan dengan topik penelitian tersebut, seperti pola komunikasi yang dapat membentuk solidaritas dan komunitas virtual.

Pendekatan kualitatif dipilih dengan tujuan peneliti ingin mendapatkan pengalaman subjektif dari anggota atau pengelola komunitas virtual yang diteliti. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif serta observasi langsung dalam komunitas virtual, data dapat didapatkan dengan mudah. Metode studi etnografi virtual dipilih karena penelitian ini mengambil data dari pengalaman anggota atau pengelola dalam komunitas virtual yang dijalankan melalui media sosial, internet, dan situs *web*. Maka dari itu, peneliti mengambil pengelola Komunitas Roblox Indonesia sebagai narasumber dari penelitian ini yang mengumpulkan dan menghubungkan berbagai pemain Roblox di Indonesia dalam *platform* X sehingga solidaritas timbul di dalam komunitas tersebut melalui komunikasi virtual dan pola komunikasi virtual yang terbentuk di dalamnya. Berdasarkan alur penelitian yang telah disusun, diharapkan penelitian ini mampu menjelaskan bagaimana solidaritas timbul lewat komunikasi virtual yang tercipta di dalam Komunitas Roblox Indonesia.



Gambar 2.6 Alur Penelitian

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

