

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN DALAM INTERAKSI VIRTUAL DI
SERVER KOTA BARU ROLEPLAY GAME GTA V**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam



OLEH

Muhammad Yusuf Dharmawan

NIM : 18521021

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

INSTITU AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

TAHUN 2025

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Curup
Di –

Curup

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi yang di ajukan oleh:

Nama : Muhammad Yusuf Dharmawan

NIM : 18521021

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Judul : Pola Komunikasi Pemain Dalam Interaksi Virtual Di Server Kota Baru Roleplay Game GTA V

Sudah dapat di ajukan dalam ujian munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian surat permohonan pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan semestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, 15 Juni 2025

Mengetahui,

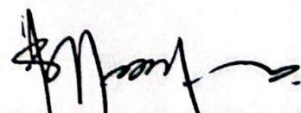
Pembimbing I



Anrial, MA

NIP. 19811032023211021

Pembimbing II



Pajrun Kamil, M. Kom. I

NIP. 19810515202511007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 229 /In.34/FU/PP.00.9/ /2025

Nama : Muhammad Yusuf Dharmawan
NIM : 18521021
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : Pola Komunikasi Pemain Dalam Interaksi Virtual di Server
Kota Baru Roleplay Game GTA V

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 09 July 2025
Pukul : 12.00 s/d 13.30 WIB
Tempat : Ruang Rapat Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Curup, 09 July 2025

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Anrial, MA

Pajrun Kamil, M.Kom.I

NIP. 19811032023211021

NIP. 19810515202511007

Penguji I

Penguji II

Femalia Valentine, MA

Dede Konggoro, M.Kom.I

NIP. 199212232018011002

NIP. 198610282023211015

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19750112 200604 1 009

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Yusuf Dharmawan
Nomor Induk Mahasiswa : 18521021
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam refrensi.

Apabila dikemudia hari terbukti bahwa pernyataan ini benar, saya bersedia menerima hukuman atau sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 15 Juni 2025

Penulis,



Muhammad Yusuf Dharmawan

NIM. 18521021

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Puji Syukur, Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Pemain Dalam Interaksi Virtual Di Server Kota Baru Roleplay Game GTA V” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung dan memperlancar selesainya dalam penyusunan skripsi ini, khususnya peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, Mp.d.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Robby Aditya Putra, MA selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Anrial, MA selaku pembimbing I dan Bapak Pajrun Kamil, M.Kom. I., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya Bapak Joni Wilaga dan Ibu Mispri Hartini, dan adik Mareno Fadillah.
6. Bapak dan Ibu dosen, beserta para Staf di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang telah memberikan bimbingan dan wawasan selama penulisan skripsi ini hingga selesai
7. Seluruh keluarga tercinta baik yang berada di Curup mau pun yang berada di Medan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna baik bentuk, isi, maupun Teknik penyajiannya. Semoga skripsi ini memenuhi sasarannya. Penulis berharap kepada teman – teman pembaca semoga ini bermanfaat dan berguna bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi wabarakathu

Curup, 15 Juni 2025

Peneliti,

Muhammad Yusuf Dharmawan

NIM. 18521021

MOTO

“Percaya dengan diri sendiri, fokus terhadap diri lu, perbaiki diri lu, bukan lihat rumput tetangga, kalau lu bisa melakukan itu, lu akan berkembang”

- Justinus Lhaksana

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Sekiranya jika kalian merasa gagal menggapai mimpi, jangan khawatir, mimpi – mimpi lain bisa diciptakan. Jangalah menyerah, tetap berjuang, bangkit dari keterpurukan karea saya yakin kita semua disini petarung untuk kehidupan yang keras ini”

- Windah Basudara

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah tidak henti – henti saya ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, kesehatan, rezeki, dan kemudahan yang tiada henti mengiringi setiap langkah dalam menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini. Sebagai bentuk rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Joni Wilaga dan Ibu Mispri Hartini, serta adik penulis Mareno Fadillah, yang telah menjadi sumber kekuatan, semangat, serta doa yang senantiasa mengiringi setiap Langkah dan perjuangan penulis selama menempuh Pendidikan.
2. Para dosen pembimbing, Bapak Anrial, MA dan Bapak Pajrun Kamil, M.Kom.I, atas segala ilmu, bimbingan, dan arahan yang sangat berarti selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya juga penulis sampaikan kepada Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Bapak Dr Robby Aditya Putra, MA atas motivasi dan dukungan akademik yang diberikan.
3. Keluarga besar di Curup, Khususnya Nenek Nurlela Hayati dan Datuk RA. Gani Nur, beserta para paman dan bibi yang telah menjadi tempat pulang dan sumber kekuatan batin melalui kasih sayang dan doa yang tak pernah putus.
4. Keluarga besar di Medan, mendiang Mbah Lanang Kasegerono dan Mbah Wedok Tukila, serta para bibi dan mamang yang turut berperan besar dalam memberikan dukungan moral serta semangat sejak awal perjalanan hidup penulis.
5. Sahabat dan rekan – rekan terdekat, seperti Dwi Putra, Bang Bany Syam, Bang Jay Fajar Shidiq, serta seluruh teman dalam komunitas daring yang telah memberikan semangat, diskusi, dan dukungan yang bermakna selama proses penulisan karya ilmiah ini.

Semoga segala bantuan, perhatian, dan doa dari semua pihak dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda dan keberkahan dalam kehidupan. Skripsi ini adalah bukti kecil dari perjuangan besar yang turut melibatkan banyak hati yang tulus.

POLA KOMUNIKASI PEMAIN DALAM INTERAKSI VIRTUAL DI SERVER KOTA BARU ROLEPLAY GAME GTA V

Oleh : Muhammad Yusuf Dharmawan (18521021)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi virtual yang terjadi dalam komunitas game Grand Theft Auto V (GTA V) Roleplay, dengan studi kasus pada server Kota Baru Roleplay Indonesia. Komunikasi virtual dalam game ini terdiri dari dua bentuk utama, yaitu komunikasi in-character (IC) dan out-of-character (OOC), yang masing-masing memiliki peran penting dalam membentuk interaksi sosial di dunia virtual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori Computer-Mediated Communication (CMC) sebagai landasan analisis. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, serta dokumentasi interaksi yang terjadi di dalam game dan platform pendukung seperti Discord. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam server roleplay mencerminkan proses pembentukan realitas sosial virtual yang kompleks, dipengaruhi oleh faktor teknologi, sosial, budaya, dan bahasa. Komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai media pertukaran pesan, tetapi juga sebagai alat pembentukan identitas, struktur sosial, dan nilai komunitas. Temuan ini memperkuat posisi game online sebagai ruang sosial aktif yang layak dikaji dalam konteks komunikasi digital.

Kata Kunci: *Komunikasi, Game Online, Interaksi, Teknologi*

DAFTAR ISI

HALAM PENGAJUAN SKRIPSI.....	i
HALAM PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABLE	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Tinjauan Penelitian.....	6
G. Penelitian Terdahulu	12
H. Metode Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Komunikasi	15
B. Komunikasi Virtual.....	24
C. Pola Komunikasi	28
D. Teori Computer Mediated Communication	30
E. Game Online	31
F. Penelitian Terdahulu	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Paradigma Penelitian.....	48
B. Pendekatan Penelitian	48
C. Metode Penelitian.....	49

D. Subjek dan Objek Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisi Data	52
G. Lokasi dan Waktu Penelitian	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Gambaran Umum Server Kota Baru Roleplay Indonesia	56
B. Bentuk dan Karakteristik Komunikasi Virtual.....	64
C. Pola Komunikasi Virtual di Server Kota Baru <i>Roleplay</i> Indonesia	69
D. Pola Komunikasi Virtual Berdasarkan Teori Computer Mediated Communication (CMC)	74
E. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pola Komunikasi Virtual.....	78
F. Temuan Khusus dari Studi Kasus Kota Baru Roleplay	82
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kegiatan kerja sebagai dokter	4
Gambar 1.2 Kanal Data Penduduk Pada <i>Discord</i> Kota Baru <i>Roleplay</i>	5
Gambar 4.1 Kanal Pedoman <i>Roleplay</i> di <i>Discord</i> Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	57
Gambar 4.2 Interaksi <i>Roleplay</i> antara Polisi dan Paramedis di Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	58
Gambar 4.3 Tampilan Saluran Komunikasi Guide dan <i>Public</i> di <i>Discord</i> Komunitas Kota Baru <i>Roleplay</i>	59
Gambar 4.4 Interaksi Pemain di Ruang Tunggu dalam Dunia <i>Roleplay</i> Server Kota Baru	65
Gambar 4.5 Simulasi Interaksi Pemain Proses Penerimaan Makan dalam Dunia <i>Roleplay</i> Menggunakan <i>/do</i>	66
Gambar 4.6 Diskusi Teknis Antar Pemain di Kanal <i>#chat-ic-ooc</i> pada <i>Discord</i> Server Kota Baru <i>Rolepaly</i>	67
Gambar 4.7 Interaksi Pemain Menggunakan Fitur <i>/bisik</i> dalam Dunia <i>Roleplay</i> ...	68
Gambar 4.8 Pengumuman Event Pesta Rakyat di Kanal <i>#pengumuman ooc!</i> pada <i>Discord</i> Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	70
Gambar 4.9 Interaksi Antara Paramedis, Polisi, dan Warga di Dalam Rumah Sakit Kota Baru <i>Roleplay</i>	71
Gambar 4.10 Antrean Pemain di Depan Rumah Sakit Kota Baru <i>Roleplay</i>	73
Gambar 4.11 Komunikasi Sinkron Antar Pemain di Zona Santai Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	74
Gambar 4.12 Komunikasi Asinkron Melalui Kanal Kritik dan Saran di <i>Discord</i> Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	75
Gambar 4.13 Simulasi Pertolongan Pertama Menggunakan Perintah Teks <i>/me</i> dalam <i>Roleplay</i> di Server Kota Baru.....	76
Gambar 4.14 Kanal Laporan <i>Fail Rp</i> di <i>Discord</i> Server Kota Baru <i>Roleplay</i>	84

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu Skripsi	45
Table 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal.....	47
Table 4.1 Kamus Roleplay Server Kota Baru.....	63
Table 4.2 Pedoman Roleplay Server Kota Baru	64
Table 4.3 Platform Dan Media Komuikasi	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi adalah alat atau barang – barang dari keseluruhan sarana yang digunakan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi sudah berkembang sangat cepat dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologi yang paling terlihat oleh kita seperti telepon, komputer, dan internet. Dengan adanya ketiga ini dapat memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan juga dapat membuat manusia melakukan komunikasi secara bebas dan global. Di era modernisasi sekarang perkembangan teknologi semakin canggih. Semakin berkembangnya teknologi yang ada di dunia dan semakin banyak penggunaannya, membantu segala hal yang dilakukan oleh manusia sehingga manusia sampai berpikiran tidak dapat hidup tanpa teknologi.

Internet salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia di dunia pada saat ini. Banyak hal yang bisa kita lakukan di dalam internet tidak hanya untuk hal formal yang berurusan dengan bisnis atau pekerjaan tapi juga merambah hingga ke kebutuhan sosial secara mendasar. Menyadari internet memiliki potensi besar dalam kemajuan teknologi, maka manusia terus mengembangkan internet tanpa batas.

Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual.¹ Adanya dukungan dari teknologi internet dan beberapa aplikasi yang bisa terhubung dengan jaringan internet dapat membantu kita memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini. Media siber (*cybermedia*) merupakan sebuah tempat terjadinya komunikasi virtual seperti

¹ Annisa Risecha Junep, Frenku, “*Analisi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2*” Jurnal Komunikasi. Vol. 3 No. 1 (2017) 2.

website, e-mail, forum di internet, sosial media. Dengan adanya media siber mendorong terbentuknya komunikasi virtual (*virtual community*). Internet menjadi tempat terjadinya komunikasi virtual antara individu untuk bekerja sama dan berinteraksi hingga melibatkan emosi secara virtual (Reingold dalam Rulli Nasrullah, 2014: 148)². Dalam komunikasi virtual tersebut biasanya mempunyai pembahasan atau topik pembahasan yang khusus seperti membahas tentang berita, *game online*, informasi. Cara komunikasi yang dilakukan di dunia maya dan menggunakan jaringan internet seperti disebut dengan komunikasi virtual.

Semakin maju teknologi – teknologi juga berimbas pada perkembangan permainan digital. Seperti yang banyak orang ketahui permainan digital baik itu melalui komputer ataupun konsol (*Playstation, Nintendo, dan sebagainya*) menyediakan fasilitas yang memungkinkan kita dapat bermain secara *online* menggunakan teknologi internet.

Game online merupakan sebuah permainan komputer atau PC (*Personal Computer*) yang memanfaatkan jaringan komputer (*Lan* atau *Internet*) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online lebih tepat disebut dengan teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.³

Dalam *game online* sudah disediakan juga fitur – fitur yang menarik baik itu dari segi grafisnya, cara bermainnya, serta fitur komunikasi dalam permainan tersebut. *Game online* biasanya memiliki pemain atau *player* yang berjumlah lebih dari puluhan orang bahkan bisa mencapai ribuan orang bermain dalam *game online* tersebut. *Game*

² Amri Dunan, Teguhtha, “*Virtual Communication In The Defence Of The Ancient-Dota 2 Online Game At The Razer Gaming Depok Community*” Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi. Vol 10. No 2 (2019), 29.

³ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada tanggal 30 oktober 2024 pukul 14.55

online itu sendiri juga mempunyai berbagai jenisnya salah satunya berjenis *roleplay*. Seperti yang kita ketahui di Indonesia banyak orang juga memainkan *game online* di gadget mereka termasuk juga *game* bertipe *roleplay*. *Game* tipe *roleplay* atau permainan bermain peran adalah sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran sesuai karakter dan latar fiksi pemain di dalam *game* tersebut⁴.

Peneliti hendak memperkenalkan sebuah *game* jenis RPG (*role-playing game*) berjudul GTA V RP (*Grand Theft Auto V Roleplay* dimana pada permainan ini pemain diarahkan untuk memainkan sebuah karakter yang “berperan” di dalam *game* sebagai warga di suatu kota *virtual* atau anggota kelompok secara online.

Grand Theft Auto V atau biasa yang disingkat GTA V adalah sebuah *game action adventure* tipe *open world* yang dikembangkan oleh *Rockstar North* dan diterbitkan oleh *Rockstar Games*. GTA V diterbitkan pada tanggal 17 September 2013⁵. *Game* ini bercerita tentang dimana kita bermain peran sebagai 3 orang tokoh *criminal* yang melakukan tindak kejahatan di kota *Los Santos*. Dalam *game* ini kita memainkan karakter dari sudut pandang orang ketiga atau orang pertama, di dalam kota *Los Santos* kita diharuskan untuk berjalan kaki atau berkendara untuk bisa melakukan kegiatan yang ada di dalamnya. *GTA V* juga mempunyai fitur *online mode* yang dimana jika kita menggunakan fitur ini diberi nama *social club*, kamu akan terhubung ke server secara acak dan akan bertemu dengan banyak *player* lain dari seluruh dunia. Selain menggunakan *social club*, ada salah satu fitur *multipalyer online* yaitu *FiveM* pada fitur ini terdapat sistem *roleplay* yang dimana kita harus bermain

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran diakses pada tanggal 30 oktober 2024 pukul 15.25

⁵ <https://game.10terbaik.com/2016/01/daftar-game-adventure-terbaik-untuk-pc.html> diakses pada tanggal 30 oktober 2024 pukul 15.35

selayaknya manusia asli pada umumnya seperti bekerja, makan, olahraga dan lain – lain.

GTA V Rolepaly merupakan sebuah *mod* yang membuat para pemain bebas membuat cerita permainannya di dalam dunia *virtual* tersebut dengan memberikan karakteristik dan ciri khas dari masing – masing pemain seakan – akan hidup di dunia nyata. Seperti di dunia nyata, kadang hidup kita membosankan dan juga terkadang hidup kita penuh dengan drama. Dalam *roleplay* kita harus menentukan karakter seperti apa yang akan kita perankan mulai dari hal sederhana seperti siapa nama karakter mu dan apa tujuan mu hidup di dalam kota *virtual* tersebut mulai dari bersosialisasi dengan warga – warga yang ada dikota sehingga cerita kehidupan kalian akan semakin terasa berwarna. Sampai saat ini *GTA V Roleplay* terus melesat hingga *server* yang ada di *FiveM* terus bertambah.



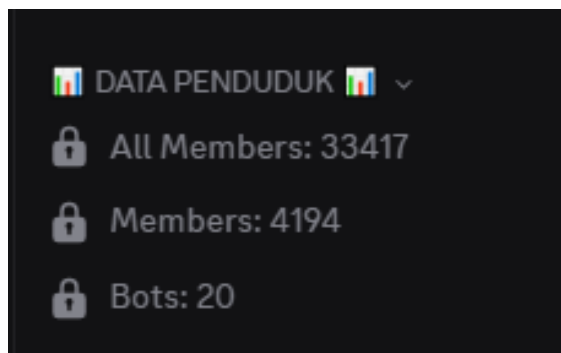
GAMBAR 1.1 : Kegiatan kerja sebagai dokter

Sumber : Dokumen pribadi, 2024

Awalnya pada setiap *server* yang ada di *FiveM* rata – rata hanya mempunyai kapasitas pemain berjumlah 32 orang saja namun semakin kesini *server* pada *FiveM* sudah ada yang menyediakan kapasitas pemain berjumlah 200 orang yang dapat bergabung pada *server* tersebut bahkan sekarang ada juga *server* yang memberikan

kapasitas 1000 orang lebih. Di dalam *FiveM* tersedia *server* secara global di berbagai negara termasuk di Indonesia. Pada saat ini *server* Indonesia yang terdapat di *FiveM* sudah berjumlah 186 *server* dan memiliki *server* yang aktif berjumlah 50 lebih salah satunya *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia. Kota Baru *Roleplay* Indonesia merupakan kelompok pemain *Grand Theft Auto V Roleplay* yang anggotanya berasal dari berbagai daerah di Indonesia.

Server Kota Baru *Roleplay* Indonesia sendiri didirikan oleh Regyna April dan Deandra Adhitya pada tanggal 12 November 2021. Selama kurang lebih 3 tahun *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia berhasil mendapatkan 33818 *member* dan slot *player* sebanyak 1068. Untuk saat ini *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia masuk ke dalam sepuluh besar *server* Indonesia yang diminati *player* atau komunitas. Regyna April sebagai salah satu *founder* mengungkapkan untuk menciptakan komunitas sehat dan bersahabat dengan merangkul teman – teman penikmat *roleplay*.



GAMBAR 1.2 : Kanal Data Penduduk Pada Discord Kota Baru Roleplay
Sumber : Dokumen pribadi, 2025

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang maka peneliti membuat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi pemain dalam interaksi virtual yang terjadi di dalam *game gta v roleplay* khususnya yang terjadi pada *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas maka peneliti membuat batasan masalah karena pada saat bermain *roleplay* terjadi komunikasi *virtual* di dalam *game* tersebut maka peneliti ingin melihat komunikasi *virtual* terjadi di dalam *game* tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan peneliti adalah mengambil penelitian tentang pola komunikasi *virtual* dalam *game online gta v roleplay (pada server Kota Baru Roleplay Indonesia)* tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi *virtual* yang terjadi pada *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu komunikasi untuk fakultas ushuluddin, adab dan dakwah khususnya di jurusan komunikasi penyiaran islam.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan internet dalam komunitas berbasis *game online*.

F. Tinjauan Pustaka

1. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan melalui *cyberspace* atau dunia maya yang bersifat

interaktif.⁶ Bentuk – bentuk komunikasi virtual pada abad ini sangat digandrungi setiap orang dan dapat ditemukan dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan internet. Internet sebagai media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan menyediakan layanan fasilitas seperti *web*, *e-mail*, *media social*, dll. komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media dari pada pola komunikasi tatap muka. Johson dan Kaye (1998) berpendapat bahwa penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh *netter* jika dibandingkan dengan ekuivalen – ekuivalen tradisional mereka⁷.

2. Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam teori komunikasi melalui jaringan internet. Berikut beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual:

a. Dunia Maya

Istilah dunia maya muncul pertama kali untuk merujuk pada jaringan informasi luas yang oleh penggunanya disebut dengan *console cowboys* akan muncul atau koneksi langsung dengan sistem – sistem syaraf mereka.

Cyberspace berasal dari kata *cybernetics* dan *space*, *Cyberspace* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya (*cyber space*) adalah realitia yang terhubung secara global, di dukung oleh komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.⁸

⁶ Warner J. Severin, *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*, (Jakarta: kencana, 2001), 447

⁷ Ibid, 458

⁸ Ibid, 445.

b. Komunitas Maya

Internet saat ini menjadi salah satu wadah terbentuknya tempat berkumpul para kelompok – kelompok sosial. Komunitas maya adalah komunitas – komunitas yang munculnya di dunia komunikasi elektronik seperti ruang *chatting*, *e-mail*, dan platform lainnya yang menjadi tempat diskusi yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

c. Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang menjadi tempat khusus di internet. Orang – orang biasanya memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer dan ada juga yang berpikir interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia. Pengguna dapat berinteraksi dengan sebuah komputer dengan menggunakan program – program yang tersedia.

d. Multimedia

Multimedia ialah sistem komunikasi yang menyajikan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Multimedia juga memerlukan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

3. *Grand Theft Auto V Roleplay*

a. *Grand Theft Auto V*

Grand Theft Auto V (GTA 5) adalah *game action adventure open world* 2013 yang dikembangkan oleh *Rockstar North* dan diterbitkan oleh *Rockstar Games*.⁹ Pemain mengontrol tiga protagonis utama di seluruh pemain

⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V diakses pada tanggal 30 oktober 2024. Pukul 21.55

tunggal dan beralih di antara mereka, baik selama dan di luar misi. *Grand Theft Auto Online*, merupakan mode multipemain online permainan ini, memungkinkan hingga 30 pemain dapat bermain dalam berbagai mode kooperatif dan kompetitif yang berbeda. Dalam *Grand Theft Auto V Online* terdapat banyak fitur permainan, geografi, dan mekanisme dalam game tersebut. *Grand Theft Auto 5 Online* mengambil konsep mendasar tentang kebebasan, aktivitas sekitar, dan *gameplay*.

Di *Grand Theft Auto 5 Online* pemain diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kota sendirian maupun bersama teman. Pemain juga dapat melakukan investasi di dalam karakter yang mereka buat mulai dari menyesuaikan penampilan, membeli properti pribadi, membeli kendaraan yang diinginkan, menjadi salah satu pekerja yang ada disana. Dunia pada *Grand Theft Auto 5 Online* ini akan terus mengalami perubahan ketika konten baru ditambahkan, sehingga menciptakan dunia game yang persisten dan dinamis.

b. *Grand Theft Auto V Roleplay*

Roleplay, adalah sebuah modifikasi atau *mod* khusus untuk game *GTA V* dimana memungkinkan kalian bisa melakukan hal apapun layaknya di dunia nyata, tetapi juga terdapat aturan – aturan yang ada.¹⁰ *Roleplay* atau bermain peran adalah *game mode* pada dunia *mod multiplayer*, dimana kalian memerankan karakter kalian sebagai seorang warga serealistik mungkin layaknya kita hidup di dunia nyata. *GTA V Roleplay* dimainkan pada *server roleplay*, pada *server* tersebut kita diberi kebebasan untuk membuat cerita

¹⁰ <https://www.denpono.com/2019/07/spesifikasi-dan-cara-install-gta-v-roleplay.html> diakses pada tanggal 30 oktober 2024. Pukul 22.22

permainan dalam dunia *virtual* dengan membuat karakteristik dan ciri khas tersendiri pada karakter yang mau kita buat layaknya di dunianya nyata setiap manusia juga mempunyai karakteristik dan ciri khasnya sendiri.

Di tiap *server* yang kita mainkan awalnya kita harus membuat sebuah karakter (*avatar*) yang memiliki peran layaknya manusia dengan memerankan peran yang dipilihnya contoh seperti polisi, dokter, mekanik, pedagang, wali kota, wartawan, dan lain sebagainya. Setelah membuat karakter (*avatar*) kita sebagai pemain harus melakukan *roleplay* (bermain peran) sesuai dengan peran yang diambilnya selanjutnya mencari pekerjaan selayaknya kita hidup untuk mendapatkan uang, berinteraksi dengan para pemain lainya dan membuat keadaan semirip mungkin layaknya di dunia nyata. Konsep kehidupan sehari – hari (*everyday life*) merupakan pusat *cultural* dan *media studies* yang terkait dengan hubungan kekeluargaan, pertemanan, kegiatan praktis, dan beragam cara individu memahami dan memaknai dunianya.¹¹

Untuk dapat memainkan *GTA V Roleplay* kita harus membeli *GTA V* versi original. Jika Anda sudah ada *GTA V* originalnya maka langkah selanjutnya untuk dapat bermain *GTA V Roleplay* kita mesti menggunakan software tambahan lainya seperti *FiveM* sebagai media dan tempatnya *server* – *server* berada, fitur *voice chat* menjadi alat untuk berkomunikasi di dalam game. Adapun *discord* sebagai fitur tambahan dimana tempat untuk mendapatkan informasi tentang *server* dan pemain berada.

¹¹ Ita Musfifowati Hanika, “Self Presentation dalam kehidupan virtual” Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 13 No. 1 (2016), 94.

4. Teori *Computer Mediated Communication*

Computer Mediated Communication (CMC) adalah segala bentuk komunikasi antar individu, individu dengan suatu kelompok yang saling berinteraksi. *Computer Mediated Communication* (CMC) mempelajari bagaimana perilaku manusia dibentuk atau diubah melalui pertukaran informasi menggunakan komputer.¹²

“CMC adalah suatu proses komunikasi atau pertukaran informasi yang dilakukan melalui medium, dalam hal ini komputer menggunakan internet dan web” (Tomic dalam Astuti, 2011: 217-218)¹³.

Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat personal komputer (PC) atau laptop, tetapi semua alat – alat yang berbasis komputer seperti PDA, *smartphone*, *tablet*, dan sejenisnya, alat – alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi.

Computer Mediated Communication (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antar orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii).¹⁴

Pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer, dengan didukung perangkat internet dan aplikasi – aplikasi yang memungkinkan kita untuk membaca berita teraktual dari koran *online*, bisa bermain *game virtual* yang

¹² Vicky Eka Juliano, Skripsi: “Pengaruh pola komunikasi antar pemain game online “Garena Free Fire” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari – hari “ (Jakarta: USN1,2019), 11.

¹³ Teguhtha dan Amri Dunan, “Komunikasi virtual game online defence of the ancient dota 2 pada komunitas razer gaming depok”, Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi, Vol/ 10 No. 2 (Juli – Desember 2019), 30.

¹⁴ Sri Hadijah Arnus, “Computer mediated communication (cmc)” Jurnal Pola Komunikasi Baru. Vol. 8, No. 2 (November 2015), 277.

memungkinkan kita seolah – olah bermain dengan seseorang tetapi orang tersebut tidak berada di dekat kita, kita dapat bercakap – cakap, berdiskusi, dengan seseorang di mana pun mereka berada, bahkan tren berniaga saat ini adalah dengan menggunakan media *online*, dengan adanya media jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *BBM*, *instagram*, dan masih banyak jejaring sosial lainnya.¹⁵

5. Pola Komunikasi

Komunikasi mempunyai sebuah pola, pola komunikasi bisa diartikan sebagai bentuk pola hubungan dua orang atau lebih dalam bentuk proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang sempurna, sehingga pesan yang dimaksud bisa dipahami (Djamarah, 2004).¹⁶

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diletakan di dalam penelitian sebagai bentuk perbandingan dari penelitian sebelumnya. Agar tidak mengulang kembali dari penelitian – penelitian sebelumnya. Mengacu pada tinjauan pustaka adalah bahan yang ditulis dalam bentuk buku, jurnal penelitian sebelumnya dengan kesamaan subjek mempelajari.

Penelitian pertama dari Novita Anggraeni Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada penelitian ini berjudul “komunikasi virtual pengguna *game online* “township” penelitian ini menggunakan fenomenologi dan jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi virtual yang ada pada grup *Co-op Nobleese*

¹⁵ Sri Hadijah Arnus, “*Computer mediated communication (cmc)*” Jurnal Pola Komunikasi Baru. Vol. 8, No. 2 (November 2015), 278.

¹⁶ Suzy Azehari dan Nurul Khotima, “*Pola komunikasi antarpribadi antara guru dan siswa di panti social taman penitipan anak melati Bengkulu*” Jurnal Pekommas. Vol. 18, No. 3 (Desember 2015), 214.

berupa penyampaian pesan dari sebuah ide dari seseorang menggunakan *chat room* Township.

Penelitian kedua oleh Kenny K. Frisca mengkaji tentang pola komunikasi Virtual dalam *game online* dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, namun perbedaan dalam penelitiannya adalah subjek penelitian lebih kepada komunikasi antarpribadi, dan objek yang digunakan adalah *game online Dragon Nest* Indonesia.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu ataupun kelompok.¹⁷ Penelitian dengan metode studi kasus (*case study*) penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu ojek tertentu yang mempelajari sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber (Moeloeng 2007:124).

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai komunikasi virtual antar pemain (*player*) di dalam *game GTA V Roleplay*.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini ialah data yang menggunakan kata – kata untuk menggambarkan fakta dan fenomena yang akan diamati. Data yang akan

¹⁷ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif.(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 5.

didapatkan adalah melalui observasi di lapangan. Objek penelitian ini peneliti dapat mengamati aktivitas orang – orang yang ada pada tempat tertentu (Sugiyono 2013:94). Objek dari penelitian ini ialah komunikasi virtual yang terjadi antar pemain (*player*) dalam *game GTA V Roleplay*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan cara kondisi yang alamiah (*natural setting*), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi dan melakukan dokumentasi (Sugiyono 2013:102).

a. Observasi

Observasi yang akan dilakukan oleh penelitian bertujuan untuk meninjau secara langsung mengenai komunikasi virtual yang terjadi pada *game GTA V Roleplay* di dalam *server* Kota Baru *Rolepla* Indonesia yang akan digunakan sebagai pedoman awal penelitian dan selanjutnya ditindak lanjuti dalam penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini merupakan catatan peristiwa yang sudah terjadi. Dokumentasi ini dapat berbentuk tulisan, gambar. Dokumentasi yang di tunjukan dalam penelitian ini adalah tampilan ketika saat bermain di dalam *server* Kota Baru *Roleplay* Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan elemen esensial dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Ia berperan sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi, membangun relasi interpersonal, serta menciptakan pemahaman antar individu dalam berbagai konteks sosial. Dalam ilmu komunikasi, interaksi verbal maupun nonverbal dipandang sebagai kebutuhan dasar setiap individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok sosialnya.

Lebih dari sekadar penyampaian pesan, komunikasi berfungsi sebagai medium untuk menjalin dan mempertahankan hubungan sosial, baik dalam konteks individual, kelompok kecil, maupun struktur organisasi yang lebih kompleks. Dalam kehidupan bermasyarakat yang penuh dinamika, perbedaan pendapat, latar belakang budaya, sudut pandang, serta kepribadian kerap menimbulkan potensi konflik. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi secara efektif menjadi kunci dalam mereduksi ketegangan dan menyatukan berbagai kepentingan.

Komunikasi tidak terbatas pada interaksi dua arah, tetapi juga mencakup pola komunikasi multiarah yang melibatkan banyak individu. Semakin luas jaringan sosial di lingkungan seseorang, maka semakin besar pula frekuensi dan kompleksitas komunikasi yang dibutuhkan untuk menjaga keharmonisan sosial. Dalam konteks organisasi, komunikasi memiliki peran strategis dalam mengoordinasikan tugas, membangun sinergi antar anggota, serta mencapai tujuan bersama secara efisien dan efektif.

Dengan demikian, komunikasi dapat diposisikan sebagai komponen integral dalam seluruh aspek kehidupan. Tanpa adanya komunikasi yang baik, hampir seluruh aktivitas sosial dan organisasi akan mengalami hambatan. Oleh sebab itu, kemampuan berkomunikasi secara adaptif dan kontekstual merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam menjalani peran sosial dan profesionalnya.

Kata komunikasi secara etimologis sebenarnya merupakan terjemahan dari bahasa Inggris *communication*. *Communication* sendiri berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama atau sama makna”, *communico* atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*) (siapa). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling banyak digunakan sebagai asal-usul dari kata komunikasi. Komunikasi merupakan proses berbagi makna dalam bentuk pesan komunikasi antara pelaku komunikasi.¹

Sedangkan pengertian secara paradigmatis, meskipun banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, namun dari semua definisi itu dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media).²

¹ Didik Hariyanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021), 15.

² Zakri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan, “*Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi*”, *Jurnal Komunikasi* Vol. 3 No. 1, (2017): 91.

b. Unsur – Unsur Komunikasi

Menurut David K. Berlo (dalam Cangara, 2011) ketika disebut proses, semua unsur di dalam komunikasi akan bergerak secara aktif, dinamis, tidak statis. Efendi (2001) menyebut ada dua proses di dalam komunikasi, yaitu proses primer dan proses sekunder.³

Untuk memahami pengertian komunikasi sehingga dapat dilancarkan secara efektif, para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)
2. Pesan (*Message*)
3. Media (*channel, media*)
4. Komunikan (*communicant, communicatee, receiver, recipient*)
5. Efek (*effect, impact, influence*)

³ Muhamad Fahrudin Yusuf, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 19.

Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu⁴.

1. Komunikator

Komunikator juga sering disebut dengan pengirim pesan, sumber (*source*), dan pembuat atau pengirim informasi. Dilihat dari jumlahnya, komunikator bisa terdiri atas satu orang, banyak orang/lebih dari satu orang, dan massa. Jika harus menunjuk pada lebih dari satu orang, komunikator bisa berarti kelompok seperti partai politik, organisasi atau lembaga, dan media massa. Komunikator dengan banyak orang bisa dipecah menjadi tiga (kelompok kecil, kelompok besar/publik, organisasi).⁵

Dalam kajian komunikasi, terdapat beragam perspektif mengenai jumlah unsur yang membentuk proses komunikasi. Sebagian teori dasar menyatakan bahwa komunikasi dapat berlangsung melalui tiga elemen utama, yaitu komunikator (pemberi pesan), pesan (informasi yang disampaikan), dan komunikan (penerima pesan). Namun, pendekatan yang lebih komprehensif menambahkan unsur lain seperti umpan balik (*feedback*) dan lingkungan (*context*) sebagai bagian integral dari proses komunikasi. Umpan balik memungkinkan terjadinya interaksi dua arah yang menunjukkan apakah pesan telah dipahami dengan tepat, sedangkan lingkungan meliputi faktor fisik, sosial, maupun psikologis yang dapat memengaruhi jalannya

⁴ Onong Uchjana Effend, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 9.

⁵ Suriati, Samsinar S, dan A. Nur Aisyah Rusnali, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022), 40.

komunikasi. Dengan demikian, efektivitas komunikasi tidak hanya ditentukan oleh penyampaian pesan, tetapi juga oleh dinamika respons dan kondisi situasional tempat komunikasi berlangsung.

Aristoteles, ahli filsafat Yunani kuno dalam bukunya *Rhetorica* menyebut bahwa suatu proses komunikasi memerlukan tiga unsur yang mendukungnya, yakni siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, dan siapa yang mendengarkan. Pandangan Aristoteles ini oleh sebagian besar pakar komunikasi dinilai lebih tepat untuk mendukung suatu proses komunikasi publik dalam bentuk pidato atau retorika. Hal ini dikarenakan pada zaman Aristoteles retorika menjadi bentuk komunikasi yang sangat populer bagi masyarakat Yunani⁶.

2. Pesan

Komunikasi terjadi karena adanya pesan yang ingin disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Pesan ini bisa disampaikan secara langsung dan jelas (tersurat), atau secara tidak langsung dan tersembunyi maknanya (tersirat). Suatu kegiatan disebut sebagai proses komunikasi apabila di dalamnya terdapat upaya untuk menyampaikan pesan, baik melalui kata-kata, isyarat, maupun media lainnya, dengan tujuan agar pesan tersebut dipahami oleh pihak penerima.

Menurut Hafied Cangara, Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima.

⁶ Ali Nurdin, Agoes Moh. Moefad, Advan Navis Zubaidi, dan Rahmad Harianto, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013), 103.

Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris, pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content* atau *information*⁷.

3. Media

Media sering disebut sebagai perantara antara satu pihak dengan pihak lainnya. Dalam proses komunikasi, media memiliki peran yang sangat penting. Media komunikasi adalah sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi.

Dilihat dari jumlah target komunikasinya, komunikasi bermedia dapat dibedakan menjadi media massa dan nonmedia massa. Jika dilihat dari waktu terbitnya, media bisa dibedakan menjadi media periodik dan media nonperiodik. Media periodik yakni media massa yang terbit secara teratur. Media massa periodik bisa dibedakan menjadi cetak dan elektronik. Berdasarkan perkembangan teknologi komunikasi, sekarang muncul media online yang memanfaatkan penyebarannya melalui internet.

Sementara media periodik adalah media yang bersifat eventual, tergantung event tertentu. Begitu event selesai, medianya juga sudah tidak ada lagi. Media nonperiodik bisa dibedakan yakni, manusia (sales

⁷ Suriati, Samsinar S, dan A. Nur Aisyah Rusnali, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022), 41.

promotion, juru kampanye, dll). Berupa benda (poster, sticker, spanduk, pamflet, baliho, dll).⁸

4. Komunikan

Komunikan adalah orang yang menerima pesan dalam proses komunikasi. Ia menjadi yang mendengarkan, membaca, atau memahami apa yang disampaikan oleh komunikator. Adapun jumlah komunikan bisa bervariasi tergantung pada situasi komunikasi yang berjalan. Saat komunikasi antarpribadi biasanya hanya ada satu komunikan. Ataupun dalam komunikasi kelompok, publik atau massa, jumlah komunikan biasanya bisa lebih dari satu, bahkan bisa mencapai ribuan seperti halnya dalam siaran televisi, media sosial, atau pidato umum.

Komunikan adalah elemen penting dalam proses komunikasi. Karena ialah yang menjadi sasaran dari komunikasi. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang seringkali menuntut perubahan apakah pada sumber, pesan, atau saluran. Karena itu mengetahui dan memahami karakteristik penerima berarti suatu peluang untuk mencapai keberhasilan dalam terjadinya komunikasi⁹.

5. Efek

Efek komunikasi merujuk pada dampak apa yang timbul setelah terjadinya pesan antara komunikator dan komunikan. Efek bisa terjadi dalam

⁸ Ibid., 43.

⁹ Ali Nurdin, Agoes Moh. Moefad, Advan Navis Zubaidi, dan Rahmad Harianto, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013), 113.

bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap dan perilaku (*behaviour*). Pada tingkat pengetahuan bisa terjadi dalam bentuk perubahan persepsi dan perubahan pendapat. Pada tataran perubahan sikap berupa perubahan internal pada diri seseorang yang diorganisir dalam bentuk prinsip, sebagai hasil evaluasi yang dilakukannya terhadap suatu obyek baik yang terdapat di dalam maupun di luar dirinya. Sedangkan pada perubahan perilaku terjadi dalam bentuk tindakan.¹⁰ Gordon I. Zimmerman et al.² merumuskan tujuan komunikasi menjadi dua kategori besar. Pertama, kita berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang penting bagi kebutuhan kita—untuk memberi makan dan pakaian kepada diri-sendiri, memuaskan kepenasaran kita akan lingkungan, dan menikmati hidup. Kedua, kita berkomunikasi untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi komunikasi mempunyai fungsi isi, yang melibatkan pertukaran informasi yang kita perlukan untuk menyelesaikan tugas, dan fungsi hubungan yang melibatkan pertukaran informasi mengenai bagaimana hubungan kita dengan orang lain.

c. Tujuan Komunikasi

Gordon I. Zimmerman et al.² merumuskan tujuan komunikasi menjadi dua kategori besar. Pertama, kita berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang penting bagi kebutuhan kita—untuk memberi makan dan pakaian kepada diri-sendiri, memuaskan kepenasaran kita akan lingkungan, dan menikmati hidup. Kedua, kita berkomunikasi untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi komunikasi mempunyai fungsi isi, yang melibatkan pertukaran informasi yang kita perlukan untuk menyelesaikan tugas, dan fungsi

¹⁰ Ibid, 115.

hubungan yang melibatkan pertukaran informasi mengenai bagaimana hubungan kita dengan orang lain¹¹.

Tujuan utama dari proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi, menimbulkan empati, menyampaikan informasi, menarik perhatian dan sebagainya. Namun secara universal tujuan dari komunikasi dapat di kelompokkan menjadi :

1. Mengubah Sikap (Attitude Change)
2. Mengubah Opini (Opinion Change)
3. Mengubah Perilaku (Behavior Change)¹²

d. Fungsi Komunikasi

Rudolph F. Verderber mengemukakan bahwa komunikasi itu mempunyai dua fungsi. Pertama, fungsi sosial, yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, fungsi pengambilan keputusan, yakni memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu, seperti: apa yang akan kita makan pagi hari, apakah kita akan kuliah atau tidak, bagaimana belajar untuk menghadapi tes¹³.

¹¹ Ibid, 88.

¹² Didik Hariyanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021), 43.

¹³ Ali Nurdin, Agoes Moh. Moefad, Advan Navis Zubaidi, dan Rahmad Harianto, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013), 88.

Adapun beberapa fungsi komunikasi di antaranya:

1. Fungsi Komunikasi Sosial

Komunikasi membangun konsep diri, aktualisasi diri, dan kelangsungan hidup untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan tanpa tekanan. Konsep diri adalah pandangan kita tentang diri sendiri yang diperoleh dari informasi orang lain tentang diri kita. Konsep diri ini bisa dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan orang terdekat termasuk kerabat. Mereka disebut *significant other*. Merekalah yang pertama kali mengatakan bahwa kita itu rajin, cerdas, pintar, penurut, tekun dan sebagainya.¹⁴

2. Fungsi Komunikasi Ekspresif

Komunikasi dengan cara ekspresif tidak secara otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, akan tetapi komunikasi tersebut menjadi instrument untuk menyampaikan perasaan atau emosi kita. Melalui komunikasi non verbal maka perasaan-perasaan tersebut dikomunikasikan. Selain itu, bisa dikomunikasikan juga melalui komunikasi verbal dengan menyampaikan kata-kata bahwa kita peduli, simpatik, kangen, prihatin, marah, sedih, bahagia dan sebagainya, akan tetapi lebih utama melalui perilaku non verbal.

3. Fungsi Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual sering dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara dengan mengucapkan kata-kata dan

¹⁴ Suriati, Samsinar S, dan A. Nur Aisyah Rusnali, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022), 60.

menampilkan perilaku yang bersifat simbolik. Komunikasi ini juga bersifat ekspresif yang menyatakan perasaan terdalam seseorang.¹⁵

4. Fungsi Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum yaitu menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan serta untuk menghibur. Sebagai instrumen, komunikasi tidak saja kita gunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan, namun juga dapat menghancurkan hubungan.¹⁶

B. Komunikasi Virtual

a. Pengertian Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial di dalam internet di mana setiap orang membawa sebuah persoalan dalam kehidupan nyata untuk berdiskusi secara virtual untuk waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pikiran pengguna dalam suatu hubungan yang dibentuk di dunia maya.¹⁷

Di era modern ini bentuk interaksi sosial mengalami transformasi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Komunikasi yang sebelumnya hanya dapat dilakukan melalui pertemuan langsung, sekarang dapat terjadi tanpa kehadiran fisik, berkat hadirnya jaringan internet dan perangkat komunikasi digital. Kondisi ini memungkinkan individu untuk bertukar pesan, informasi, atau bahkan membangun relasi sosial secara daring. Pola interaksi semacam ini

¹⁵ Ibid., 61.

¹⁶ Ibid., 62.

¹⁷ Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, dan Syifa Syarifa, “*Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends*,” Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 12, No. 1 (April 2022);, 23.

dikenal sebagai komunikasi virtual di mana proses penyampaian pesan berlangsung melalui media elektronik seperti aplikasi pesan, media sosial, forum digital, hingga platform permainan daring. Komunikasi virtual penting dalam menjembatani jarak geografis dan waktu, serta telah menjadi bagian dari aktivitas sehari – hari masyarakat kontemporer.

Komunikasi virtual adalah komunikasi di mana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace*/ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering disalah pahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit di mana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.¹⁸

b. Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Dalam proses komunikasi yang terjadi secara virtual terdapat sejumlah elemen penting yang membentuk struktur dan dinamika interaksi di ruang digital menjadi kunci untuk menjelaskan cara komunikasi terjadi dan berkembang di platform digital. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual meliputi:

1. Dunia Maya

Istilah dunia maya muncul pertama kali untuk merujuk pada jaringan informasi luas yang digunakan oleh para penggunanya yang bisa disebut dengan *console cowboys*, yang akan muncul atau ter-koneksi langsung dengan sistem – sistem syaraf mereka. *Cyberspace* berasal dari kata

¹⁸ Sari Apriyanti, Robby Aditya Putra, and Anrial Anrial, “*Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka*,” *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam* Vol. 11, No. 2 (Desember 2020):, 161.

cybernetics dan *space*. *Cyberspace* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya (*cyber space*) adalah realita yang terhubung secara global, di dukung oleh komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.¹⁹

2. Komunitas Maya

Komunitas maya adalah komunitas – komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang *chatting*, *e-mail*, milis dan kelompok – kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat – tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

3. Interaktivitas

Adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dipakai minimal dalam dua makna berbeda. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, para sarjana komunikasi cenderung berpikir bahwa interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia. Bicara mengenai interaktivitas ini sangat penting dan ketika kita mulai berpikir tentang internet, kedua jenis pemaknaan itu bisa sama-sama terjadi. Pengguna dapat berinteraksi dengan sebuah *computer* dengan menggunakan program program yang tersedia.

4. Hypertext

Salah satu fitur yang paling istimewa dalam *world wide web* adalah pemakaian *hyperlink* yaitu spot – spot pada halaman web yang dapat di klik

¹⁹ Ibid., 162.

oleh pengguna untuk berpindah ke spot lain baik dalam dokumen yang sama, dalam *website* yang sama, maupun dalam situs lain pada internet.

5. Multimedia

Multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu multimedia juga memerlukan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi karena adanya fasilitas *hypertext* juga di dalamnya. Oleh karena itu multimedia yang ada bisa semakin canggih.²⁰

c. Jenis Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual memiliki beberapa jenis sebagai berikut:

1. *Electronic Mail* (E-mail)

Email merupakan kependekan dari *electronic mail*, dalam bahasa Indonesia artinya surat elektronik. E-mail merupakan suatu *system* di mana *user* dapat saling bertukar pesan elektronik melalui *computer* yang terkoneksi jaringan/internet. Konsep *electronic mail* tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Seorang *user* dapat menulis sebuah pesan dan mengirimnya ke suatu tujuan. Sebaliknya seorang *user* juga dapat menerima pesan dari *user* lainnya.²¹

²⁰ Ibid., 163.

²¹ Ibid., 164.

2. World Wide Web (WWW)

WWW merupakan sebuah *system* situs *computer* yang sangat luas yang dapat dikunjungi oleh siapa saja dengan program browser dan dengan menyambungkan *computer* pada internet.

Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*).

3. Social Media

Social media adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.²²

C. Pola Komunikasi

a. Pengertian Pola Komunikasi

Pola menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai model. Pola sendiri adalah representasi suatu fenomena, baik nyata maupun abstrak dengan menonjolkan unsur-unsur terpenting fenomena tersebut (Mulyana, 2014 :131).²³

²² Ibid., 165.

²³ Rizky Wulandari dan Muhammad Luthfi, “Pola Komunikasi Antarbudaya dalam Menjalinkan Keharmonisan Hidup Bermasyarakat Suku Jawa di Lingkungan IX Kelurahan Mabar Hilir,” Jurnal Network Media Vol. 5, No. 1 (Februari 2022);, 43.

Pola komunikasi dibuat untuk membantu dalam memberi pengertian tentang komunikasi, dan juga untuk menspesifikasikan bentuk-bentuk komunikasi yang ada dalam hubungan manusia. Selain itu model atau pola juga dapat membantu untuk memberi gambaran fungsi komunikasi dari segi alur kerja, membuat hipotesis riset dan juga untuk memenuhi perkiraan-perkiraan praktis dalam strategi komunikasi.

Pola komunikasi adalah kecenderungan gejala umum yang menggambarkan bagaimana cara berkomunikasi yang terjadi dalam kelompok sosial tertentu. Setiap kelompok sosial dapat menciptakan norma sosial dan juga norma komunikasi (Aw, 2014:116).²⁴

b. Jenis Pola Komunikasi

Pola komunikasi virtual identik dengan proses komunikasi yang dilakukan dalam media *cyberspace*. Komunikasi di dalam *cyberspace* sendiri memiliki karakteristik jejaring (*network*). Menurut Permata[11], terdapat empat macam pola komunikasi yang terdiri dari :

1. Pola komunikasi primer, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan dengan menggunakan simbol sebagai media. Pola ini terbagi menjadi dua lambang, yakni lambang verbal dan nonverbal²⁵.
2. Pola komunikasi sekunder, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan dengan menggunakan alat atau sarana

²⁴ Ibid., 44.

²⁵ Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari, “Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online(Studi Netnografi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official), JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi Vol. 2, No. 2 (Juli 2022): 57.

sebagai media kedua setelah memakai lambang. Hal ini dikarenakan sasaran komunikator dalam menyampaikan pesan memiliki lokasi yang jauh atau banyak jumlahnya.

3. Pola komunikasi linear, yakni proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan sebagai titik terminal. Proses ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka, hingga komunikasi bermedia. Pesan dapat menjadi efektif saat direncanakan sebelum melaksanakan komunikasi.
4. Pola komunikasi sirkular, yakni proses penyampaian pesan di mana komunikator dan komunikan dapat saling bertukar fungsi. Komunikator dapat menjadi komunikan, kemudian komunikan dapat memberikan umpan balik dan berganti fungsi sehingga terjadi suatu interaksi antara komunikator dan komunikan.²⁶

Menurut Effendy (1989: 32) Pola Komunikasi terdiri dari tiga macam, yaitu:

1. Pola komunikasi satu arah, yaitu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan. Dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja.
2. Pola komunikasi dua arah atau timbal balik (*two way traffic communication*), yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalankan fungsi mereka. Komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi.

²⁶ Ibid., 58.

3. Pola komunikasi multi arah, yaitu pola komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak di mana komunikator dan komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialogis.²⁷

D. Teori *Computer Mediated Communication*

Komunikasi termediasi komputer (*computer-mediated-communication*) merupakan komunikasi yang dimediasi oleh segala sarana media komunikasi berteknologi digital. Percakapan melalui komputer yang disampaikan akan diubah menjadi kode digital, ditransmisikan, kemudian diterjemahkan kepada pendengar.

Internet merupakan suatu koleksi dari berbagai teknologi yang berbeda untuk berkomunikasi. Karena itulah internet dapat dipikirkan sebagai sistem yang terdiri dari banyak sub-sistem, dan setiap sub sistem yang ada memiliki tipe komunikasi tersendiri.²⁸

Computer mediated communication (CMC) atau yang biasa disebut komunikasi yang dimediasi oleh komputer merupakan teori teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari, biasanya hal ini digunakan untuk komunikasi yang melibatkan dua orang atau bahkan lebih yang saling berinteraksi atau berkomunikasi melalui media komputer yang berbeda. Cantoni dan Tardini (2006: 43) menyatakan bahwa *computer mediated communication* merupakan interaksi antar-individu yang terjadi melalui media komputer dan internet. Meskipun komunikasi dengan media komputer mirip dengan komunikasi menggunakan media, tentunya ada beberapa hal yang

²⁷ Sujana Joko dan Rustono Farady Marta, "*Etnografi Komunikasi Pada Tiga Generasi Anggota Perkumpulan Marga ANG Di BAGANSLAPI-APP*", Jurnal Komunikatif Vol. 6, No. 1 (Juni 2017):, 53.

²⁸ Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari, "*Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online(Studi Netnografi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)*", JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi Vol. 2, No. 2 (Juli 2022):, 57.

membedakan, di mana 3 *mediated communication* merupakan proses komunikasi yang melibatkan media apa pun untuk menyampaikan pesan kepada komunikan.²⁹

E. *Game Online*

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya *internet* atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan perluasan jaringan keseluruhan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan *online* terkait komunitas *online*, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.³⁰

Game online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik digunakan untuk baru, yang menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, *game online* benar-benar perkembangan, apalagi mengalami setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network)

²⁹ Canda Christie Setiawan, *Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Valorant dalam Menyusun Strategi Permainan* (Skripsi, Universitas Buddhi Dharma, 2022), 34.

³⁰ Krista Surbakti, "Pengaruh *game online* terhadap remaja", *Jurnal Curere* Vol. 1, No. 1 (April 2017): 30.

dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan menghampiri moneter perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini.³¹

Banyaknya jenis *game online* yang bisa dimainkan oleh penggunanya mulai dari *game* yang berbasis teks sampai *game* yang menggunakan grafik kompleks yang dapat membentuk dunia virtual yang bisa di mainkan oleh banyak pemainnya.

Jenis – jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil latar peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.³²

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apa pun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

³¹ Ibid., 31.

³² Febriany, “Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online”, Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah Vol. 2, No. 1 (2022): 56.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Permainan ini melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan jaringan. Contoh dari genre permainan ini *Emil Chronicle Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

4. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360.

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui *HTML* dan teknologi *scripting HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis *web* seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac- Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *web*. *Browser games* yang baru

menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.³³

6. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter - karakter yang dimainkan permainannya lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*, *The Sims 4*, *EURO Truck Simulator*.³⁴

a. **Dampak Game Online**

Game online yang kini dapat dimainkan melalui perangkat komputer pribadi (PC) dan *smartphone*. *Game online* selain menjadi media hiburan juga dapat di manfaatkan sebagai pengisi waktu luang. Meski demikian, sebagai pemain *game online* yang memainkan *game* nya secara intensitas berlebihan juga akan menimbulkan dampak tertentu bagi penggunanya, baik dari sisi psikologi maupun sosial.

Dampak positif, *game online* menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah

³³ Ibid., 57.

³⁴ Ibid., 58.

untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif.³⁵ Artinya jika seseorang pemain *game online* memainkannya dengan bijak maka bisa menjadi sarana untuk melatih otak dan meningkatkan kecerdasan tertentu.

Dampak negatif, pada *game online* banyak terdapat istilah – istilah yang terkadang hanya sesama pemain kebanyakan ada unsur menghina pemain lain. Dampak negatif adalah bertambahnya kosa kata kasar yang diperoleh sendiri identik dengan kosakatanya yang terkenal menghina dan menjelekkan sesama pemain lainnya³⁶. Artinya *game online* dapat memperkaya kosakata, tapi jika tidak disaring dengan bijak pemain justru bisa terbiasa menggunakan bahasa yang tidak sopan atau merendahkan orang lain.

b. Faktor Pendorong

1. Faktor Internal

Faktor internal biasanya didasari karena adanya keberagaman pilihan, stress, atau depresi, dan kurang kegiatan. Sebagian besar pemain *game online* adalah laki – laki, anak laki – laki cenderung lebih tertarik pada *game* yang menawarkan tantangan semakin sulit tantangannya semakin banyak pemain yang tertarik untuk bermain.³⁷ Biasanya mereka yang memilih *game online* sebagai alternatif hiburan untuk menghilangkan rasa bosan. Bagi sebagian pemain *game online* dapat memberikan rasa

³⁵ Fahlepi Roma Doni, “*Dampak Game Online Bagi Penggunaanya*,” IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Vol. 4, no. 2 (2018):, 5.

³⁶ Ibid., 5.

³⁷ Rabudin, “*Faktor-faktor Yang Menyebabkan Kecanduan Game Online*,” Detik Pendidikan, terakhir diakses 3 Maret 2025, pukul 11.00 WIB, <https://www.detikpendidikan.id/2019/06/faktor-faktor-yang-menyebabkan-kecanduan-game-online.html>.

lega dan sejenak mengalihkan pikiran dari masalah yang sedang dihadapi.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal biasanya terkait adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang – orang terdekat, kurang kontrol dari orang tua, dan lingkungan.³⁸ Sebagian dari mereka menganggap perhatian dari orang – orang terdekat seperti orang tua adalah sumber kebahagiaan. Ketika mereka tidak mendapatkan hal tersebut biasanya akan mencari pelarian yang lain salah satunya melalui *game online*. Dalam lingkungan *game online* mereka dapat bergabung dengan komunitas yang terdiri dari pemain yang berada dari berbagai daerah. Di dalam komunitas tersebut biasanya mereka merasa lebih diterima, dan di dengarkan hingga muncullah rasa peduli satu sama lain.

F. Penelitian Terdahulu

Selama proses penelitian, peneliti sering merujuk pada penelitian sebelumnya sebagai dasar untuk mengembangkan studi yang sedang dilakukan. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk menyediakan referensi, acuan, dan sumber informasi yang relevan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Penelitian terdahulu dipilih karena memiliki kesamaan jenis meskipun fokus dan tujuan penelitiannya berbeda dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu yang dikaji oleh peneliti merupakan penelitian skripsi. **Penelitian pertama** penelitian oleh Novatia Anggraeni dengan judul Komunikasi Virtual Pengguna *Game Online “Township”* Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2017 dengan metode penelitian deskriptif kualitatif,

³⁸ Ibid.

menggambarkan sifat-sifat atau karakteristik individu, keadaan, gejala, dan kelompok tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan proses komunikasi virtual yang ada pada grup *Co-op Nobleese* berupa penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari seseorang anggota yang diutarakan melalui *chat room Twonship*, dengan kerja sama ini seluruh anggota akan saling membantu mengisi permintaan produk, atau membantu mengisi kargo pesawat maupun gerbong kereta untuk menyelesaikan task Regatta.

Penelitian Kedua Kenny K. Frisca dengan judul” Pola Komunikasi Virtual dalam *Game Online Dragonnest* Indonesia:” Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta tahun 2013 dengan metode kualitatif deskriptif. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pola komunikasi yang muncul dalam lingkungan virtual *game online*. Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya dua pola komunikasi yang dominan, yaitu pola komunikasi antar personal dan komunikasi kelompok. Pola antar personal lebih banyak dimanfaatkan untuk aktivitas seperti transaksi jual beli dalam *game* serta penyelesaian konflik antar pemain. Sementara itu, pola komunikasi kelompok digunakan dalam konteks kerja sama tim, membangun relasi sosial, dan berbagi informasi antar pemain. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama – sama membahas aspek komunikasi dalam *game online* serta menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Perbedaannya terletak pada fokus studi dan objek penelitian.

Ketiga penelitian oleh Canda Christie Setiawan dengan judul Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game Online Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan Universitas Buddhi Dharma Tangerang 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola komunikasi virtual, khususnya dalam konteks penyusunan strategi permainan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana interaksi antar pemain berlangsung secara virtual guna mendukung koordinasi taktis dalam permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, di mana data diperoleh melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan anggota tim permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola

komunikasi yang dominan adalah komunikasi multi-arah dan sirkular, yang memungkinkan semua anggota tim untuk saling bertukar informasi secara aktif dan responsif. Komunikasi ini berlangsung dalam situasi yang cepat dan dinamis, sehingga menuntut kejelasan pesan dan ketepatan waktu dalam pengambilan keputusan. Temuan tersebut menegaskan bahwa komunikasi virtual bukan hanya alat bantu, tetapi merupakan elemen strategis utama dalam membangun kerja sama tim dan memenangkan pertandingan dalam lingkungan digital yang kompetitif seperti *Valorant*.

Berikut penelitian terdahulu yang dikaji oleh penulis merupakan jurnal penelitian. **Pertama** dilakukan oleh Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, dan Syifa Syarifa dengan judul “*Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends*” dari Universitas Padjadjaran, dan dipublikasikan dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* pada tahun 2022. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai bagaimana pola dan variasi komunikasi yang terjadi dalam komunitas pemain *game* daring, khususnya *Mobile Legends*, yang bersifat cepat, dinamis, dan sering kali bergantung pada kedekatan sosial serta efektivitas koordinasi dalam tim. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bentuk – bentuk variasi komunikasi virtual yang muncul di antara para pemain *game* tersebut, serta untuk mengetahui bagaimana komunikasi tersebut berkontribusi terhadap dinamika kelompok dan keberhasilan permainan. Penelitian ini menggunakan teori interkasionisme simbolik yang menekankan bahwa makna dalam komunikasi terbentuk melalui proses interaksi simbolik yang terjadi antar individu. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap kelompok pemain *Mobile Legends* yang aktif berinteraksi dalam komunitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variasi komunikasi yang terjadi terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu komunikasi sinkron (*real-time*) dan komunikasi asinkron (tidak langsung) dengan pemilihan bentuk komunikasi sangat bergantung pada situasi permainan,

hubungan antar pemain, dan struktur peran dalam tim. Penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi virtual dalam *game* tidak hanya bersifat teknis tetapi juga sarat akan makna sosial dan kultural yang terbentuk dari interaksi berkelanjutan dalam dunia digital.

Kedua dilakukan oleh Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari dengan judul “*Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Netnografi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)*” pada tahun 2022 dalam JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi. Masalah utama yang dibahas adalah bagaimana komunikasi virtual terbentuk dalam komunitas pemain game online, khususnya di grup Facebook *Genshin Impact Indonesia Official*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang muncul dalam komunitas tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual tersebut, serta memahami bagaimana komunikasi tersebut berkontribusi terhadap dinamika sosial komunitas *game* daring. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi komputerisasi (*Computer-Mediated Communication/CMC*), yang menjelaskan bagaimana individu membangun hubungan sosial melalui media digital tanpa kehadiran fisik secara langsung. Metode yang digunakan adalah netnografi, yaitu pendekatan etnografi yang disesuaikan dengan konteks daring. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dalam komunitas *Genshin Impact Indonesia Official* di *Facebook*, serta dokumentasi interaksi yang terjadi di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam komunitas tersebut bersifat terbuka, egaliter, dan didominasi oleh diskusi yang berfokus pada strategi permainan, berbagi pengalaman, serta penggunaan bahasa khas yang mencerminkan identitas kelompok. Komunikasi terjadi dalam bentuk teks, gambar, *meme*, dan komentar interaktif yang memperkuat rasa kebersamaan meskipun dilakukan secara virtual. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa komunitas digital dalam dunia *game* mampu membentuk pola komunikasi yang kompleks dan produktif dalam menciptakan keterikatan sosial di ruang maya.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Annisa Risecha Junep dan Frenku dengan judul “*Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2*” dari Universitas Sam Ratulangi yang diterbitkan dalam *Jurnal Komunikasi* pada tahun 2017. Penelitian ini mengkaji bagaimana komunikasi virtual terbentuk dan berfungsi dalam kelompok pemain *game Dota 2*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bentuk komunikasi yang terjadi antara anggota tim *Dota 2*, serta untuk mengetahui bagaimana komunikasi tersebut mempengaruhi efektivitas permainan. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik yang menjelaskan bahwa makna dibentuk melalui simbol dan interaksi antar pemain dalam ruang virtual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap pemain *Dota 2* yang tergabung dalam tim permainan daring. Peneliti mengamati proses komunikasi saat permainan berlangsung, baik dalam bentuk lisan melalui *voice chat* maupun pesan teks dalam *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam tim *Dota 2* bersifat cepat, terstruktur, dan cenderung dipengaruhi oleh peran masing-masing anggota tim. Pemimpin tim biasanya memegang kendali arah komunikasi dan strategi, sementara anggota lainnya memberikan respon singkat dan tepat waktu untuk menjaga koordinasi. Selain itu, penggunaan istilah khusus dan bahasa singkat menjadi ciri khas pola komunikasi di kalangan *gamer Dota 2*. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan tim dalam permainan sangat dipengaruhi oleh efektivitas komunikasi virtual yang terjadi secara *real-time*.

Keempat dilakukan oleh Amri Dunan dan Teguhta dari Universitas Gunadarma pada tahun 2019 dengan judul “*Virtual Communication in the Defence of The Ancient-Dota 2 Online Game at the Razer Gaming Depok Community*”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas saat bermain *game Dota 2*, serta memahami faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dan komunikasi bermediasi komputer (*Computer-Mediated*

Communication) sebagai dasar untuk menganalisis pola interaksi yang muncul dalam konteks permainan daring. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi langsung dan wawancara mendalam terhadap anggota komunitas *Razer Gaming* Depok yang aktif bermain *Dota 2*. Observasi dilakukan saat sesi permainan berlangsung untuk menangkap pola *komunikasi real-time* antar anggota tim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam komunitas ini bersifat fungsional dan efisien, dengan penggunaan istilah teknis yang khas dalam *game*. Koordinasi antar anggota tim sangat tergantung pada kelancaran komunikasi suara dan pemahaman terhadap peran masing-masing dalam permainan. Selain itu, ditemukan bahwa keakraban dan frekuensi bermain bersama turut memperkuat efektivitas komunikasi, sehingga meningkatkan performa tim secara keseluruhan. Komunikasi dalam komunitas ini tidak hanya sekadar bertukar informasi, tetapi juga berfungsi dalam membangun solidaritas dan strategi bersama.

Judul Penelitian	Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Township”	Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online Dragonnest Indonesia	Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan
Peneliti	Novatia Anggraeni	Kenny K. Frisca	Canda Christie Setiawan
Lembaga & Tahun	UIN Sunan Ampel Surabaya 2017	UPN Veteran Yogyakarta 2013	Universitas Buddhi Dharma Tangerang 2022
Masalah Penelitian	Bagaimana proses komunikasi virtual dalam grup Co-op Township.	Mengidentifikasi pola komunikasi yang muncul dalam lingkungan virtual game Dragonnest.	Pola komunikasi virtual dalam koordinasi penyusunan strategi tim di game Valorant.
Tujuan Penelitian	Menggambarkan proses penyampaian pesan serta kerja sama antar anggota melalui chat room Township.	Mengidentifikasi pola komunikasi antar personal dan kelompok dalam game online.	Memahami interaksi virtual antar pemain untuk mendukung koordinasi taktis dalam permainan Valorant.
Teori	Computer-Mediated Communication (CMC)	Computer-Mediated Communication (CMC) dan Coordinated	Computer-Mediated Communication (CMC)

		Management of Meaning (CMM)	
Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif.	Kualitatif deskriptif.	Kualitatif deskriptif.
Hasil Penelitian	Komunikasi virtual berlangsung di chat room Co-op Nobleese, digunakan untuk menyampaikan ide/gagasan, mengisi permintaan produk dan menyelesaikan task.	Ditemukan dua pola komunikasi dominan: antar personal (transaksi, konflik) dan kelompok (kerja sama, berbagi info, relasi sosial).	Komunikasi dominan adalah multi-arah dan sirkular, berlangsung cepat dan dinamis, sangat penting dalam membangun kerja sama tim dan strategi permainan.

Table 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu Skripsi

Judul Penelitian	Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends	Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)	Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2	Virtual Communication in the Defence of The Ancient-Dota 2 Online Game at the Razer Gaming Depok Community
-------------------------	---	--	---	--

Peneliti	Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, Syifa Syarifa	Fara Hasna Arifah, Yuli Candrasari	Annisa Risecha Junep, Frenku	Amri Dunan, Teguhta
Lembaga & Tahun	Universitas Padjadjaran, 2022	Universitas Semarang, 2022	Universitas Sam Ratulangi, 2017	Universitas Gunadarma, 2019
Masalah Penelitian	Bagaimana pola dan variasi komunikasi virtual terjadi dalam komunitas Mobile Legends yang cepat, dinamis, dan sosial	Bagaimana pola komunikasi virtual terbentuk dan berfungsi dalam komunitas daring yang anggotanya tidak saling mengenal secara langsung	Bagaimana komunikasi virtual terbentuk dan berfungsi dalam kerja sama tim pemain Dota 2	Bagaimana bentuk komunikasi virtual terbentuk dalam komunitas gamer Dota 2 dan bagaimana pengaruhnya terhadap performa tim
Tujuan Penelitian	Memahami bentuk variasi komunikasi virtual antar pemain serta kontribusinya pada dinamika kelompok dan	Mengidentifikasi dan mendeskripsikan pola komunikasi virtual dan kontribusinya terhadap	Menganalisis bentuk komunikasi dan pengaruhnya terhadap efektivitas permainan	Mengidentifikasi dan menganalisis proses komunikasi antaranggota komunitas dan faktor yang

	keberhasilan tim	dinamika sosial komunitas		mempengaruhi efektivitas komunikasi
Teori	Interaksionisme Simbolik	Computer-Mediated Communication (CMC)	Interaksionisme Simbolik	Komunikasi Interpersonal & Computer-Mediated Communication (CMC)
Metode Penelitian	Kualitatif; observasi partisipatif dan wawancara mendalam	Netnografi; observasi partisipatif dan dokumentasi interaksi	Kualitatif deskriptif; observasi dan wawancara	Kualitatif; observasi langsung dan wawancara mendalam
Hasil Penelitian	Komunikasi terbagi dua: sinkron & asinkron; bergantung pada situasi permainan dan peran; memperkuat kohesi dan makna sosial	Komunikasi bersifat terbuka, egaliter; bentuk teks, gambar, meme; memperkuat identitas kelompok dan keterikatan sosial di ruang virtual	Komunikasi cepat, terstruktur; dipengaruhi peran tim; istilah khusus jadi ciri; efektivitas komunikasi real-time penting	Komunikasi fungsional, efisien; istilah teknis khas; keakraban dan frekuensi bermain meningkatkan efektivitas dan solidaritas tim

Table 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Paradigma interpretif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian sosial untuk memahami realitas sebagai sesuatu yang dibentuk secara subjektif melalui interaksi antar individu dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Paradigma ini tidak berusaha menemukan hukum universal, melainkan mencoba memahami makna yang tersembunyi di balik tindakan sosial. Menurut Bungin, paradigma interpretif berpijak pada asumsi bahwa realitas sosial bersifat majemuk, dibentuk oleh pengalaman dan konstruksi makna yang berbeda-beda antar individu dalam kehidupan sehari-hari¹. Hal senada juga dikemukakan oleh Moleong yang menyatakan bahwa paradigma ini berupaya memahami perilaku manusia dari kerangka pikir subjek yang diteliti, bukan dari sudut pandang peneliti². Oleh karena itu, paradigma interpretif sangat relevan dalam penelitian kualitatif yang berorientasi pada pemaknaan, seperti studi tentang komunikasi virtual dalam *game online*, di mana pengalaman dan interpretasi pemain menjadi pusat analisis utama. Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan paradigma interpretif guna melihat bagaimana peneliti memahami dan menjelaskan perihal dunia sosial dari sudut pandang peneliti sendiri yang turut terlibat di dalamnya.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif merupakan jenis pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai suatu fenomena sosial berdasarkan data yang

¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), 56.

² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 9.

diperoleh dari subjek penelitian. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha memahami dan mendeskripsikan realitas sosial sebagaimana adanya tanpa intervensi atau manipulasi terhadap objek yang diteliti. Moleong menyebutkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada penggambaran secara menyeluruh terhadap situasi sosial yang diteliti berdasarkan fakta yang muncul di lapangan³. Hal senada dikemukakan oleh Nazir yang menyatakan bahwa metode deskriptif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan menekankan pada pencatatan, analisis, dan interpretasi data yang bersifat aktual⁴. Sementara itu, dalam kajian komunikasi, pendekatan ini dianggap efektif untuk memahami pola interaksi, simbol, serta makna yang dibentuk oleh pelaku komunikasi dalam konteks tertentu. Menurut Astuti dan Rachmat, dalam konteks digital, pendekatan deskriptif kualitatif mampu mengungkap bentuk-bentuk komunikasi yang bersifat dinamis dan kontekstual di ruang virtual⁵.

C. Metode Penelitian

Dalam proses pelaksanaan sebuah penelitian, pemilihan metode yang tepat menjadi dasar penting guna memperoleh data yang akurat dan relevan terhadap objek kajian. Metode penelitian tidak hanya berfungsi sebagai pedoman teknis dalam pelaksanaan riset, tetapi juga memberikan arah yang sistematis agar data yang dikumpulkan dapat diolah secara logis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, metode penelitian mencakup strategi perencanaan, pendekatan analisis, prosedur pengumpulan data, serta teknik pengolahan dan penafsiran informasi yang diperoleh dari lapangan atau sumber data lainnya⁶.

³ Ibid., 11.

⁴ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 54.

⁵ Astuti, Yunita Nur, dan Rachmat Kriyantono, “Pola Komunikasi Pengguna Media Sosial dalam Komunitas Daring: Pendekatan Deskriptif Kualitatif”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 17, No. 1 (2021): 40.

⁶ Syamsuddin, “Metodologi Penelitian Sosial dan Komunikasi: Suatu Pendekatan Praktis”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 7, No. 1 (2019): 15.

D. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan elemen kunci dalam pengumpulan data, karena melalui subjek inilah informasi primer mengenai fenomena yang diteliti dapat diperoleh secara langsung. Pemilihan subjek penelitian tidak dilakukan secara acak, melainkan harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik subjek dengan tujuan dan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subjek atau informan dipilih berdasarkan kemampuan mereka dalam memberikan informasi yang mendalam, akurat, dan relevan terhadap isu yang dikaji⁷.

Pada penelitian ini subjek yang diambil adalah adanya orang, tempat, atau benda yang diamati sebagai sasaran dalam melakukan penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah fitur komunikasi dalam *Game Online GTA 5 Roleplay* seperti fitur *voice* yang ada di dalamnya.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada fokus utama dari suatu kajian ilmiah yang menjadi sasaran pengamatan untuk memahami realitas sosial tertentu. Dalam konteks penelitian kualitatif, objek penelitian dapat berupa situasi, interaksi, atau fenomena sosial yang mencerminkan dinamika perilaku individu atau kelompok dalam suatu lingkungan tertentu. Pemahaman terhadap objek penelitian secara

⁷ Astuti, Yunita Nur, dan Rachmat Kriyantono, “*Pola Komunikasi Pengguna Media Sosial dalam Komunitas Daring: Pendekatan Deskriptif Kualitatif*”, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 17, No. 1 (2021): 40.

mendalam diperlukan untuk memperoleh gambaran holistik mengenai konteks yang sedang diteliti⁸.

Pada penelitian ini, peneliti mengamati secara mendalam dan fokus pada aktifitas orang – orang pada objek penelitian tersebut. Peneliti menjadikan fokus atau objek penelitian pada penelitian ini adalah *server game online GTA 5 Roleplay* yang bernama Kota Baru *Roleplay* Indonesia.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dua jenis teknik, yaitu data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan jenis data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli tanpa melalui perantara, sehingga data ini memiliki tingkat keaslian dan relevansi yang tinggi terhadap fokus penelitian. Data ini biasanya diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan seperti observasi partisipatif, dan dokumentasi lapangan. Melalui data primer, peneliti dapat menangkap informasi faktual dan subjektif yang berasal langsung dari individu, kelompok, atau fenomena yang menjadi objek kajian. Dalam pelaksanaan penelitian, penggunaan data primer dianggap sangat penting untuk memperoleh gambaran yang valid dan terpercaya, sehingga peneliti biasanya mengandalkan metode observasi dan dokumentasi sebagai teknik utama dalam mengumpulkan data⁹. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer sebagai teknik pengumpulan data yang akurat, yaitu:

⁸ Sutopo, H.B., “*Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*”, Jurnal Ilmu Sosial, Vol. 2, No. 1 (2002): 12.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 223.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh informasi langsung dari fenomena yang sedang diteliti. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati perilaku, kondisi, atau peristiwa secara sistematis guna mendapatkan pemahaman yang autentik dan mendalam terhadap objek kajian. Proses ini memungkinkan peneliti menangkap data yang bersifat natural dan kontekstual, sehingga memberikan gambaran nyata tentang fenomena tanpa adanya rekayasa atau intervensi¹⁰.

2. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup pengumpulan informasi yang tersimpan dalam berbagai bentuk, seperti foto, catatan tertulis, arsip, dan rekaman lainnya. Teknik ini memungkinkan peneliti mengakses data historis atau kontekstual yang mendukung pemahaman terhadap fenomena yang sedang dikaji, serta memperkaya sumber data primer yang diperoleh secara langsung¹¹.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari sumber primer, melainkan melalui perantara seperti dokumen, laporan, arsip, atau publikasi yang telah tersedia. Data ini biasanya berbentuk catatan tertulis, statistik, atau rekaman yang telah disusun dan disimpan sebelumnya, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Keberadaan data sekunder sangat membantu

¹⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 92.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 225.

dalam melengkapi dan memperkuat analisis penelitian, terutama sebagai data pelengkap untuk memperjelas konteks fenomena yang dikaji¹².

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses sistematis dalam mengelola dan mengolah data yang telah dikumpulkan guna menemukan pola, tema, atau informasi penting yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahapan dalam analisis data meliputi pengorganisasian data, seleksi data yang signifikan, serta interpretasi hasil agar dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Proses ini biasanya mencakup pengumpulan data, proses analisis yang kritis, dan penyajian hasil dalam bentuk narasi yang menjelaskan temuan penelitian secara komprehensif. Pada penelitian ini, digunakan pendekatan analisis data kualitatif yang berfokus pada pemahaman makna dari data yang diperoleh dan interpretasi konteks sosial secara mendalam. Menurut Miles dan Huberman sebagaimana dikutip dalam Yusuf (2014: 407-409), proses analisis data terdiri dari tiga tahapan utama yang berlangsung secara simultan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga aktivitas ini saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam rangka menyederhanakan dan mengorganisasikan data, sehingga memudahkan pemahaman serta interpretasi terhadap fenomena yang diteliti. Reduksi data berfungsi untuk menyaring dan memfokuskan informasi, penyajian data menyusun data ke dalam bentuk yang sistematis agar mudah dianalisis, dan penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menghasilkan interpretasi dan temuan penelitian yang valid¹³.

¹² Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 105.

¹³ Miles, Matthew B., dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, dalam Yusuf, M., *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 408.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap awal dalam analisis data kualitatif yang berfungsi untuk menyaring, memilih, dan memfokuskan data yang diperoleh selama proses pengumpulan. Proses ini tidak hanya menghilangkan data yang dianggap kurang relevan atau berulang, tetapi juga menyederhanakan dan mengorganisasi informasi agar lebih mudah dianalisis. Dengan melakukan reduksi, peneliti dapat memperjelas inti permasalahan dan memudahkan identifikasi pola, tema, atau kategori penting yang muncul dari data. Reduksi data juga meliputi pengkodean awal dan penyusunan kerangka konseptual yang akan menjadi dasar analisis selanjutnya. Proses ini berlangsung secara berkesinambungan sejak data dikumpulkan hingga tahap akhir penelitian¹⁴.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses pengorganisasian hasil reduksi data ke dalam bentuk yang sistematis dan mudah dipahami. Bentuk penyajian data bisa bermacam-macam, seperti tabel, grafik, diagram, atau narasi deskriptif. Tujuannya adalah untuk menampilkan informasi secara terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan interpretasi dan analisis. Penyajian data yang baik memberikan gambaran yang jelas mengenai konteks dan hubungan antar variabel atau tema yang ditemukan, serta membantu dalam menarik kesimpulan yang valid. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data naratif sering digunakan karena mampu menggambarkan secara detail dan kontekstual fenomena yang terjadi¹⁵.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid., 409.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data yang melibatkan interpretasi terhadap data yang telah direduksi dan disajikan. Pada tahap ini, peneliti membuat inferensi dan generalisasi berdasarkan pola-pola atau tema-tema yang ditemukan selama analisis. Penarikan kesimpulan tidak bersifat final pada awal penelitian, melainkan berkembang seiring dengan bertambahnya data dan pemahaman peneliti terhadap fenomena. Kesimpulan yang diambil harus didukung oleh bukti empiris yang cukup dan relevan, serta harus mampu menjawab rumusan masalah penelitian. Proses ini menegaskan validitas dan kredibilitas hasil penelitian sekaligus memberikan rekomendasi atau implikasi praktis¹⁶.

G. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama periode Agustus 2024 hingga Mei 2025, dimana peneliti menilai bahwa data yang terkumpul telah mencukupi untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Lokasi penelitian dipilih di lingkungan rumah peneliti sendiri, di mana aktivitas bermain *game online GTA 5 Roleplay* pada server Kota Baru *Roleplay* Indonesia dilakukan. *Server* tersebut menyediakan fasilitas komunikasi berupa fitur *chat* dan *voice chat*, yang menjadi media utama dalam interaksi antar pemain selama proses pengumpulan data berlangsung.

¹⁶ Ibid.

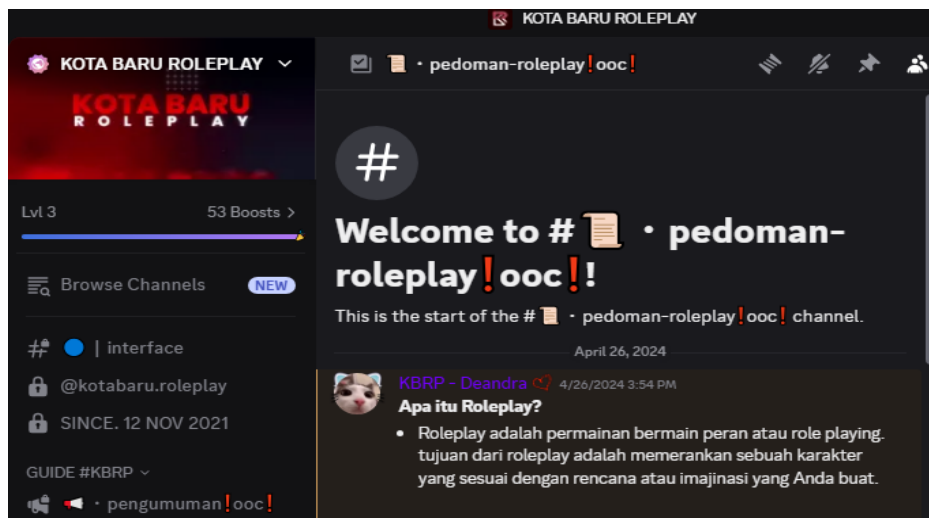
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Server Kota Baru Roleplay Indonesia

Roleplay merupakan aktivitas memainkan peran tertentu sesuai dengan karakter yang diinginkan. Dalam permainan *Grand Theft Auto (GTA) Roleplay*, pemain memerankan karakter layaknya di dunia nyata, lengkap dengan identitas, latar belakang, serta profesi tertentu¹. Server Kota Baru *Roleplay* Indonesia merupakan salah satu server *Grand Theft Auto v (GTA V) roleplay* yang berbasis di Indonesia. Server kota baru *roleplay* Indonesia hingga saat ini menjadi salah satu server yang masuk ke dalam sepuluh server Indonesia yang jumlah pemainnya paling ramai di Indonesia. Server ini berdiri sejak 12 November 2021 yang didirikan oleh Regyna April dan Deandra Adhitya dan teman – temannya dan memiliki tujuan untuk menciptakan komunitas *roleplay* yang sehat dan bersahabat untuk semua para penikmat *roleplay*.

¹ <https://www.gamefinity.id/game/pengertian-gta-v-roleplay-dan-cara-mainnya/> diakses pada tanggal 13 Mei 2025 pukul 13.15.



Gambar 4.1 : Kanal Pedoman *Roleplay* di *Discord* Server Kota Baru *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2024

Server ini memiliki atmosfer yang realistis dengan banyak pilihan peran dan cerita sampingan, sehingga cocok bagi pemain yang suka eksplorasi dan berinteraksi.² Pada server ini pemain di harapkan untuk memerankan karakternya secara konsisten namun tetap di beri toleransi terhadap kesalahan kecil. Server ini di kelola secara terstruktur yang di lakukan oleh tim developer dan administrator yang bertugas untuk mengatur dan mengawasi konten yang di sajikan dalam *game* serta mengawasi perilaku para pemainnya, dan juga mengelola platform komunikasi seperti Discord.

Pada server Kota Baru *Rolepalay* Indonesia ini terlihat jumlah pemain aktif harian yang berkisar antara 150 – 350 pemain. Dengan adanya variasi profesi karakter yang disajikan di dalamnya seperti polisi, dokter, pengacara, kriminal hingga pekerjaan swasta membuat server ini menarik untuk di mainkan. Sejak berdirinya server Kota Baru *Roleplay* Indonesia hingga saat ini telah berhasil mendapatkan 33818

² <https://cbtp.co.id/kb/knowledge-base/rekomendasi-server-gta-5-roleplay-indonesia-terbaik/> diakses pada tanggal 13 Mei 2025 pukul 13.36.

member dan pada saat ini kapasitas pemain yang disajikan sudah mencapai 1068 pemain yang bisa bergabung ke dalam server ini. Komunitas ini sebagian besar terdiri dari pemain berusia 17 - 30 tahun yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.



Gambar 4.2 : Interaksi *Roleplay* antara Polisi dan Paramedis di Server Kota Baru RP

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2024

Media komunikasi utama yang di gunakan adalah :

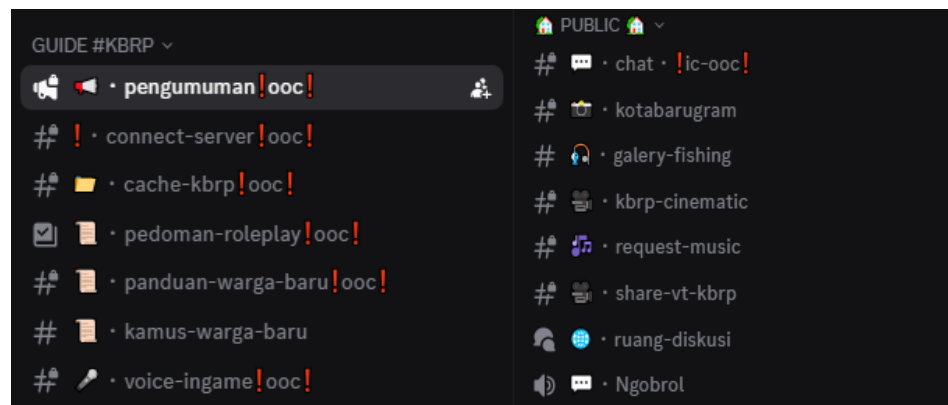
1. *Voice Chat In – Game (Proximity Voice)*

Voice Chat In – Game merupakan media komunikasi utama yang digunakan dalam *GTA V Roleplay*. Dengan adanya fitur ini mendukung para pemainnya untuk berbicara secara langsung menggunakan mikrofon di mana suara hanya akan terdengar oleh pemain lain yang berada dalam jangkauan satu pemain dalam jarak tertentu. Sistem ini disebut *proximity voice* meniru pola komunikasi dunia nyata, semakin dekat seseorang maka semakin jelas pula suara yang terdengar³.

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Voice_chat_in_online_gaming diakses pada tanggal 15 Mei 2025 pukul 14.25.

2. *Discord*

Discord adalah platform komunikasi eksternal yang menjadi alat yang penting dalam komunikasi komunitas *GTA V Roleplay* di luar *game*. *Discord* adalah platform sosial yang memungkinkan komunikasi melalui fitur panggilan suara, panggilan video, pesan teks, serta media dan *file*⁴. Pada biasanya *discord* digunakan untuk koordinasi teknis antar pemain, pengumuman dan dokumentasi roleplay, meminta bantuan dan melapor pelanggaran antar pemain. Selain itu dapat juga menjadi tempat komunikasi berdiskusi, berbagi konten, dan berinteraksi di luar dunia *game*. Dengan ini dapat membangun keterikatan sosial antar pemain.



Gambar 4.3 : Tampilan Saluran Komunikasi *Guide* dan *Public* di *Discord* Komunitas Kota Baru Roleplay

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Discord> diakses pada tanggal 15 Mei 2025 pukul 15 Mei 2025 pukul 15.00.

3. Teks *Chat In – Game*

Teks *chat in – game* merupakan media komunikasi berbasis teks yang juga sangat berfungsi dalam *roleplay* terutama untuk menggambarkan narasi tindakan karakter yang tidak dapat divisualkan langsung oleh *game*. dalam GTA V RP teks *chat* memiliki beberapa jenis:

- **IC (*In – Character*) Chat**

Biasanya digunakan untuk dialog antar karakter dalam konteks kejadian yang berada atau sedang terjadi oleh pemain.

- **OOC (*Out of Character*) Chat**

OOO Chat digunakan untuk komunikasi teknis atau klarifikasi di luar karakter peran yang di mainkan oleh pemain.

- ***Command – based chat***

Pada *Command – based chat* ini biasanya menggunakan fitur yang disediakan pada server seperti */me*, */do*, dan */bisik* digunakan untuk mendeskripsikan aksi atau ekspresi karakter.

Dengan terstrukturnya komunikasi yang terjadi pada server Kota Baru RP menjadi ruang interaksi virtual yang kompleks, menggabungkan komunikasi langsung (sinkron) dan tidak langsung (asinkron) dalam membangun pengalaman *roleplay* bersama.

Salah satu bentuk dukungan terhadap kelancaran komunikasi antar pemain adalah di sediakannya kamus warga baru dan pedoman *roleplay*. Kedua dokumen ini memuatkan istilah – istilah yang umum digunakan dalam percakapan sehari – hari di dalam dunia *roleplay*, serta aturan yang membatasi perilaku pemain agar tetap berada dalam koridor karakter yang mereka perankan (IC).

Kamus ini menjadi media edukasi informal yang sangat penting bagi pemain pemula agar tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi baik dalam konteks IC (*In*

Character) maupun *OOO (Out of Character)*. Selain itu pedoman *roleplay* memberikan batasan – batasan yang jelas agar tidak terjadi pelanggaran terhadap etika bermain peran seperti tindakan *mixing*, *meta gaming* dan lainnya.

Berikut merupakan dua tabel yang menggambarkan kamus istilah *roleplay* khas server kota baru dan pedoman penting dalam bermain *roleplay*.

Istilah Roleplay	Arti/Padanan Kata (Dalam Server)	Contoh Penggunaan
Disconnect / Timed out	Kesantet	Maaf saya abis kesantet.
Arwah	Diri OOC / luar game	Arwahku agak kurang enak badan mas.
Keluar game	Keluar kota	Aku udah mau keluar kota nih.
Live streaming	Vlog	Saya sedang vlog sekarang.
Voice in game	Tenggorokan	Tenggorokanmu bermasalah itu, suaranya agak serak.
Menabrak karena beda pandangan	Beda mata / visual	Maaf beda mata.
Jaringan	Satelit	Satelit kamu sedang gangguan tidak?

Menabrak karena lag	Satelit merah	Maaf satelit saya merah-merah.
Discord	Website	Coba kamu lihat dulu itu peraturan di website.
Server	Kota	Kamu dari kota mana?
Lag / ngelag	Melambat / berat	Aduh ini melambat parah.
Kepencet	Keram	Maaf kepukul, tangan saya keram.
AFK	Melamun	Sebentar ya, arwah saya sedang melamun.
Baru login	Baru mendarat	Maaf kawan, saya baru mendarat.
Masih loading	Masih berpikir	Sebentar saya sedang berpikir di area sini.
Re-login	Migrasi	Sebentar ya saya migrasi dulu.
Monitor	Visual / Penglihatan	Visual saya agak terganggu.
FPS	Kedipan mata	Kedipan matamu dapat berapa?

Discord	Email	Coba baca email-mu dulu.
Forum	Website	Coba lihat websitemu sudah ada jawab atau belum?
PC / Laptop	Otak	Otak saya agak panas hari ini.
Keyboard	Otot	Cara naik kendaraan otot apa ya?
Developer / Admin	Dewa	Dewa sedang memperbaiki kota.
Emotes	Gaya	Itu gaya apa ya?
Command	Mantra	Cara seperti itu menggunakan mantra apa?

Table 4.1 Kamus *Roleplay* Server Kota Baru

Istilah Roleplay	Penjelasan
OOC (Out of Character)	Konteks kejadian di luar karakter roleplay, tidak terkait narasi atau alur dalam game.
IC (In Character)	Konteks kejadian yang terjadi dan dijalankan oleh karakter pemain di dalam game.
Mixing	Membawa informasi dari OOC ke IC, sangat dilarang dalam roleplay.

Non Fear RP	Memainkan karakter tanpa menunjukkan rasa takut pada situasi yang mengancam jiwa.
Refuse RP	Menolak mengikuti atau melanjutkan skenario roleplay yang sedang berlangsung.
Non-RP Behavior	Perilaku yang tidak sesuai atau tidak masuk akal dalam konteks bermain peran.
RDM	Membunuh karakter lain tanpa alasan yang logis dan jelas.
VDM	Menabrak pemain lain dengan kendaraan tanpa alasan IC yang masuk akal.
Meta Gaming	Menggunakan informasi dari luar game untuk keuntungan karakter dalam game.

Table 4.2 Pedoman *Roleplay* Server Kota Baru

B. Bentuk dan Karakteristik Komunikasi Virtual

Pada server Kota Baru *Roleplay* komunikasi pemain tidak hanya sekedar bentuk pertukaran informasi saja melainkan sarana untuk pembentukan makna, identitas sosial, dan pengembangan narasi bersama. Bentuk komunikasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu komunikasi *In Character (IC)* yang terjadi di pada karakter pemain yang berada di dalam *game* dan *Out of Character (OOC)* komunikasi yang terjadi di luar peran karakter yang dimainkan oleh pemain.

a. Komunikasi *In Character (IC)*

Komunikasi IC dapat terjadi ketika pemain berbicara atau bertindak sebagai karakter fiktif pemain yang dilakukan dalam dunia *roleplay*. Bentuk komunikasi ini bersifat performatif dan imajinatif di mana pemain harus menjaga konsistensi karakter yang di mainkan sesuai dengan latar belakang cerita, dan peran sosial.

Contoh komunikasi IC seperti ilustrasi pada gambar di bawah ini, yang terjadi pada peneliti yang di mana karakter yang dimainkan sedang melakukan interview untuk masuk ke salah satu instansi yang ada di server tersebut.

Komunikasi tersebut terjadi seperti :

- Pemain satu (Laki -Laki Rambut Merah) : “*Selamat malam, Pak. Apa sudah siap untuk di wawancara*”
- Pemain Dua (Laki – Laki Berdiri di Tengah) : “*Siap Pak.*”



**Gambar 4.4 : Interaksi Pemain di Ruang Tunggu dalam Dunia
Roleplay Server Kota Baru**

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Komunikasi ini sebagian besar terjadi melalui *voice chat proximity* yaitu suara hanya terdengar oleh pemain lain jika berada di dekatnya dalam *game*. Pemain juga menggunakan perintah seperti:

1. */me* di gunakan untuk mendeskripsikan tindakan karakter.

Terlihat seperti ilustrasi pada gambar di bawah. Pemain berbaju coklat menggunakan */me* “*mengambil makanan dari tas*” untuk menjelaskan

komunikasi yang disampaikan yaitu pemain coklat mengambil makanannya di berikan ke pemain satunya.

2. */do* biasanya untuk menjelaskan keadaan sekitar atau reaksi non – verbal.

Pemain berbaju putih menggunakan */do* “*menerima makanan*” untuk menjelaskan pemain tersebut sudah menerima makanan yang sudah di berikan oleh pemain berbaju coklat.



Gambar 4.5 : Simulasi Interaksi Pemain Proses Penerimaan Makan dalam Dunia *Roleplay* Menggunakan */do*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

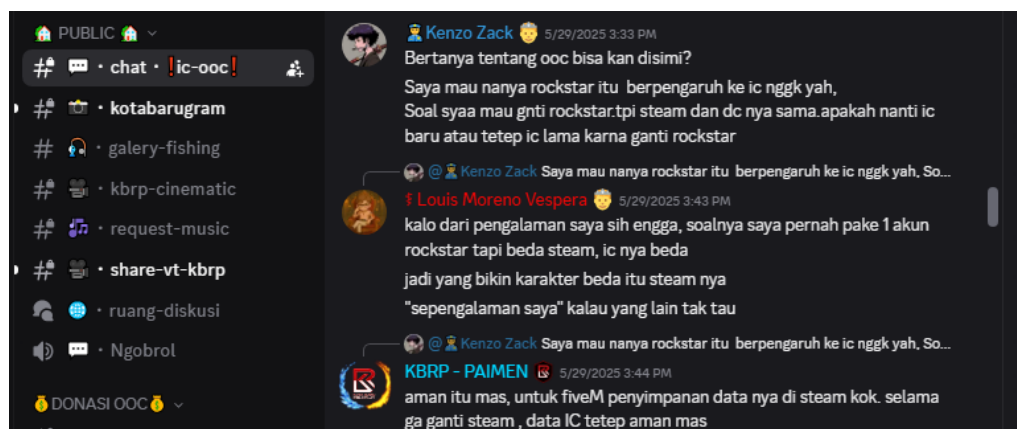
b. Komunikasi *Out Of Character* (OOC)

Komunikasi OOC digunakan ketika pemain berbicara sebagai diri mereka sendiri yang tidak ada kaitannya dengan karakter fiktif yang ada di dalam *game*. Komunikasi ini biasanya terjadi untuk keperluan teknis, koordinasi, atau pelaporan masalah.

Komunikasi ini biasanya dilakukan di *channel discord* yang biasanya di gunakan untuk laporan pelanggaran, pengumuman server, atau diskusi umum

antar pemain. Dan in *game ooc chat* juga digunakan saat terjadi masalah teknis seperti komunikasi yang tidak bisa dilakukan oleh fitur *voice chat*.

Salah satu contoh komunikasi yang terjadi pada *channel discord*, seperti gambar di bawah ini menjelaskan terjadinya komunikasi *OOC* atau di luar *game* melalui platform *discord* pada kolom *chat ic occ* yang di mana ada salah satu pemain menanyakan pada kolom *chat* tersebut dan di berikan jawaban dari pemain lainnya untuk mendapatkan hasil dari diskusi tersebut.



Gambar 4.6 : Diskusi Teknis Antar Pemain di Kanal #*chat-ic-occ* pada *Discord* Server Kota Baru *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Contoh lain yang terjadi pada komunikasi *ooc*, yakni komunikasi berlangsung di dalam *game* tapi tidak berkaitan dengan karakter fiktif yang diperankan. Terlihat pada gambar di bawah terdapat ilustrasi komunikasi yang berlangsung menggunakan fitur teks *in game command* /bisik. Pada gambar di bawah yang terjadi antar dua pemain. Komunikasi dilakukan dengan tujuan pemain satu menanyakan ke pemain dua apa suara di dalam game dia terdengar dengan jelas atau tidak dan di respons oleh pemain ke dua.

- Item Leonostra : “suara ku ada ga bang?”
- Benny Munardo : “ada”



Gambar 4.7 : Interaksi Pemain Menggunakan Fitur /bisik dalam Dunia *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Perbedaan *IC* dan *OOO* ini menjadi sangat penting dalam menjaga konsistensi dalam dunia *roleplay*. Pemain di harapkan mampu memisahkan dua bentuk komunikasi ini untuk menjaga kualitas interaksi.

c. Platform dan Media Komunikasi

Server Kota Baru *Roleplay* Indonesia memanfaatkan berbagai platform untuk mendukung komunikasi digital, yang bisa dilihat pada tabel berikut:

Media	Jenis Komunikasi	Karakteristik
Voice Chat In - Game	Sinkron (Realtime)	Kontekstual, berbasis lokasi karakter, natural
Teks Chat In - Game	Sinkron / Asinkron	Formal dan fungsional, bersifat pelengkap
Discord	Sinkron & Asinkron	Komunitas, pengumuman, bantuan teknis, sosial

Table 4.3 Platform Dan Media Komunikasi

Dengan adanya ketiga media ini membentuk ekosistem komunikasi yang mendukung pengalaman *roleplay* yang lebih realistis. Pemain dapat beralih antar media tergantung pada kebutuhan dan konteks komunikasi yang dilakukan.

C. Pola Komunikasi Virtual di Server Kota Baru *Roleplay* Indonesia

Analisis terhadap interaksi di server Kota Baru *Roleplay* Indonesia menunjukkan adanya berbagai pola komunikasi virtual yang kompleks dan dinamis. Pola – pola ini dapat dipahami dengan mengacu pada kerangka teori pada komunikasi yang dikemukakan oleh Effendy dan Permata.

a. Pola Komunikasi Primer dan Sekunder: Fondasi Interaksi Virtual

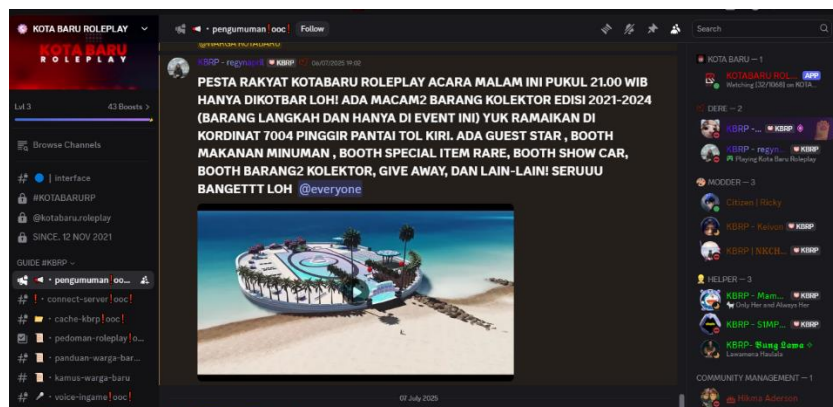
Menurut Permata, komunikasi terbagi menjadi pola primer (penyampaian pesan melalui simbol) dan sekunder (menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua). Dalam server Kota Baru *Roleplay*, kedua pola ini berjalan secara simultan dan menjadi dasar dari semua interaksi.

- **Pola Komunikasi Primer** termanifestasi melalui penggunaan *voice chat in-game*. Di sini, pemain menggunakan simbol verbal (suara, intonasi, logat) dan non-verbal (melalui perintah /me dan /do untuk mendeskripsikan gestur) secara langsung untuk berkomunikasi dengan pemain lain dalam jangkauan terdekat (*proximity voice*). Komunikasi ini terasa natural dan spontan, menyerupai interaksi tatap muka.
- **Pola Komunikasi Sekunder** mencakup keseluruhan proses komunikasi di server, karena setiap interaksi—baik suara maupun teks—dimediasi oleh sarana teknologi seperti komputer, koneksi internet, dan platform seperti *FiveM* dan *Discord*. Penggunaan platform ini adalah ciri khas komunikasi virtual, di mana pesan disampaikan tidak secara langsung, melainkan melalui perantara digital.

b. Pola Komunikasi Satu Arah (Linear): Penyebaran Informasi Terstruktur

Pola komunikasi satu arah, atau linear, terjadi ketika pesan mengalir dari komunikator ke komunikan tanpa adanya umpan balik langsung. Di server Kota Baru Roleplay, pola ini sangat esensial untuk menjaga keteraturan dan menyebarkan informasi penting. Contohnya meliputi:

- **Pengumuman Server di *Discord*:** Ketika tim administrator atau *developer* mempublikasikan pengumuman, peraturan baru, atau jadwal event di kanal *Discord*, informasi tersebut mengalir secara satu arah ke seluruh anggota komunitas. Para pemain bertindak sebagai penerima pesan (komunikan) tanpa bisa mengubah isi pengumuman tersebut secara langsung.



Gambar 4.8 : Pengumuman Event *Pesta Rakyat* di Kanal #pengumuman|ooc! pada *Discord* Server Kota Baru Roleplay

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

- **Pedoman dan Kamus *Roleplay*:** Dokumen seperti "pedoman-roleplay" dan "kamus-warga-baru" yang tersedia di *Discord* juga merupakan bentuk komunikasi satu arah. Dokumen ini berfungsi sebagai panduan yang ditetapkan oleh pengelola server untuk dipatuhi oleh semua pemain

Pola ini memastikan bahwa informasi krusial tersampaikan secara seragam dan efisien kepada ribuan anggota, meskipun interaksi yang terjadi bersifat pasif.

c. Pola Komunikasi Dua Arah (Sirkular): Interaksi Personal dan Resiprokal

Pola komunikasi dua arah (timbang balik) atau sirkular adalah yang paling umum terjadi dalam interaksi sehari-hari di server. Pola ini ditandai dengan adanya pertukaran peran antara komunikator dan komunikan, di mana umpan balik terjadi secara terus-menerus. Interaksi ini bersifat dinamis dan dialogis. Contoh konkretnya adalah:

- **Dialog via *Voice Chat*:** Percakapan langsung antar dua pemain, seperti saat wawancara kerja, transaksi, atau sekadar mengobrol santai, menunjukkan pola sirkular. Pemain A berbicara (komunikator) dan Pemain B mendengarkan (komunikan), lalu Pemain B merespons dan berganti peran menjadi komunikator.



Gambar 4.9 : Interaksi antara Paramedis, Polisi, dan Warga di Dalam Rumah Sakit Kota Baru *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

- **Interaksi Teks via Perintah /bisik:** Penggunaan perintah /bisik untuk komunikasi teknis atau personal di dalam *game* juga mencerminkan pola dua arah. Terjadi pertukaran pesan yang jelas antara dua individu untuk mencapai pemahaman bersama, misalnya untuk memeriksa kualitas suara.

Pola ini menjadi fondasi dalam membangun hubungan interpersonal dan mengembangkan narasi karakter secara kolaboratif di dalam dunia *roleplay*.

d. Pola Komunikasi Multi Arah: Dinamika Interaksi Kelompok dan Komunitas

Pola komunikasi multi arah terjadi ketika interaksi melibatkan lebih dari dua orang secara bersamaan, di mana setiap peserta dapat saling bertukar peran sebagai komunikator dan komunikan secara bebas dan dialogis. Pola ini sangat vital dalam skenario *roleplay* yang melibatkan kerja sama tim dan dinamika komunitas. Implementasinya terlihat pada:

- **Koordinasi Tim dalam Skenario *Roleplay*:** Saat terjadi situasi yang melibatkan banyak pemain, seperti operasi gabungan antara polisi dan paramedis, komunikasi multi arah menjadi kunci. Informasi, perintah, dan laporan mengalir ke berbagai arah di antara semua anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.



**Gambar 4.10 : Antrean Pemain di Depan Rumah Sakit Kota Baru
*Roleplay***

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

- **Diskusi di Kanal *Discord*:** Kanal seperti #ruang-diskusi atau #chat-ic-ooc di *Discord* menjadi wadah komunikasi multi arah. Di sini, seorang pemain bisa melemparkan sebuah topik atau pertanyaan, yang kemudian ditanggapi oleh banyak anggota lain secara bersamaan, menciptakan sebuah diskusi yang kaya dan interaktif.
- **Interaksi di Ruang Publik Virtual:** Ketika beberapa pemain berkumpul di lokasi publik dalam *game*, seperti di "Zona Santai", percakapan yang terjadi sering kali bersifat multi arah. Beberapa pemain bisa berbicara dan merespons satu sama lain secara simultan, menciptakan suasana sosial yang hidup dan dinamis.

Pola multi arah ini menegaskan bahwa komunikasi di server Kota Baru *Roleplay* tidak hanya terbatas pada interaksi individual, tetapi juga membentuk sebuah jaringan komunikasi yang kompleks dan kolektif, yang menjadi inti dari kehidupan sosial komunitas virtual tersebut.

D. Pola Komunikasi Virtual Berdasarkan Teori Computer Mediated Communication (CMC)

Teori Computer-Mediated Communication (CMC) digunakan untuk memahami bagaimana pemain berinteraksi melalui teknologi digital dalam konteks virtual *roleplay*. CMC menekankan bagaimana media digital memengaruhi penyampaian pesan, konstruksi identitas, dan hubungan sosial antar individu dalam lingkungan virtual.

Dalam konteks server Kota Baru RP, terdapat beberapa aspek penting dari CMC yang dapat digunakan untuk menganalisis pola komunikasi pemain.

a. Komunikasi Sinkron dan Asinkron

Computer - Mediated Communication (CMC) membedakan dua jenis komunikasi berdasarkan waktu:

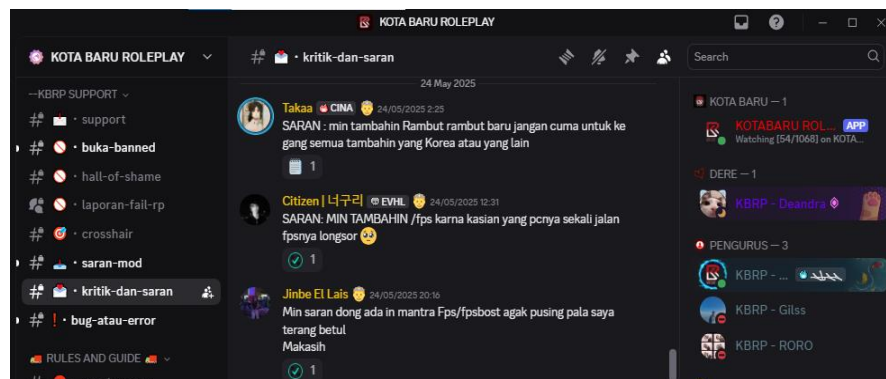
1. Sinkron (*synchronous*): komunikasi terjadi secara langsung dan simultan, seperti dalam *voice chat in-game* atau *voice channel Discord*. Pemain berbicara dan merespons secara *real-time*, menciptakan dinamika interaksi yang lebih spontan dan natural.



Gambar 4.11 : Komunikasi Sinkron Antar Pemain di Zona Santai Server Kota Baru *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

2. Asinkron (*asynchronous*): komunikasi tidak terjadi dalam waktu bersamaan. Contohnya adalah *chat* teks dalam *Discord* (seperti laporan ke moderator, diskusi forum), atau pesan IC melalui fitur *note/announcement*. Komunikasi ini memungkinkan pemain merespons dengan jeda waktu, memberi ruang untuk berpikir dan mengolah pesan.



Gambar 4.12 : Komunikasi Asinkron melalui Kanal Kritik dan Saran di *Discord* Server Kota Baru Roleplay

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Penerapan dua jenis komunikasi ini berdampak langsung pada gaya interaksi. Komunikasi sinkron cenderung lebih ekspresif dan emosional, sementara komunikasi asinkron bersifat lebih informatif dan terstruktur.

b. Penyampaian Informasi dan Minimnya Isyarat Nonverbal

Menurut Walther dalam *Social Information Processing Theory*, meskipun CMC memiliki keterbatasan dalam menyampaikan isyarat nonverbal (seperti ekspresi wajah, gestur tubuh), individu tetap dapat membangun hubungan sosial dan keintiman melalui adaptasi terhadap medium digital.

Dalam server Kota Baru RP, adaptasi tersebut tampak melalui:

- Penggunaan nada suara, penekanan intonasi, atau aksen karakter untuk menyampaikan emosi.

- Perintah teks seperti */me* dan */do* untuk menggantikan ekspresi nonverbal.
- Penggunaan simbol, tanda baca, dan huruf kapital dalam teks *Discord* untuk menambah ekspresi.

Contoh :

/me memeriksa nadi korban lalu memberikan CPR ringan.



Gambar 4.13 : Simulasi Pertolongan Pertama Menggunakan Perintah Teks */me* dalam *Roleplay* di Server Kota Baru

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Dengan demikian, keterbatasan medium digital tidak serta-merta mengurangi kualitas interaksi. Pemain mampu berinovasi dalam menyampaikan makna melalui media yang tersedia.

c. Media Richness dalam Komunikasi Virtual

Teori Media Richness oleh Daft dan Lengel (1986) menyatakan bahwa setiap media memiliki tingkat kekayaan informasi yang berbeda. Media dianggap "kaya" jika mampu menyampaikan banyak isyarat komunikasi secara bersamaan (verbal, vokal, visual, *feedback* langsung).

Penerapan dalam konteks *GTA V Roleplay*:

- *Voice chat in – game* adalah sebuah media paling kaya lantaran menggunakan suara langsung dan intonasi.
- Teks *chat* dalam *game* atau *Discord* dianggap media yang lebih minim karena tidak menyediakan isyarat suara atau ekspresi secara langsung.

Dalam praktiknya pemain biasanya secara aktif menggunakan keduanya untuk mengatasi keterbatasan satu platform. Misalnya, seseorang menggunakan teks *IC (In Character)* di dalam *game* untuk menggambarkan ekspresi, lalu menguatkan emosi dengan suara dalam *game*.

d. Konstruksi Identitas Sosial Melalui CMC

CMC juga menggunakan pemain membangun identitas sosial secara fleksibel dalam server Kota Baru *Roleplay*. Identitas karakter ini tidak hanya di bentuk oleh latar belakang naratif tetapi juga oleh cara berkomunikasi.

Contoh :

- Karakter polisi akan berbicara formal, tegas dan prosedural.
- Karakter kriminal cenderung memaki bahasa slang, cepat, dan kadang kasar.
- Karakter warga biasa berbicara santau atau sopan tergantung latar belakang cerita dari karakter fiktif yang di buatnya.

Pemain juga dapat memakai identitas yang berbeda dari kehidupan nyata mereka. CMC memberi ruang bagi eksplorasi identitas digital tanpa batasan fisik atau sosial. Van Kokswijk dalam Pratiwi (2023) mendefinisikan identitas virtual sebagai suatu tampilan diri seseorang yang di presentasikan di dalam dunia

maya. Mempresentasikan identitas pemain untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lain.⁵

e. Interaksi sosial dan Kohesi Komunitas

Interaksi virtual yang konsisten dan berulang mendorong terbentuk rasa solidaritas dalam komunitas digital. Dalam konteks CMC kohesi tidak hanya di bentuk oleh kedekatan fisik, tetapi melalui :

- Frekuensi interaksi di *Discord* dan di dalam *game*.
- Kesamaan tujuan (membangun narasi, menyelesaikan misi).
- Norma dan etika komunikasi komunitas (dilarang *toxic*, tidak meta, menghormati sesama pemain lain).

Ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi saluran komunikasi, tetapi juga menjadi ruang sosial baru yang kaya makna.

E. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pola Komunikasi Virtual

Dalam komunikasi virtual seperti server Kota Baru *Roleplay* Indonesia pola komunikasi virtual tidak terbentuk secara statis, melainkan di pengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor – faktor ini mencakup dimensi teknologi, sosial, budaya, dan bahasa yang saling berinteraksi dalam membentuk cara pemain berkomunikasi dan menjalin relasi dalam dunia *roleplay*.

a. Faktor Teknologi

Teknologi menjadi fondasi utama dalam komunikasi virtual. Dalam konteks *GTA V Roleplay* kualitas perangkat keras dan koneksi internet pemain sangat

⁵ Muhammad Budi Hariyono dan Heidy Arviani, “Konstruksi Identitas Virtual Warga *Indopride* dalam Dunia Virtual *Grand Theft Auto V Roleplay*”, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 7, No. 10 (2024): 12066.

mempengaruhi efektivitas komunikasi. Beberapa pengaruh teknologi yang diamati:

- **Kualitas *Microphone* dan *Headset***

Pemain dengan suara yang jernih cenderung lebih dominan dalam berinteraksi. Sementara pemain yang dengan suara *noise* atau *delay* lebih sering mengalami miskomunikasi.

- **Koneksi Internet**

Gangguan sinyal (*lag*) atau *packet loss* dapat menghambat komunikasi antar pemain terutama saat *roleplay* yang membutuhkan waktu reaksi cepat, seperti kejar – kejaran polisi dengan kriminal.

- **Platform Tambahan (*Discord*, *FiveM*)**

Dengan dukungan platform tambahan memberikan keleluasaan kepada para pemainnya dan juga meningkatkan kompleksitas teknis berkomunikasi.

Keterlibatan teknologi inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa pemain harus memiliki kemampuan beradaptasi terhadap medium komunikasi.

b. Faktor Sosial

Setiap pemain datang dari latar belakang sosial yang berbeda baik dalam usia, pendidikan, maupun pengalaman bermain *roleplay*. Perbedaan ini mempengaruhi gaya komunikasi dan etika dalam berinteraksi:

- **Usia Pemain**

Pemain yang berusia cenderung lebih ekspresif dalam berkomunikasi namun terkadang kurang memahami batasan komunikasi *IC (In Character)* dan *OOO (Out of Character)*.

- **Pengalaman Bermain**

Memiliki pemahaman mendalam tentang etika *roleplay*. Pemain seperti ini biasanya sudah lebih mengerti tentang peraturan yang di terapkan oleh server sehingga jarang untuk melanggar peraturan yang ada demi menjaga komunitas.

- **Struktur sosial**

Dalam *game* pada server Kota Baru *Roleplay* terdapat pekerjaan fiktif yang bisa di perankan oleh pemain seperti menjadi Kapolsek, Walikota, Dokter, maupun Ketua Mafia. Hal ini juga menciptakan struktur komunikasi vertikal yang mempengaruhi pola interaksi antar karakter.

Interaksi sosial dalam *game* membentuk komunitas virtual dengan norma dan nilai tersendiri yang terus berkembang.

c. Faktor Budaya

Budaya berperan dalam pembentukan makna dalam komunikasi virtual. Meskipun server ini berbasis di Indonesia terdapat juga keragaman gaya bahasa dan ekspresi yang di pengaruhi oleh budaya lokal:

- **Logat**

Pemakaian bahasa daerah atau logat tertentu menjadi identitas karakter. Misalnya, karakter dari latar belakang daerah Medan cenderung akan berintonasi suara tegas.

- **Bahasa Lokal**

Ungkapan sehari – hari seperti “*Bagaimana sih, bang?*”, “*Aman ga bro?*” muncul dalam percakapan *IC (In Character)* untuk menambah nuansa realisme lokal.

- **Etika**

Budaya saling menghormati (sopan santun) dalam percakapan *IC (In Character)* sangat dijaga terutama dalam *roleplay* profesi resmi seperti dokter dan polisi.

Aspek budaya ini memperkaya komunikasi dan menciptakan pengalaman mendalam bagi pemain.

d. Faktor Bahasa

Bahasa adalah instrumen utama dalam membangun interaksi di dunia *roleplay*. Dalam server Kota Baru *Roleplay* pola penggunaan bahasa mencerminkan tingkat adaptasi pemain terhadap konteks digital dan naratif:

- **Bahasa *IC (In Character)***

Cenderung formal tergantung pada profesi karakter yang di perankan. Misalnya, polisi berbicara dengan diksi prosedural. Sementara kriminal lebih menggunakan bahasa sehari – hari atau gaul.

- **Bahasa *OOO (Out of Character)***

Bersifat santai dan efisien sering menggunakan singkatan seperti “*dc*” (*disconnect*), “*ngelag*” dan kode komunikasi seperti “*afk*” “*OOO toxic*”.

- **Kode campur (*Code – Switching*)**

Mencampurkan bahasa Indonesia dan Inggris untuk berkomunikasi, misalnya “*Gua literally sangat lapar sih sekarang*”

Keberagaman penggunaan bahasa ini mencerminkan fleksibilitas dalam berkomunikasi virtual yang dijelaskan dalam kajian CMC modern di mana individu mampu menyesuaikan gaya berbahasa sesuai dengan konteks, medium, dan audiens.

F. Temuan Khusus dari Studi Kasus Kota Baru *Roleplay*

Dari hasil observasi dan dokumentasi terhadap aktivitas komunikasi dalam server Kota Baru *Roleplay* Indonesia terdapat beberapa temuan khusus yang memperkuat pemahaman mengenai pola komunikasi virtual berdasarkan perspektif *Computer - Mediated Communication (CMC)*.

a. Peran Komunikasi dalam Membangun Realitas Sosial Virtual

Komunikasi antar pemain tidak hanya berfungsi sebagai alat pertukaran informasi tetapi juga sebagai sarana konstruksi realitas sosial dalam dunia virtual. Setiap interaksi baik verbal maupun nonverbal (*melalui perintah /me dan /do*), turut membangun narasi bersama yang kompleks dan berkelanjutan.

Contoh:

- Percakapan antara polisi dan kriminal di tengah pengejaran menciptakan ketegangan layaknya film aksi, namun tetap berdasarkan improvisasi pemain.
- Interaksi antar warga dan aparat membentuk struktur sosial virtual yang menyerupai masyarakat nyata.

Temuan ini menunjukkan bahwa melalui CMC pemain mampu menciptakan dan menegosiasikan realitas sosial secara kolaboratif dan dinamis.

b. Terjadinya Negosiasi Peran dan Norma Komunikasi

Pemain sering kali harus menegosiasikan peran merak dalam konteks sosial yang berubah – ubah. Misalnya seorang pemain yang sebelumnya berperan sebagai warga biasa dapat memulai karier baru sebagai dokter. Perubahan ini memerlukan adaptasi gaya komunikasi yang signifikan.

Selain itu norma komunikasi yang berlaku pada dalam komunikasi bersifat cair dan dikembangkan secara kolektif. Terdapat kesepakatan tidak tertulis tentang etika berbicara, batasan humor, dan cara menyampaikan emosi agar tetap menghormati *roleplay* orang lain.

- Pemain yang melanggar norma komunikasi biasanya akan mendapatkan teguran dari sesama pemain atau moderator melalui *Discord*.
- Penggunaan bahas *IC (In Character)* dan *OOO (Out of Character)* menjadi bagian dari kode etik komunikasi. Istilah seperti “melamun” yang dapat diartikan ke dalam *game* tersebut pada kita “*afk*”.

c. Adaptasi Komunikasi Antar Generasi dan Latar Belakang

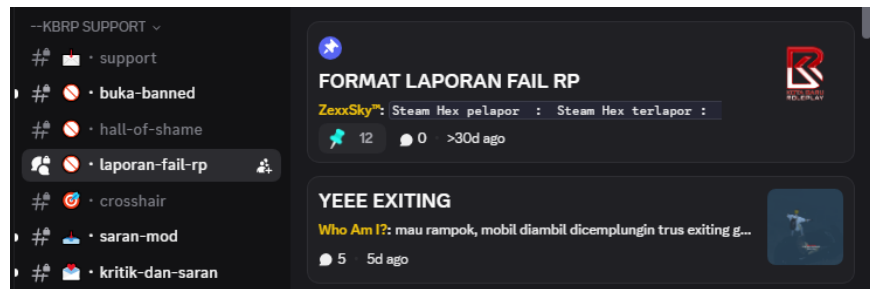
Server Kota Baru *Roleplay* terdiri dari pemain dengan latar belakang usia dan sosial yang beragam. Hal ini menciptakan tantangan tersendiri dalam proses komunikasi terutama dalam hal persepsi bahasa, gaya bercanda, dan tingkat formalitas.

Temuan lapangan menunjukkan bahwa pemain yang sudah senior sering menjadi mentor tidak resmi bagi pemain baru dalam mengajarkan etika komunikasi *roleplay* baik secara langsung maupun melalui diskusi di *Discord*. Proses ini mencerminkan dinamika pembelajaran sosial dalam komunitas virtual.

d. Kekuatan Platform *Discord* sebagai Ruang Komunitas

Discord tidak hanya berfungsi sebagai alat koordinasi teknis, tetapi juga sebagai pusat kehidupan sosial komunitas. Di sinilah terjadi diskusi *OOO (Out of Character)*, pembentukan subkomunitas, dan kadang perdebatan antar pemain.

- Saluran seperti *#laporan-fail-rp*, *#ruang-diskusi* dan *#chat-ic-ooo* menunjukkan bahwa komunikasi komunitas melampaui sekedar aspek teknis dan memasuki wilayah budaya digital.



Gambar 4.14 : Kanal Laporan *Fail Rp* di *Discord* Server Kota Baru *Roleplay*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

- Discord juga menjadi ruang untuk negosiasi konflik, pengambilan keputusan administratif, serta penguatan rasa memiliki terhadap server.

Temuan ini memperkuat gagasan bahwa dalam *Computer - Mediated Communication (CMC)* ruang digital tidak hanya menjadi media saja tetapi juga menjadi wadah sosial aktif.

Melalui analisis berbasis teori *Computer - Mediated Communication (CMC)* penelitian ini menemukan bahwa komunikasi virtual dalam *GTA V Roleplay* khususnya di server Kota Baru *Roleplay* Indonesia merupakan proses sosial yang kompleks, adaptif, dan dinamis. Pemain menggunakan berbagai strategi komunikasi untuk membangun identitas, menjalin interaksi sosial, dan menciptakan realitas virtual yang mendalam.

Komunikasi tidak hanya di pengaruhi oleh teknologi tatapi juga oleh norma komunitas, latar sosial pemain, dan budaya digital yang terus berkembang. Temuan ini memberikan gambaran yang kuat tentang bagaimana dunia *game online* dapat menjadi laboratorium sosial yang hidup di mana komunikasi memainkan peran sentral dalam membentuk pengalaman kolektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pola komunikasi virtual dalam *GTA V Roleplay* studi kasus pada server Kota Baru *Roleplay* Indonesia dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Komunikasi dalam server *GTA V RP* bersifat kompleks dan terstruktur mencakup komunikasi *in character (IC)* dan *out of character (OOC)*. Pola komunikasi *IC* mencerminkan interaksi sosial layaknya kehidupan nyata sedangkan komunikasi *OOC* digunakan untuk koordinasi teknis dan menjaga kelangsungan *roleplay*
2. Penerapan teori *Computer – Mediated Communication (CMC)* menunjukkan bahwa meskipun komunikasi dilakukan melalui media digital pemain tetap dapat membangun hubungan sosial, menyampaikan emosi, dan membentuk identitas karakter. Pemain secara kreatif menggunakan teks, suara, serta perintah *roleplay (/me dan /do)* untuk menggantikan ekspresi nonverbal.
3. Komunikasi dalam komunitas ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor penting, yaitu :
 - Teknologi, seperti kualitas perangkat dan jaringan.
 - Sosial, seperti pengalaman, usia, dan status dalam *game*.
 - Budaya, melalui logat dan bahasa lokal.
 - Bahasa, yang fleksibel dan sering kali mencampurkan IC/OOC, bahasa Indonesia, Inggris, dan slang komunitas.
4. Temuan lapangan menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat interaksi tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk realitas

sosial virtual. Dalam hal ini komunikasi menjadi fondasi utama bagi keterlibatan, kedekatan emosional, dan dinamika sosial antar pemain.

5. Platform *Discord* berperan krusial sebagai ruang komunitas digital yang memperluas jangkauan komunikasi di luar dunia *game*. Di sinilah proses pembelajaran sosial, penguatan nilai komunitas, hingga mediasi konflik berlangsung, menandai peran penting media digital dalam membangun kohesi komunitas *online*.

B. Implikasi

Pada penelitian ini peneliti memiliki beberapa implikasi penting baik secara teoritis maupun praktis:

- **Teoritis**

Studi ini memperluas pemahaman mengenai penerapan teori *Computer – Mediated Communication (CMC)* dalam konteks *game online roleplay*. Komunitas seperti Kota Baru *Roleplay* dapat dijadikan contoh konkret tentang bagaimana komunikasi virtual membentuk interaksi sosial dan narasi kolektif.

- **Praktis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pengelola server, moderator, maupun pemain baru dalam membangun komunikasi yang sehat dan etis dalam dunia *roleplay*. Pemahaman akan pola komunikasi yang baik dapat meningkatkan kualitas *roleplay* dan memperkuat komunitas.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi pemain

Diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan komunikasi digital, memahami etika *roleplay*, dan tetap menghargai perbedaan gaya komunikasi antar pemain.

2. Bagi pengelola server

Perlu adanya panduan komunikasi yang lebih eksplisit, pelatihan singkat bagi pemain baru, dan sistem mediasi yang efektif untuk mengelola konflik berbasis miskomunikasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan untuk mengeksplorasi aspek lain dari komunikasi digital dalam *game online* seperti hubungan antara komunikasi virtual dan pembentukan identitas gender, politik komunitas virtual, atau bahkan dampak psikologis dari keterlibatan dalam komunitas *game roleplay*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ali Nurdin, Agoes Moh. Moefad, Advan Navis Zubaidi, dan Rahmad Harianto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013.
- Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.
- Didik Hariyanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021.
- Morissan. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Edisi 1. Jakarta: Kencana, 2013.
- Muhamad Fahrudin Yusuf. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Moh. Nazir. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Onong Uchjana Effendy. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Ponco Dewi Karyaningsih. *Ilmu Komunikasi*. DI Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Suriati, Samsinar S., dan A. Nur Aisyah Rusnali. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sutopo, H.B. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press, 2002.
- Warner J. Severin. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana, 2001.
- Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Yusuf, M. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.

Sumber Jurnal

- Amri Dunan dan Teguhta. "Virtual Communication In the Defence Of The Ancient-Dota 2 Online Game At The Razer Gaming Depok Community." *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi* Vol. 10 No. 2 (2019): 29–36.

Annisa Risecha Junep dan Frenky. “Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2.” *Jurnal Komunikasi* Vol. 3 No. 1 (2017): 1–16.

Astuti, Yunita Nur, dan Rachmat Kriyantono. “Pola Komunikasi Pengguna Media Sosial dalam Komunitas Daring: Pendekatan Deskriptif Kualitatif.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 17 No. 1 (2021): 40.

Bella Febriyana Ananda, Zainal Abidin Achmad, dan Syifa Syarifa. “Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 12 No. 1 (2022): 23.

Denia Dwi Puti. “Pola Komunikasi pada Program Mentoring.” *Jurnal Liski* Vol. 2 No. 2 (2006): 124–135.

Fahlepi Roma Doni. “Dampak Game Online Bagi Penggunanya.” *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering* Vol. 4 No. 2 (2018): 5.

Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari. “Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official).” *JUITIK* Vol. 2 No. 2 (2022): 57–58.

Ita Musfifowati Hanika. “Self Presentation Dalam Kehidupan Virtual.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 13 No. 1 (2016): 93–108.

Krista Surbakti. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* Vol. 1 No. 1 (2017): 30–31.

Muhammad Budi Hariyono dan Heidy Arviani. “Konstruksi Identitas Virtual Warga Indopride dalam Dunia Virtual Grand Theft Auto V Roleplay.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 7 No. 10 (2024): 12066.

Rizky Wulandari dan Muhammad Luthfi. “Pola Komunikasi Antarbudaya dalam Menjalin Keharmonisan Hidup Bermasyarakat Suku Jawa.” *Jurnal Network Media* Vol. 5 No. 1 (2022): 43–44.

Sari Apriyanti, Robby Aditya Putra, dan Anrial. “Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka.” *At-Tanzir* Vol. 11 No. 2 (2020): 161–165.
Sri Hadijah Arnus. “Computer Mediated Communication (CMC).” *Jurnal Pola Komunikasi Baru* Vol. 8 No. 2 (2015).

Sujana Joko dan Rustono Farady Marta. “Etnografi Komunikasi Pada Tiga Generasi Anggota Perkumpulan Marga ANG Di BAGANSI-API-API.” *Jurnal Komunikatif* Vol. 6 No. 1 (2017): 53.

Suzy Azeharie dan Nurul Khotima. “Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak Melati Bengkulu.” *Jurnal Pekommas* Vol. 18 No. 3 (2015): 213–224.

Zakri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan. “Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi.” *Jurnal Komunikasi* Vol. 3 No. 1 (2017): 91.

Sumber Skripsi

Canda Christie Setiawan. *Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Valorant dalam Menyusun Strategi Permainan*. Skripsi. Universitas Buddhi Dharma, 2022.

Novatia Anggraeni. *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Township*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2017.

Kenny K. Frisca. *Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online Dragonnest Indonesia*. Skripsi. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta. 2013

Sumber Ensiklopedia

Wikipedia. “Permainan Daring. Diakses 25 Maret 2022.
https://id.wikipedia.org/wiki/permainan_daring

Wikipedia. “Grand Theft Auto V.” Diakses 13 Mei 2025.
https://id.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Wikipedia. “Discord.” Diakses 15 Mei 2025. <https://id.wikipedia.org/wiki/Discord>

Wikipedia. “Voice Chat in Online Gaming.” Diakses 15 Mei 2025.
https://en.wikipedia.org/wiki/Voice_chat_in_online_gaming

Sumber Web

Artikelbaca.com. “Pengertian Game Online Menurut Para Ahli.” Diakses 25 Maret 2022.
<https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>

Denpono.com. “Spesifikasi dan Cara Install GTA V Roleplay.” Diakses 13 Mei 2025.
<https://www.denpono.com/2019/07/spesifikasi-dan-cara-install-gta-v-roleplay.html>

Gamefinity.id. “Pengertian GTA V Roleplay dan Cara Mainnya.” Diakses 13 Mei 2025.

<https://www.gamefinity.id/game/pengertian-gta-v-roleplay-dan-cara-mainnya/>

Katadata.co.id. “Survei: 52 Juta Orang Indonesia Konsisten Bermain Gim.” Diakses 20 Juli

2022. <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>

Ridhagustini.wordpress.com. “Computer Mediated Communication (CMC).” Diakses 10 Mei

2022. <https://ridhagustini.wordpress.com/2017/10/18/computer-mediated-communication-cmc/>

Xenaatmadja.blogspot.com. “Computer Mediated Communication.” Diakses 10 Mei 2022.

<https://xenaatmadja.blogspot.com/2011/09/computer-mediated-communication>

IDN Times. “Game Open World Android Terbaik.” Diakses 13 Mei 2025.

<https://www.idntimes.com/tech/games/arifgunawan/game-open-world-android-terbaik/2>

10terbaik.com. “Daftar Game Adventure Terbaik untuk PC.” Diakses 13 Mei 2025.

<https://game.10terbaik.com/2016/01/daftar-game-adventure-terbaik-untuk-pc.html>

CBTP.co.id. “Rekomendasi Server GTA 5 Roleplay Indonesia Terbaik.” Diakses 13 Mei

2025. <https://cbtp.co.id/kb/knowledge-base/rekomendasi-server-gta-5-roleplay-indonesia-terbaik/>

Detikpendidikan.id. Rabudin. “Faktor-faktor yang Menyebabkan Kecanduan Game Online.”

Diakses 3 Maret 2025. <https://www.detikpendidikan.id/2019/06/faktor-faktor-yang-menyebabkan-kecanduan-game-online.html>

L

A

M

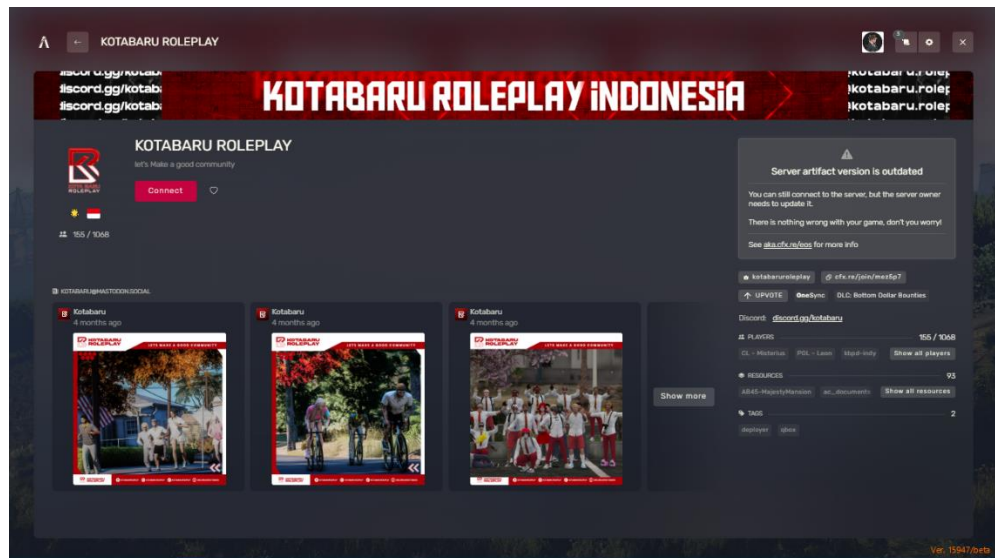
P

I

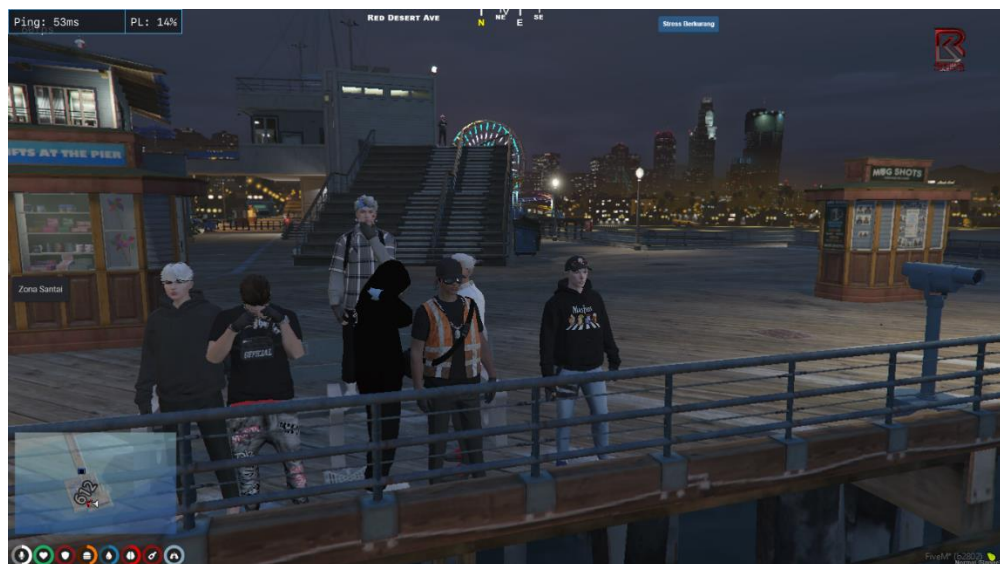
R

A

N



(Profile Server Kota Baru Roleplay)



(Berkumpul Bersama Warga Kota Baru Rp Di Zona Santai)



(Berkumpul Bersama Instansi Rumah Sakit)



(Berkumpul Bersama Kelompok Gangster Arca Fams di Dalam Server
Kota Baru Roleplay)

Muhammad Yusuf Dharmawan

● MAHASISWA



● DATA PRIBADI

- | | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| • Nama | : Muhammad Yusuf Dharmawan |
| • Tempat, Tanggal Lahir | : Lubuk Linggau, 08 Desember 1999 |
| • Jenis Kelamin | : Laki - Laki |
| • Alamat | : Air Rambai, Gajah Mada V |
| • Kewarganegaraan | : Indonesia |
| • Agama | : Islam |
| • Nomor Telepon | : 0896-3673-4141 |
| • Email | : yusufdharmawan08@gmail.com |
| • Status | : Belum Menikah |

● PENDIDIKAN

- | | |
|------------------------|-------------|
| • SD N 12 Curup | 2006 - 2012 |
| • SMP N 1 Curup Tengah | 2012 - 2015 |
| • SMK N 1 Curup | 2015 - 2018 |
| • IAIN CURUP | 2018 - 2025 |

● HOBI

- Sepak Bola
- Membaca Buku
- Bermain Game

● KEAHLIAN

- Design
- Teknologi Komputer
- Bahasa Asing (Inggris)