

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena munculnya bentuk interaksi sosial yang menyerupai kehidupan nyata dalam ruang digital. Seiring dengan perkembangan teknologi, game online seperti *Highrise Metaverse* menjadi wadah baru untuk membentuk komunitas dan berkomunikasi secara *real-time*.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana interaksi sosial yang menyerupai realitas terbentuk dalam dunia virtual melalui *Highrise Metaverse*, dengan menggunakan pendekatan Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead. Kajian ini tidak hanya mengeksplorasi pola interaksi antar pengguna, tetapi juga dinamika kelompok yang terbentuk di dalamnya. Selain itu, penelitian ini mengkaji bagaimana identitas virtual terbentuk dengan pendekatan Dramaturgi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi digital dengan observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap pengguna aktif Highrise. Teori Interaksionisme Simbolik Mead dan Dramaturgi Erving Goffman digunakan untuk menganalisis konstruksi identitas, simbol sosial, dan pola komunikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa Highrise bukan sekadar platform hiburan, melainkan ruang jejaring sosial dengan dinamika komunitas yang kompleks. Selain itu, ruang virtual memungkinkan individu membentuk identitas baru yang berbeda dengan yang ada pada realitas. Studi ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru tentang realitas yang terbentuk dalam ruang digital.

Kata kunci: Highrise, Etnografi Digital, Metaverse, Interaksi Simbolik

ABSTRACT

This research is motivated by the emergence of social interactions in digital spaces that resemble real-life experiences. Along with technological advancements, online games such as Highrise Metaverse have become new platforms for building communities and communicating in real time.

This study focuses on how social interactions that resemble reality are formed in the virtual world through the Highrise Metaverse, using George Herbert Mead's Symbolic Interactionism approach. It not only explores interaction patterns among users but also the dynamics of the groups formed within it. Furthermore, this research examines how virtual identities are constructed using the Dramaturgy approach.

This research uses a digital ethnography approach with participatory observation and in-depth interviews with active Highrise users. Mead's Symbolic Interactionism Theory and Erving Goffman's Dramaturgy were used to analyze the construction of identity, social symbols, and communication patterns. The results show that Highrise is not just an entertainment platform, but a social networking space with complex community dynamics. Moreover, the virtual space allows individuals to form new identities that different from those in real life. This study is expected expected to provide a new perspective on the reality formed in digital space.

Keywords: *Highrise, Digital Ethnography, Metaverse, Symbolic Interaction*