

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teknologi dan internet telah menjadi komponen yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat modern, terutama dalam era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia dalam berbagai aspek seperti pada pola interaksi sosial, metode berbelanja, pekerjaan, dan kemampuan untuk mengakses informasi global. Internet memainkan peran sentral dalam realitas kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini, memfasilitasi berbagai aktivitas seperti komunikasi, belanja, pencarian informasi dan berita, bahkan pekerjaan dengan cara yang lebih praktis dan efisien. Tak hanya berperan sebagai alat untuk mempermudah kehidupan sehari-hari, teknologi juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk dinamika sosial yang kompleks dan beragam.

Dalam era modern ini, teknologi telah mengubah cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, hingga membentuk komunitas dalam dunia digital. Salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi pada era revolusi industri 4.0 adalah perubahan dalam cara berkomunikasi. Jika dahulu, komunikasi terbatas pada penyampaian pesan berupa teks seperti SMS atau suara melalui telepon. Kini komunikasi menjadi lebih canggih dimana hanya dalam genggam *smartphone* masyarakat dapat menyampaikan pesan berupa gambar, foto, video, berbagi lokasi (*share location*), berbagai dokumen, dan masih banyak lagi. Selain itu dalam genggam *smartphone* masyarakat dapat mengakses berbagai macam informasi

melalui media sosial serta memenuhi kebutuhan hiburan lain seperti berbelanja hingga bermain *game online*²

Game online adalah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang menggunakan perangkat pribadi masing-masing, diakses melalui jaringan internet. Di era digital saat ini, game online juga telah mengalami perkembangan dimana dulunya hanya dapat dimainkan di komputer kini bisa diakses dengan mudah melalui *smartphone*, baik itu *Android*, *iPhone*, dan sejenisnya. Pengguna game online kini mencakup berbagai kalangan usia, gender, dan status sosial ekonomi. Tak hanya anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi terlibat dalam dunia game online. Di era modern ini, game online telah menjadi bagian penting dari gaya hidup baru bagi banyak orang, tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana untuk bersosialisasi, berkompetisi, dan bahkan sebagai peluang untuk pengembangan karier atau hobi.

Munculnya fenomena *game online* sangat populer di Indonesia. Sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia, Indonesia menjadi pasar yang sangat menguntungkan bagi industri *game online*. Seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap *game online*, berbagai macam *game* seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire* terus diluncurkan. *Game online* ini memungkinkan interaksi dan menjalin pertemanan tanpa perlu bertemu secara langsung, sehingga dapat membentuk komunitas dalam lingkup digital. Hal ini membuat interaksi menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien. Meskipun melalui

² Wandu Adiansah et al., "Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no. 1 (2019): 47.

platform digital, manusia tetap dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan cara yang menyenangkan melalui *game online*.

Fenomena perkembangan game online mengalami lonjakan pesat semenjak terjadinya pandemi COVID-19. Pandemi yang berlangsung membatasi aktivitas di luar rumah yang memaksa banyak orang bekerja dari rumah, sehingga kebutuhan akan hiburan dan interaksi sosial melalui platform digital meningkat tajam. Penelitian berjudul “*COVID-19 Pandemic, Loneliness and Digital Game Addiction*”³ menunjukkan bahwa pandemi meningkatkan tingkat kesepian hingga terjadinya kecanduan game digital. Sementara itu, penelitian “*Playing Apart Together: Young People’s Online Gaming During the COVID-19 Lockdown*”⁴ menemukan bahwa industri game mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna dan durasi bermain selama pandemi. Data menunjukkan bahwa game online menjadi sarana penting untuk bersosialisasi selama karantina karena dapat membantu mengatasi kesepian, kebosanan, hingga kecemasan. Dengan adanya game online memberikan kesempatan untuk membentuk koneksi baru, menjadikannya cara efektif bagi kaum muda untuk tetap terhubung dan bersosialisasi selama pandemi COVID-19.

Di antara berbagai *game online* yang ada, *Highrise*, sebuah *game virtual life* buatan *developer* dari Texas ini telah menarik perhatian khusus. Dalam *game* ini, *player* dapat menciptakan karakter, melakukan berbagai aktivitas seperti berinteraksi dengan pengguna lain untuk mendapatkan teman baru, membangun

³ Nurullah Emir Ekinci et al., “COVID-19 Pandemic, Loneliness and Digital Game Addiction,” *Pakistan Journal of Medical and Health Sciences* 15, no. 7 (2021): 2175–2179.

⁴ Tea T. Bengtsson, Louise H. Bom, and Lars Fynbo, “Playing Apart Together: Young People’s Online Gaming During the COVID-19 Lockdown,” *Young* 29, no. 4_suppl (2021): S65–S80.

rumah, dan bahkan melakukan transaksi jual beli secara virtual. Pada lamannya, *Highrise Metaverse* menyatakan bahwa mereka senang mempertemukan orang-orang hingga membentuk persahabatan, yang menjadi alasan di balik terciptanya *game Highrise Metaverse* ini. *Game virtual* ini akan membawa pengalaman bermain *game* ke tingkat yang lebih tinggi dengan menggabungkan interaksi sosial melalui fitur *multiplayer*, teknologi imersif, dan elemen *metaverse*, yang menawarkan dimensi baru dalam interaksi di dunia digital⁵

Metaverse dapat diartikan sebagai ruang virtual di mana seluruh orang dari berbagai penjuru dunia dapat berkumpul, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain dengan menggabungkan teknologi *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Teknologi ini membuat dunia *metaverse* terasa seperti dunia nyata, bahkan lebih dari itu, karena penggunaanya bisa bebas menjadi apa saja. *Augmented Reality (AR)* menyempurnakan pengalaman dunia virtual dengan menambahkan elemen gambar, animasi, atau teks ke dunia nyata, sementara *Virtual Reality (VR)* memungkinkan interaksi dalam lingkungan tiga dimensi. *Metaverse* menggabungkan *VR* dan *AR*, menciptakan lingkungan terpisah di mana dunia digital dan dunia nyata dapat berinteraksi secara *real time*⁶.

Metaverse adalah dunia di mana dunia maya dan dunia nyata berinteraksi dan berevolusi bersama, dengan aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya yang berlangsung di dalamnya untuk menciptakan nilai. Istilah *Metaverse* sendiri berasal

⁵ Highrise, "How Do I Play Highrise? What Is This Game About?," diakses pada September 11, 2024, <https://support.highrise.game/en/articles/8043116-how-do-i-play-highrise-what-is-this-game-about>.

⁶ I. Made Wisnu Buana, "Metaverse: Threat or Opportunity for Our Social World? In Understanding Metaverse on Sociological Context," *Journal of Metaverse* 3, no. 1 (2023): 28–33.

dari kata Yunani yakni "meta," yang berarti 'transendensi' atau 'melampaui,' dan "universe," yang berarti 'dunia' atau 'alam semesta.' Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh novelis fiksi ilmiah Amerika Neal Stephenson dalam bukunya yang berjudul *Snow Crash* pada tahun 1992. Dalam buku tersebut, Stephenson mendefinisikan *metaverse* sebagai lingkungan virtual yang besar. Stephenson lebih lanjut mengatakan bahwa *metaverse* adalah dunia virtual tempat pengguna, yang diwakili oleh avatar, dapat berinteraksi melalui teknologi Extended Reality (XR) ⁷.

Metaverse harus dipahami sebagai kumpulan pengalaman individual yang beragam, bukan dunia virtual tunggal yang homogen. Hal tersebut yang menjadikan *game Highrise Metaverse* cukup berbeda dengan *game virtual* yang lain. Mengacu pada pandangan Pedro Andrade yang dipengaruhi oleh konsep Jürgen Habermas, avatar dalam *metaverse* berfungsi sebagai agen sosial dalam berbagai bentuk kehidupan dan cara komunikasi yang unik, tergantung pada karakter atau komunitasnya. Dengan kata lain *metaverse* terdiri dari berbagai pengalaman dan cara interaksi dan komunikasi yang beragam, yang dimana setiap avatar atau kelompok avatar mengalami dan berinteraksi dengan caranya sendiri.

Dengan hadirnya *game online* berbasis *metaverse* seperti *Highrise* ini memungkinkan komunikasi dan interaksi satu dan lainnya dapat terjadi dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi oleh jaringan internet. Dengan begitu individu dapat menjalin hubungan dan tetap bersosial dengan lebih fleksibel dan efisien. Tak lagi diperlukan pertemuan fisik untuk membangun hubungan sosial yang erat,

⁷ Lee Seunghwan, "Log in Metaverse : Revolution of Human×Space×Time," *Software Policy & Research Institute* (2021): 1–24.

karena ruang digital yang tercipta memungkinkan individu untuk saling berinteraksi secara intens. Pengalaman *metaverse* ini menjadi nilai plus dalam bersosial karena batas antara dunia virtual dan dunia nyata semakin kabur. Pengguna dapat berkomunikasi, berkolaborasi dalam berbagai aktivitas sosial seolah-olah mereka berada di lokasi yang sama, menciptakan sebuah pengalaman yang sangat imersif. Dengan adanya platform digital ini dapat mengubah paradigma masyarakat tentang bagaimana mereka bersosialisasi dan membangun hubungan di era digital yang terus berkembang.

Studi ini akan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana interaksi sosial terbentuk dan berkembang dalam *game Highrise*. Untuk melakukan penelitian di ruang digital ini memerlukan metode kualitatif yang khusus karena memiliki konsekuensi tersendiri. Dengan menggunakan etnografi, ruang digital dapat dikaji lebih dalam. Memahami tentang bagaimana dunia virtual bekerja, bagaimana interaksi yang terjadi didalamnya, dan bagaimana identitas terbentuk dalam dunia virtual⁸. Dengan menggunakan pendekatan etnografi digital, penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika sosial yang terjadi di dalamnya, termasuk bagaimana interaksi antar pengguna membentuk hubungan dan menciptakan identitas diri dalam ruang digital ini. Pendekatan etnografi digital memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dengan komunitas game, mengamati perilaku kegiatan serta cara berkomunikasi sekaligus berinteraksi secara langsung, sehingga memberikan

⁸ Diah Ajeng Purwani and Rama Kertamukti, "Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual," *ResearchGate*, no. January (2020): 65–76, https://www.researchgate.net/publication/338764624_Memahami_Generasi_Z_Melalui_Etnografi_Virtual.

wawasan mendalam tentang kompleksitas hubungan sosial dan pembentukan identitas di dunia virtual.

Sesuai namanya, etnografi digital atau juga dapat disebut sebagai netnografi ini merupakan etnografi yang dimana sumber data utama diperoleh dari koneksi internet atau melalui komunikasi yang dimediasi komputer. Komunikasi menjadi elemen kunci dalam studi ini, di mana bentuk-bentuk pertukaran simbol seperti audio, visual, dan audiovisual memainkan peran penting dalam aktivitas online. Etnografi digital mempelajari bagaimana individu berkomunikasi dan berinteraksi dalam komunitas daring, di mana komunikasi ini tak hanya terbatas pada teks, namun juga berbagai format multimedia⁹. Selain itu, durasi dalam interaksi sangat penting untuk membangun hubungan yang kuat dan berkelanjutan di dunia virtual. Penelitian etnografi digital harus mencakup pengamatan interaksi dalam jangka waktu yang memadai untuk memahami bagaimana hubungan sosial berkembang, bagaimana norma dan budaya terbentuk, serta bagaimana komunitas virtual mempertahankan hubungan tersebut. Proses ini melibatkan kontak yang berulang dan terus-menerus, sehingga menciptakan dinamika sosial yang setara dengan interaksi sosial di dunia nyata.

⁹ Robert V Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, *International Journal of Advertising*, vol. 29, 2010.

B. Pertanyaan Riset

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan kami mengidentifikasi beberapa point sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana pola interaksi sosial antar *user game virtual* dalam lingkup *Highrise Metaverse*?
2. Bagaimana dinamika kelompok terbentuk di dalam *Highrise Metaverse* serta dapat memengaruhi interaksi sosial antar *user*?
3. Bagaimana ruang virtual dimanfaatkan untuk menggambarkan identitas dan ekspresi *user Highrise Metaverse*?

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi digital untuk mengeksplorasi serta menggambarkan bagaimana interaksi sosial yang terjadi dalam *game Highrise Metaverse*. Penggunaan pendekatan kualitatif guna memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi para *user game virtual* dalam lingkup *Highrise Metaverse* serta menggambarkan berdasarkan informasi dan data yang telah didapatkan . Metode etnografi digital dipilih sebab subjek penelitian beroperasi melalui internet sebagai media untuk berinteraksi, sehingga lokasi penelitian bersifat virtual, abstrak, dan kompleks, berbeda dengan interaksi sosial dalam *real-life*. Dengan demikian, pendekatan etnografi digital memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam pola-pola interaksi sosial yang terjadi di dalam lingkungan *Highrise Metaverse*. Metode ini melibatkan observasi langsung dan partisipasi peneliti secara aktif dalam ruang digital tersebut, sehingga memungkinkan untuk mendokumentasikan secara detail pola interaksi sosial, norma-norma yang berkembang, dinamika kelompok, dan pengaruh lingkungan virtual terhadap interaksi sosial para *player*.

Etnografi dipilih sebagai metode penelitian dalam melihat *way of life* individu ataupun masyarakat dapat dijadikan sebagai *tools* untuk memahami apa yang terjadi dalam dunia virtual. Dengan itu etnografi digital ini berupaya untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang apa yang terjadi di dunia virtual. Penelitian etnografi digital biasanya dilakukan di platform seperti situs web, forum, media sosial, atau chatroom, di mana kehadiran fisik peneliti tidak diperlukan, karena dunia virtual

dianggap sebagai sesuatu yang tidak berwujud atau tidak sepenuhnya nyata¹⁰. Komunikasi menjadi elemen utama, dengan simbol-simbol seperti audio, visual, dan audiovisual memainkan peran penting dalam interaksi digital.

Etnografi digital mencakup berbagai pendekatan metodologis untuk memahami kompleksitas penelitian di dunia digital. Etnografi digital meneliti masyarakat dan budaya di ruang digital, mencakup elemen-elemen seperti teks, video, gambar, perilaku sosial, dan jaringan informasi. Tujuan utamanya adalah memahami dinamika budaya, sosial, dan perilaku komunitas online, terutama terkait interaksi, komunikasi, pembentukan hubungan, identitas online, jejaring sosial, serta dampak teknologi digital terhadap budaya. Proses penelitian ini melibatkan observasi partisipatif, di mana peneliti berbaur dalam komunitas online untuk mengamati, berinteraksi, serta melakukan wawancara dan survei dengan anggota komunitas. Pada penelitian ini menggunakan teknik digital seperti survei virtual dan wawancara melalui obrolan maupun melalui email dikombinasikan dengan teknik analogis seperti observasi partisipan online dan offline untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi di ruang virtual¹¹.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu September 2024 hingga Januari 2025. Selama periode tersebut, peneliti aktif melakukan observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta pengumpulan data lain yang relevan melalui berbagai interaksi di dalam game Highrise Metaverse. Waktu yang cukup panjang ini

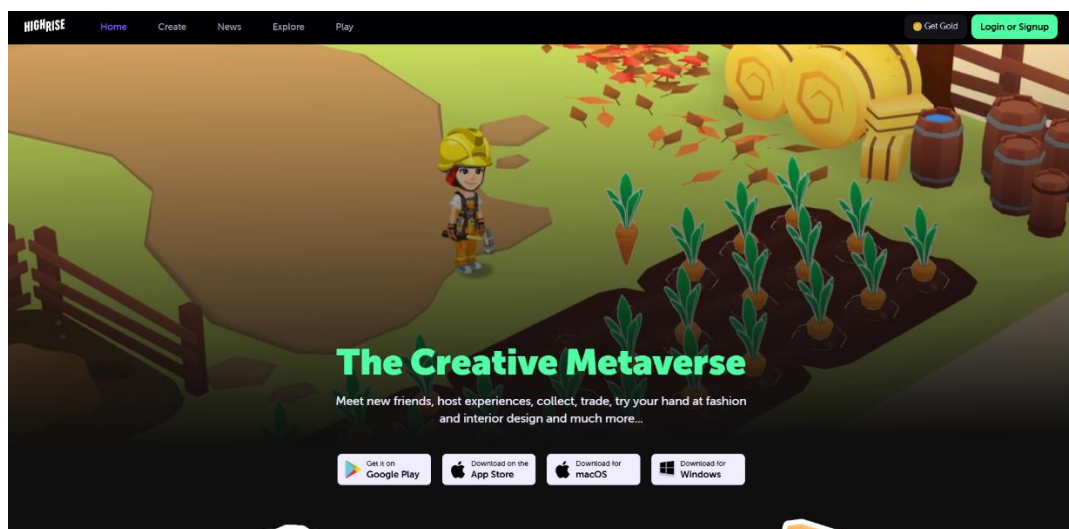
¹⁰ Purwani and Kertamukti, "Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual."

¹¹ Mita Rosaliza, Hesti Asriwandari, and Indrawati, "FIELD WORK: ETNOGRAFI DAN ETNOGRAFI DIGITAL," *Jurnal Ilmu Budaya* 20, no. 1 (2023): 74–103.

bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap dinamika sosial yang terjadi dalam ruang virtual tersebut secara berkelanjutan.

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara virtual menggunakan media game *Highrise Metaverse*, yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone. Untuk perangkat Android, aplikasi dapat diunduh melalui PlayStore, sementara pengguna *iOS* dapat mengunduhnya di *App Store*. Pengguna komputer *MacOS* dan *Windows* dapat mengunduh langsung dari laman resmi *Highrise*, menyesuaikan dengan perangkat masing-masing. Melalui akses langsung ke game, akan dilakukan observasi terkait dinamika sosial yang berlangsung dalam *Highrise Metaverse*.



Gambar 4.1
Tampilan pada website *Highrise*

Selain observasi partisipatif dalam game, penelitian ini juga melibatkan metode wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan persepsi pengguna tentang interaksi sosial di *Highrise*. Wawancara dilakukan dengan cara percakapan langsung dalam game, selain itu untuk berkomunikasi secara real-time dengan para

informan meskipun berada di lokasi yang berbeda akan dilakukan wawancara mendalam dengan cara *voice call* dan *video call* melalui platform lain.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data berasal dari subjek yang terlibat langsung dalam aktivitas di *Highrise Metaverse*. Sumber data diambil berdasar observasi partisipatif terhadap aktivitas yang terjadi serta percakapan yang ada dalam lingkup virtual game *Highrise Metaverse*. Selain observasi akan aktivitas didalamnya, *in-depth interview* dengan para pengguna atau *user Highrise Metaverse* juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai persepsi dan pengalaman mereka sebagai sumber data utama dalam penelitian ini. Penelitian ini juga memanfaatkan sumber literatur yang relevan sebagai landasan teoritis yang kuat.

3. Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam kelengkapan informasi pengumpulan data pada penelitian ini mencakup observasi partisipatif, wawancara (*in-depth interview*), analisis percakapan, dokumentasi, serta pengumpulan pengalaman dan persepsi pengguna. Data dikumpulkan dari interaksi dan aktivitas yang terjadi dalam lingkup *Highrise Metaverse*, yang memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana interaksi sosial yang terjadi, serta pengalaman pengguna dalam bermain game tersebut. Data diperoleh langsung dari interaksi dan aktivitas yang terjadi di dalam lingkungan virtual tersebut, memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pola interaksi sosial, norma-norma yang berkembang, serta pengalaman dan persepsi *user* dalam bermain game di *Highrise*

Metaverse. Selain itu, penelitian ini menggunakan teknik *library research* sebagai pendukung.

4. Analisis Data

Proses mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari hasil *indeepth interview*, observasi dan *library research*. Pola analisis data yang digunakan merupakan etnografi adalah catatan lapangan yang kemudian dikelompokkan berdasarkan klasifikasinya yang disusun secara sistematis dan berdasarkan hasil dari analisis data.

5. Keabsahan Data

Untuk menghindari dari hasil analisis data yang salah maka perlu dilakukan keabsahan data yang diuji melalui beberapa cara, yaitu :

1. Mengumpulkan data secara terus-menerus pada objek penelitian.
2. Menggabungkan berbagai data yang diperoleh dengan data yang sudah ada.
3. Memeriksa ulang objek penelitian.

D. Prior Research (Kajian Terdahulu)

Sejumlah penelitian terdahulu telah meneliti pola komunikasi dan interaksi dalam komunitas *game online* melalui pendekatan etnografi digital. Studi-studi ini mengungkap dinamika sosial, pembentukan identitas, serta bagaimana platform digital digunakan untuk membangun dan memelihara hubungan dalam komunitas virtual. Hasil-hasil dari penelitian tersebut menjadi referensi penting untuk meninjau dan mengulas penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sekaligus menjadi pembandingan. Untuk mencegah terjadinya pengulangan topik dengan permasalahan yang sama, peneliti menyajikan beberapa studi yang telah ada sebelumnya yang fokus pada etnografi digital dalam komunitas *game online*. Dengan demikian, penelitian ini dapat berkontribusi secara orisinal dengan memperluas wawasan tentang dinamika sosial dalam lingkungan *game virtual*.

Seperti penelitian yang berjudul “*Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi digital Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)*” yang dilakukan oleh Rahmat Lukito, dkk pada tahun 2019. Melalui studi etnografi digital di grup Discord, penelitian ini bertujuan memahami bagaimana komunikasi berlangsung dalam komunitas tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi dilakukan sepenuhnya secara virtual, terutama melalui aplikasi Discord untuk mengoordinasikan acara main bareng (Mabar). Pola komunikasi yang teridentifikasi meliputi penggunaan emotikon, stiker, dokumentasi kegiatan, serta penggunaan media seperti video call, voice call, dan chat. Selain itu, terdapat

pola komunikasi khusus yang dimulai dengan salam dan sapaan saat mengadakan carmeet dalam game¹².

Penelitian terhadap simbol game juga dilakukan pada “*GIM DARING DARI WAKTU KE WAKTU (STUDI KASUS EMOTIKON PADA GIM THE GUNBOUND MOBILE)*” oleh Aditia Muara Padiatra, tahun 2020. Penelitian tersebut mengkaji penggunaan emotikon yang menjadi simbol dari pada ungkapan emosi para *player* ketika melakukan permainan yang menjadikan pola komunikasi yang terjadi antar *player*. Emotikon yang tergambar berbentuk beruang putih dengan berbagai ekspresi seperti marah, sedih, takut, senang. Emotikon dengan bentuk beruang putih menyemburkan api merupakan simbol ungkapan rasa marah yang sering dikeluarkan oleh *player* ketika merasa terluka akibat serangan yang dilakukan *player* lain. Beruang berwarna putih dengan mata berair dan bertuliskan *I’m crying* menunjukkan ungkapan sedih yang biasa dikeluarkan saat kalah. Sementara itu emotikon takut tergambar beruang putih dengan bermuka muram sembari menegadahkan kedua tangan bertuliskan no, no, no. Adapula emotikon untuk mengungkapkan rasa senang yang berupa beruang putih seakan tertawa terbahak-bahak yang mewakili perasaan senang pada *player* gim Gunbound Mobile¹³

Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari yang berjudul “*Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin*

¹² Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, and Luluatu Nayiroh, “Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord),” *Jurnal Heritage* 10, no. 1 (2022): 17–26.

¹³ Aditia Muara Padiatra, “Gim Daring Dari Waktu Ke Waktu (Studi Kasus Emotikon Pada Gim the Gunbound Mobile) Online Game From Time To Time” 8, no. 2 (2020): 53–60.

Impact Indonesia Official)” dimana mereka meneliti pola komunikasi virtual pada komunitas *Genshin Impact* yang ada di *Facebook*. Penelitian ini mengulas pola interaksi dalam komunitas game di *Facebook*, di mana para anggotanya yang merupakan *player* game, berinteraksi dengan sesama *player* untuk bertukar informasi, meminta bantuan, menjalin pertemanan dan lain sebagainya. Interaksi dilakukan melalui fitur komentar dan balasan, dengan pengawasan dari admin atau moderator grup. Keberadaan admin atau moderator sangat krusial sebagai penengah atau perantara, karena selain melakukan pertukaran informasi dan menjalin pertemanan, dalam komunitas ini juga dapat terjadi suatu persaingan yang dapat memicu konflik¹⁴.

Sementara itu pada penelitian yang berjudul “*Unblurring The Boundary Between Daily Life and Gameplay in Location-based Mobile Games, Visual Online Ethnography on Pokémon GO*” oleh Paula Alavesa & Yueqiang Xu yang dilakukan pada 2022 mencoba mengulas tentang bagaimana menghilangkan batasan antara kehidupan sehari-hari dan game. Cukup berbeda dengan game online yang dibahas sebelumnya, *game Pokémon GO* menggunakan fitur *AR* atau *Augmented Reality*, game ini dimainkan dengan misi mencari pokemon tersebut. Jadi *player* harus berjelajah menemukan pokemon yang terdapat di berbagai lokasi fisik. Pada *game* ini tidak terdapat interaksi sesama *player* dalam game tersebut, namun sesama *player* berinteraksi diluar *game* tersebut yakni pada grup facebook ataupun hastag twitter. Cara mereka mengekspresikan diri cenderung memamerkan foto di sosial

¹⁴ Fara Hasna Arifah and Yuli Candrasari, “Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 55–66.

media seperti dengan berpose di samping Pokémon dan tampak memegangnya atau mengambil foto makhluk digital yang duduk di tepi gelas anggur atau dudukan toilet¹⁵.

Adapun penelitian yang berjudul *“Peran Komunitas Virtual Dalam Mendorong Interaksi Sosial Di Era Digital”* yang dilakukan oleh Aulia Iswaratama pada tahun 2024 yang memfokuskan tentang bagaimana peran komunitas virtual serta bentuk komunikasi virtual, bagaimana komunitas virtual dapat mentransformasikan hubungannya dari virtual menjadi sosial, hingga bagaimana komunitas virtual dapat membawa perubahan terhadap perilaku penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai faktor pembentuknya seperti kepribadian, emosi, dan lingkungan. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa ketertarikan untuk bergabung dalam komunitas virtual didorong oleh kesamaan minat dan keinginan bersosialisasi di media sosial. Kesamaan tersebut menciptakan ikatan yang memperkuat hubungan, baik di dunia maya maupun dunia nyata¹⁶.

Potensi *game online* dapat merubah kepribadian penggunaannya juga dapat di temukan pada penelitian berjudul *“The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality”* yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Khefti Al Mawalia. Pada penelitiannya, ditemukan pada salah satu informan mengaku bahwasanya semenjak mengenal *game Mobile Legend*, dimana ia merupakan seorang yang pendiam menjadi merasa memiliki teman dan dapat berinteraksi dengan nyaman.

¹⁵ Paula Alaveses and Yueqiang Xu, “Unblurring the Boundary between Daily Life and Gameplay in Location-Based Mobile Games, Visual Online Ethnography on Pokémon GO,” *Behaviour and Information Technology* 41, no. 1 (2022): 215–227.

¹⁶ Aulia Iswaratama, “Peran Komunitas Virtual Dalam Mendorong Interaksi Sosial Di Era Digital” 3, no. 1 (2024): 51–61.

Namun juga terdapat efek negatif yang berdampak pada penggunaanya, tak jarang para pengguna *game online* tersebut merasa kecanduan hingga memiliki ambisi dengan menghabiskan tenaga dan materi hanya demi membangun karakter yang dimainkan, seperti cerita salah satu informan yang membeli skin dalam game agar terlihat menarik serta meningkatkan performa hero dengan memberikan efek visual yang menarik. Dengan itu *game online* dapat menjadi wadah untuk mengekspresikan diri melalui karakter pada permainan yang dimainkan. *Player* akan merasakan kehidupan yang sama ketika bermain game tersebut¹⁷.

Sementara pada penelitian "*Identitas Budaya pada Player Game Online "Sky Children of the Light": Pendekatan Etnografi digital*" yang dilakukan oleh Narasrey Merinda, dkk pada tahun 2024 berfokus pada pembahasan pembentukan budaya antar *player game online*. Penelitian ini menggunakan studi etnografi digital dengan menggunakan paradigma konstruktivisme yang memperhatikan simbol atau bahasa yang digunakan sebagai proses pembentukan realitas. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya konflik budaya antara *player* dari Korea dan China yang masing-masing mengklaim bahwa salah satu *item* dalam game, yakni topi, terinspirasi dari simbol kebudayaan mereka. Konflik ini mencerminkan perbedaan budaya yang menjadi sumber perbandingan dan pertentangan antar *player*. Penelitian ini menegaskan bahwa konflik budaya dapat terjadi di mana pun,

¹⁷ Khefti Al Mawalia, "The Impact of the Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality," *Indonesian Journal of Social Sciences* 12, no. 2 (2020): 49.

termasuk dalam lingkungan virtual, ketika individu atau kelompok dari latar belakang budaya yang berbeda berinteraksi.¹⁸

¹⁸ Narasrey Merinda, Zainal Abidin, and Maulana Rifai, "Identitas Budaya Pada Pemain Game Online "Sky Children of the Light": Pendekatan Etnografi Virtual," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4, no. 2 (2024): 920–927.

E. Theoretical Framework

Dengan menggunakan metode penelitian etnografi digital, teori yang digunakan pada penelitian ini ialah teori Interaksionisme Simbolik yang diusung oleh George Herbert Mead. Interaksionisme simbolik menekankan bahwa individu berinteraksi melalui penggunaan bahasa dan simbol-simbol untuk memberi makna pada dunia mereka. Fokus utama teori ini adalah pada interpretasi subjektif individu dan bagaimana mereka memahami dunia dari perspektif pribadi, daripada melihat bagaimana lembaga sosial secara umum memengaruhi individu¹⁹. Mead tertarik pada bagaimana isyarat nonverbal dan makna pesan verbal memengaruhi pikiran individu yang terlibat dalam interaksi. Menurutnya, isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh, gerakan fisik, pakaian, status dan pesan verbal seperti kata-kata atau bentuk suara, yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak dalam interaksi disebut sebagai simbol penting (*significant symbol*) yang memiliki makna mendalam²⁰.

Mead menjelaskan empat tahap perkembangan diri (*self*) yang membedakan manusia dari hewan. Tidak seperti hewan yang tidak mampu berkomunikasi melalui gestur dan menciptakan simbol signifikan, manusia dengan kemampuan otak dan sistem sarafnya dapat mengontrol tindakan, berkomunikasi secara simbolis, serta memprediksi konsekuensi secara rasional. Keempat tahap perkembangan diri tersebut adalah *Impulse*, *Perception*, *Manipulation*, dan *Consummation*. *Impulse* merupakan dorongan spontan sebagai reaksi terhadap

¹⁹ Michael J. Carter and Celene Fuller, "Symbols, Meaning, and Action: The Past, Present, and Future of Symbolic Interactionism," *Current Sociology* 64, no. 6 (2016): 931–961.

²⁰ Nina Siti Salmaniah Siregar, "Hambatan Tentang Komunikasi Lintas Budaya," *Perspektif* 1, no. 2 (2016): 100–110.

rangsangan, yang bisa berupa gerakan fisik maupun ekspresi sosial. *Perception* adalah tahap ketika individu mencari dan merespons rangsangan pada objek yang relevan dengan dorongan atau kebutuhannya; pada tahap ini, individu mulai merefleksikan diri dan mempertimbangkan konsekuensi sebelum bertindak. *Manipulation* melibatkan pengelolaan dan pengendalian objek berdasarkan pengalaman sebelumnya, yang membantu individu menentukan cara paling tepat untuk berinteraksi. *Consummation* adalah tahap penyelesaian tindakan setelah individu mencari, mempertimbangkan, dan mengelola respons terhadap rangsangan tersebut.²¹

Dalam konteks game virtual, simbol-simbol seperti bahasa, emoji, dan tindakan dalam permainan berperan penting dalam komunikasi, kolaborasi, dan pembentukan identitas *player* di ruang virtual. Bahasa yang digunakan *player* tidak hanya terbatas pada kata-kata atau teks, tetapi juga mencakup bahasa tubuh, ekspresi, dan gestur yang disampaikan melalui *emote* avatar dalam game seperti *Highrise*. *Emote* dalam *Highrise* dapat memberikan ekspresi emosional, atau memperjelas maksud yang sulit disampaikan hanya dengan kata-kata. Selain itu, tindakan dalam permainan seperti berinteraksi dengan objek, berpartisipasi dalam misi bersama, atau melakukan gesture khusus berkontribusi pada konstruksi identitas *player*. Simbol-simbol ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk hubungan sosial dan kerjasama antar *player*. Dalam hal ini, simbol-simbol ini menjadi jembatan bagi para *player* untuk

²¹ George H. Mead, "Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist," *The Modern Schoolman* 13, no. 2 (1936): 43–43.

mengekspresikan diri, berinteraksi secara sosial, serta berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama dalam dunia virtual.

Sebagai pendukungnya, penelitian ini juga menggunakan teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Goffman berusaha memahami bagaimana individu mempersembahkan diri mereka dalam berbagai situasi sosial, baik yang formal, sehari-hari, atau bahkan yang konyol. Dalam situs jejaring sosial, kita dapat melihat bagaimana orang mengelola peran mereka yang berubah-ubah dari satu platform ke platform lainnya. Menurut Goffman, tindakan dan aktivitas seseorang bervariasi tergantung pada konteks, dan individu mengadopsi 'wajah' yang sesuai dengan situasi tersebut²². Goffman menggambarkan bahwa dalam kehidupan sosial, individu memainkan berbagai peran yang bergantung pada konteks dan ekspektasi sosial di sekitarnya. Identitas individu bersifat fleksibel dan temporer, terus berubah sesuai dengan tuntutan peran sosial yang dimainkan dalam berbagai interaksi.

Dalam komunitas virtual seperti Highrise, individu dapat membentuk dan mengelola citra diri mereka melalui avatar yang berfungsi sebagai perpanjangan identitas digital mereka²³. Dengan itu, teori dramaturgi digunakan untuk memahami bagaimana *user* memainkan peran dalam game *Highrise* Metaverse, yang dapat dianalogikan seperti aktor yang berperan di atas panggung. Ruang virtual di *Highrise* bisa menjadi panggung sosial di mana *user* bebas membentuk dan

²² Reda El Yazidi, Mustapha Amrani, and Salwa Mousdil, "The Presentation of the Self in the Digital World: Does Erving Goffman's Social Interaction Theory Hold Up?," *NeuroQuantology* 20, no. 15 (2022): 6956–6965

²³ Argyo Demartoto, "Realitas Virtual Realitas Sosiologi," *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial* 2, no. 1 (2013): 326–352, <https://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/view/42>.

mengekspresikan identitas mereka melalui avatar yang mereka ciptakan. Hal ini memungkinkan bagi mereka untuk merasa lebih leluasa dibandingkan di *real-life*. Teori ini membantu menggali lebih dalam tentang dinamika identitas, peran, dan interaksi sosial yang terjadi di *Highrise Metaverse*, serta bagaimana game online memungkinkan adanya pergeseran persepsi antara dunia nyata dan virtual.

Menggunakan metode etnografi digital, penelitian ini berfokus pada analisis interaksi sosial antar *player* di dalam game, dengan menggali lebih dalam tentang bagaimana simbol-simbol seperti bahasa, *emote*, dan tindakan dalam permainan memengaruhi cara *player* berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi. Tujuannya ialah untuk memahami dinamika sosial yang terbentuk dalam *Highrise*, dengan menyoroti bagaimana *player* mengelola identitas mereka dan menginterpretasikan perilaku satu sama lain dalam ruang digital. Interaksionisme simbolik digunakan untuk memahami bagaimana individu menciptakan makna melalui simbol-simbol yang muncul dalam interaksi sosial, seperti bahasa, gestur, dan representasi visual. Dalam konteks *Highrise*, teori ini relevan untuk menjelaskan bagaimana *player* memaknai avatar, ruang virtual, dan berbagai elemen lainnya sebagai simbol identitas dan komunikasi. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan pemahaman tentang bagaimana ruang virtual dapat menjadi media untuk menggali lebih dalam tentang konsep diri (self) dan interaksi sosial yang lebih fleksibel, yang berbeda dari interaksi sosial di dunia fisik.

Etnografi digital menjadi pendekatan utama dalam penelitian ini untuk memahami interaksi sosial dalam metaverse. Seperti yang dinyatakan oleh Sarah Pink dkk., "*Digital ethnography explores the digital-material environments that*

we inhabit and how human activity and the environments in which it takes place are co-constitutive. The digital ethnographer observes people, things and processes as they engage in activity traversing the online/offline. This facilitates their understanding of the digital, material, affective and social relations of events."

Dengan demikian, etnografi digital tidak hanya berfokus pada interaksi dalam ruang digital tetapi juga bagaimana pengalaman manusia dan teknologi digital saling terjalin. Selain itu, Pink dkk. juga menyoroti peran teknologi dalam membentuk hubungan sosial, *"Digital ethnography can provide insight into understanding relationships. From customisation outside the phone to the use of mobile phones for calls and playing games, this chapter has sought to demonstrate the multiple ways in which the digital – as both a material culture and a set of media practices – is overlaid and entwined in our maintenance of relationships."*²⁴.

Untuk melengkapi pemahaman terhadap dinamika sosial di metaverse, penelitian ini juga menggunakan pendekatan netnografi yang dikembangkan oleh Robert V. Kozinets. Netnografi berfokus pada penelitian berbasis komunitas daring dengan menggunakan metode observasi partisipatif, memungkinkan eksplorasi terhadap pola komunikasi, norma sosial, serta struktur komunitas dalam ruang digital. Kozinets pada bukunya menyatakan, *"Netnography is participant-observational research based in online fieldwork. It uses computer-mediated communications as a source of data to arrive at the ethnographic understanding and representation of a cultural or communal phenomenon."*²⁵

²⁴ J Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, *Digital Ethnography: Principles and Practice, Digital Materialities : Design and Anthropology*, 2016.

²⁵ Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, vol. 29, p. .

Metode ini menggunakan komunikasi yang dimediasi oleh komputer sebagai sumber data untuk mencapai pemahaman fenomena budaya atau komunitas. Dengan menggunakan teknik observasi partisipatif dalam lingkungan digital, netnografi memungkinkan peneliti untuk memahami pola komunikasi, struktur sosial, serta nilai dan norma yang berkembang dalam komunitas daring, seperti komunitas game virtual *Highrise*. Dalam konteks metaverse, kombinasi etnografi digital dan netnografi memberikan kerangka kerja yang lebih komprehensif untuk menganalisis interaksi sosial. Etnografi digital membantu memahami bagaimana teknologi membentuk pengalaman sosial, sementara netnografi memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap komunitas digital dan pola interaksinya. Dengan memahami bagaimana individu berpartisipasi dalam dunia sosial virtual, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana player *Highrise* membangun hubungan sosial, mengembangkan identitas digital, serta menciptakan makna dalam komunitas virtual mereka.