

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kebutuhan teknologi menjadi sangat penting, terutama dalam memperoleh informasi dengan cepat melalui kehadiran “*New Media*” (*Media Baru*).¹ Dampak hadirnya media baru adalah mempercepat proses globalisasi dan membentuk masyarakat berbasis informasi, di mana internet berfungsi menggantikan peran media tradisional dalam menyebarkan informasi dan membangun komunikasi sosial yang lebih luas. Salah satu bentuk konkrit dari fenomena media baru ini adalah eksistensi platform YouTube (Octo Arbi, 2024). Selain itu, ada berbagai jenis media baru, termasuk *video game*. Sebagai salah satu jenis hiburan yang melibatkan interaksi dan menggunakan teknologi digital. *Video Game* saat ini telah berkembang menjadi industri global yang penting dan berpengaruh. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, *video game* didefinisikan sebagai salah satu jenis permainan; namun, dalam konteks digital, *video game* memiliki berbagai dimensi yang membedakannya dari permainan tradisional, yaitu narasi, visual, dan alur cerita sosial yang lebih rumit.

Fenomena media baru di Indonesia secara nyata tercermin dalam komunitas penggemar Windah Basudara yang berkembang melalui platform YouTube dan ruang interaksi berbasis game. Komunitas ini bukan sekadar kumpulan penonton, tetapi telah berevolusi menjadi entitas virtual yang aktif menciptakan simbol, nilai, dan praktik sosial tersendiri. Sebagai salah satu komunitas penggemar game terbesar di Indonesia,

¹ Media baru merupakan jenis media yang berbasis digital, bersifat interaktif, dan terhubung melalui jaringan internet. Hal ini berbeda dengan media tradisional seperti televisi, radio, dan surat kabar yang hanya berfungsi secara satu arah. Media baru memungkinkan adanya komunikasi dua arah, keterlibatan pengguna, serta pembuatan konten oleh individu mana pun.

komunitas Windah Basudara menunjukkan dinamika interaksi yang kompleks antara hiburan digital, ekspresi nilai moral, dan solidaritas kolektif. Karena konsistensi dan keterampilan, hubungan sosialnya dengan komunitas penggemar. Windah Basudara telah meraih kesuksesan dalam dunia YouTube. Terutama saat Windah memainkan permainan yang dikembangkan di Indonesia, yaitu "A Space For The Unbound", dengan satu set enam video streaming yang berhubungan dengan permainan tersebut, hingga video terakhir yang menunjukkan akhir dari permainan itu. Komunitas penggemar selalu berperan aktif dalam mendukung pembuatan konten oleh Windah Basudara, dan acara tersebut selalu berhasil menarik perhatian jutaan penonton.

Komunitas penggemar Windah Basudara menggunakan berbagai istilah internal seperti "*Bocil Kematian*", "*KCI*", dan "*Windah Tol Cipularang*" yang berfungsi sebagai simbol kohesi sosial. Istilah-istilah ini tidak hanya mencerminkan kedekatan antaranggota, tetapi juga menciptakan identitas kolektif yang khas. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunitas digital bukan sekadar ruang hiburan, tetapi juga menjadi arena pembentukan solidaritas sosial dan ekspresi nilai-nilai bersama, termasuk mencerminkan rasa solidaritas dan keterikatan yang mendalam (Safa Nadia, 2025). Komunitas ini mengindikasikan bahwa media modern bukan hanya alat untuk hiburan, tetapi juga menjadi tempat untuk solidaritas sosial, ungkapan nilai-nilai spiritual, dan keterlibatan masyarakat

Karakteristik lain komunitas penggemar windah basudara adalah *interaktivitas*², yaitu kemampuan para pengguna untuk memberikan tanggapan dan berpartisipasi

² Interaktivitas menurut Jenkins bahwa komunitas penggemar tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga memproduksi, mendistribusi, dan mengomentari konten — menunjukkan interaktivitas tinggi.

secara saling menguntungkan di platform digital. Karena windah bisa menghubungkan cara bermain game untuk hiburan dan keterbukaan terhadap isu- isu sosial kepada komunitas penggemar. Charity dianggap komunitas penggemar windah basudara, bentuk keterikatan mereka dengan komunitas. Komunitas penggemar kini tidak hanya bersifat konsumtif, tetapi aktif dalam kegiatan sosial seperti donasi dan kampanye bersama. Melalui platform seperti YouTube dan Discord, mereka membentuk solidaritas digital dan menjadi agen dalam civic engagement berbasis komunitas virtual.

Dalam hal ini peneliti memberikan objek penelitian yakni komunitas penggemar game (Komunitas Penggemar Windah Basudara). Dalam komunitas virtual, interaktivitas tidak hanya tentang komunikasi dua arah, tetapi juga melibatkan proses timbal balik yang berkelanjutan seperti diskusi, pertukaran informasi, atau kerja sama dalam kegiatan tertentu (Halimah, 2017). Kaitanya dengan hal itu interaksi dalam komunitas penggemar game ini lebih dari sekadar konsumsi konten; mereka juga membangun identitas dan hubungan sosial yang kuat. Melalui komentar, forum, dan siaran langsung, anggota menciptakan jaringan emosional berdasarkan nilai kekeluargaan, humor, dan dukungan moral. Ini menciptakan ruang sosial baru di mana individu merasa terhubung meski terpisah secara fisik. Kejadian ini menyoroti potensi para pembuat konten lokal untuk menciptakan komunitas yang besar dan loyal melalui daya cipta, ketekunan, serta keterlibatan langsung dengan penonton (Safa Nadia, 2025).

Game A Space for the Unbound dipilih karena memiliki nilai sosiologis tinggi. Tidak sekadar hiburan, game ini sarat narasi emosional, spiritual, dan sosial—seperti

trauma, penyembuhan, serta solidaritas. Dikembangkan oleh Mojiken Studio, game ini membawa nuansa budaya Indonesia tahun 1990-an. Keunikan tersebut menjadikannya medium reflektif yang relevan untuk mengamati praktik civic engagement dan spiritualitas digital dalam komunitas penggemar Windah Basudara. Partisipasi Windah dalam memainkan game ini mendorong diskusi moral dan solidaritas kolektif yang menjadikan game ini relevan secara sosiologis. Game ini menekankan perlunya pemulihan spiritual dan penafsiran ulang hubungan sosial, yang mendorong partisipasi aktif dalam meningkatkan kondisi sosial dan emosional (Ilmi Nurul, 2024).

Masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi hubungan antara komunitas permainan, keterlibatan sosial, dan spiritualitas dalam konteks lokal di Indonesia, terutama dengan menggunakan metode etnografi daring. Penelitian ini sangat penting karena meneliti komunitas virtual dan fokus komunitas penggemar, serta dikaitkan civic engagement dan spiritualitas dalam konteks interaksi sosial komunitas penggemar windah basudara di era digital, untuk mengetahui seberapa jauh komunitas ini mendukung adanya perubahan social yang nyata dan sebagai bentuk kebaruan penelitian. Salah satunya tema kesehatan mental dalam game A Space for The Unbound. Diharapkan hal ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana komunitas virtual dapat menjadi wadah partisipasi sosial, tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk pengembangan pribadi dan moralitas. Penelitian ini juga menunjukkan peran video game sebagai sarana untuk memfasilitasi pengalaman spiritual dan mendorong hubungan sosial yang mendalam di antara para pemainnya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana komunitas penggemar Windah Basudara tidak hanya mengonsumsi hiburan digital, tetapi juga

menjadi agen partisipasi sosial melalui narasi game *A Space for the Unbound*. Dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual, studi ini berfokus pada keterkaitan antara civic engagement dan spiritualitas sebagai dua dimensi penting dalam dinamika komunitas penggemar game di era digital. Maka Dalam penelitian berjudul "***Civic Engagement dan Spiritualitas: Analisis Komunitas Penggemar Windah Basudara dalam Game A Space for the Unbound***", fokus riset ini diarahkan pada dua konsep utama, yaitu civic engagement (keterlibatan sosial) dan spiritualitas dalam konteks komunitas penggemar.

B. Fokus Penelitian

Dengan memahami konteks historis, kultural, dan digital yang membentuk komunitas penggemar Windah Basudara, serta nilai-nilai sosial dan spiritual yang terartikulasikan dalam partisipasi mereka terhadap konten game *A Space for the Unbound*, penting untuk merumuskan secara sistematis fokus-fokus utama yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Rumusan fokus tersebut bukan hanya bertujuan untuk memperjelas arah penelitian, tetapi juga untuk mengelaborasi bagaimana praktik sosial dan spiritualitas digital hadir secara konkret dalam dinamika komunitas penggemar. Oleh karena itu, bagian selanjutnya akan menguraikan secara eksplisit rumusan masalah yang menjadi dasar dari penyusunan kerangka penelitian. Maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana penggemar Windah Basudara terlibat dalam civic engagement melalui platform game *A Space for the Unbound*?

2. Bagaimana interaksi antara civic engagement dan spiritualitas mempengaruhi identitas komunitas penggemar Windah Basudara dan dinamika komunitas penggemar Windah Basudara?
3. Bagaimana praktik spiritualitas dimaknai dan diekspresikan oleh komunitas penggemar dalam interaksi sosial mereka secara daring?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Utama:

1. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara *civic engagement* dan spiritualitas dalam komunitas penggemar Windah Basudara terkait game *A Space for the Unbound*, serta menganalisis pengaruh nilai, norma, dan tujuan komunitas terhadap kedua konsep tersebut

Tujuan Khusus:

- Mengidentifikasi pola civic engagement dalam komunitas online Windah Basudara.
- Menganalisis hubungan antara keterlibatan sosial dan tingkat spiritualitas anggota komunitas.
- Menjelaskan peran nilai, norma, dan tujuan komunitas dalam membentuk civic engagement dan spiritualitas anggota.

Tujuan tersebut memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian, sekaligus membuka kemungkinan kontribusi yang dapat dihasilkan, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun pemanfaatannya dalam konteks sosial dan budaya digital. Oleh karena itu, bagian berikut akan memaparkan manfaat penelitian ini secara lebih rinci.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritik:

1. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara civic engagement dan spiritualitas dalam konteks penggemar game. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan teori-teori terkait dan memperluas pemahaman kita tentang bagaimana civic engagement dan spiritualitas dapat berinteraksi dalam konteks komunitas penggemar game, serta memberikan dampak bagi kajian budaya populer, hubungan game dengan keterlibatan masyarakat dalam dunia digital.

Manfaat Penulis:

1. Menjadikan penulis mendapatkan wawasan yang lebih baik mengenai dinamika komunitas daring, khususnya di kalangan penggemar game, terkait dengan partisipasi masyarakat dan aspek spiritualitas dalam dunia digital. Studi ini memperluas perhatian penulis dalam area sosiologi agama serta budaya populer. Dengan memanfaatkan etnografi virtual, penulis memperbaiki kemampuannya dalam melakukan pengamatan digital, menganalisis komunikasi di dunia maya, serta menafsirkan simbol-simbol dalam lingkungan digital. Penelitian ini mengajak penulis untuk menggali tema-tema terkini dan yang jarang diperbincangkan, seperti partisipasi spiritual di dalam komunitas gamer, yang memperkaya variasi pandangan dalam sosiologi agama dan media.

Manfaat Masyarakat:

1. Mengapresiasi karya buatan Indonesia yakni Game A Space for The Unbound, serta mendukung terus aktivitas gamer dalam memproduksi civic engagement mengarah kegiatan sosial yang positif.

Untuk memperkuat argumentasi konseptual dan mendasari analisis empirik yang akan dilakukan, penting terlebih dahulu memetakan kerangka teoritis yang relevan. Kajian teori berikut akan menyajikan landasan teoretis yang menjadi fondasi dalam memahami komunitas penggemar, budaya partisipasi, serta spiritualitas digital.

E. Kajian Teori

Penelitian ini berfokus pada komunitas penggemar Windah Basudara, seorang pembuat konten dan streamer populer di Indonesia, yang telah membentuk komunitas digital melalui platform seperti YouTube, Discord, dan media sosial lainnya. Dalam konteks ini, komunitas penggemar tidak hanya ikut menikmati konten hiburan, melainkan juga menampilkan berbagai bentuk partisipasi aktif yang mencerminkan keterlibatan masyarakat serta ungkapan spiritual. Terlebih lagi, game A Space for the Unbound yang dimainkan dan didiskusikan oleh Windah Basudara memuat narasi yang kaya akan refleksi psikologis dan spiritual sehingga mempengaruhi cara para penggemarnya menyikapi dan berdialog di ruang virtual. Oleh karena itu, kajian teoritis berikut ini disusun untuk memetakan tiga kerangka utama: teori komunitas virtual, teori komunitas penggemar dan budaya partisipatif, serta spiritualitas digital dalam komunitas virtual.

Teori Komunitas Virtual Penggemar

Komunitas virtual adalah sekelompok individu yang memiliki hubungan dengan satu atau lebih kelompok *masyarakat organik*³. Interaksi di antara mereka terjadi karena kepentingan bersama atau saling melengkapi, dan komunikasi tersebut umumnya menggunakan bahasa yang sama, yang pada akhirnya dapat menghasilkan paralanguage yang serupa. Dalam komunitas ini, terdapat protokol atau norma yang disepakati sebagai pedoman bersama. Komunitas seperti ini eksis sebagiannya dalam ruang digital yang saling terhubung dan didukung oleh Internet atau sistem teknologi informasi dan komunikasi lainnya, baik yang bersifat *sinkron*, *asinkron*, maupun *hybrid*⁴ (Anastasia, 2021).

Komunitas bisa diketahui berdasarkan, pertama terbentuk atas beberapa orang, kedua saling berinteraksi secara sosial diantara anggota kelompok, ketiga adanya suatu kebutuhan dan keinginan, tujuan bersama di dalam diri mereka. Keempat adanya wilayah- wilayah individu yang terbuka untuk anggota kelompok yang lain, misalnya waktu. Tetapi komunitas virtual berbeda dengan komunitas real. Komunitas virtual juga masuk dalam wilayah *network society* atau istilahnya *Masyarakat Jaringan*. Jika dalam konteks masyarakat offline individu terdiri dari berbagai individu dalam ragam yang sama, tapi dalam *network society* tidak hanya terbatas pada komunitas tertentu

³ Masyarakat organik merupakan tipe masyarakat yang menonjolkan saling ketergantungan antara individu-individu, disebabkan oleh pembagian tugas yang khusus dan beragam, serupa dengan fungsi organ yang saling mendukung dalam tubuh.

⁴ Komunitas virtual dibagi menjadi tiga jenis utama berdasarkan cara interaksi anggotanya: sinkron, asinkron, dan hybrid. Pertama Komunitas sinkron berinteraksi secara waktu nyata, dengan contoh seperti Zoom meetings dan diskusi langsung. Kelebihannya adalah interaksi langsung dan respons cepat, tetapi memerlukan penjadwalan waktu yang sama. Kedua Komunitas asinkron berinteraksi tidak langsung, memungkinkan anggota untuk terlibat kapan saja, seperti di forum online atau grup berbasis teks. Kelebihannya adalah fleksibilitas waktu, namun respons bisa lambat dan miskomunikasi mungkin terjadi. Ketiga Komunitas hybrid menggabungkan interaksi sinkron dan asinkron, seperti Google Classroom. Ini menawarkan fleksibilitas dan menjangkau lebih banyak anggota, tetapi memerlukan manajemen waktu yang baik.

dan terbentuk karena adanya relasi sosial semata. Castel (2001) mengatakan di wilayah online relasi yang terjadi lebih pada *computer communicated social networks*⁵ dan lebih bersifat Individualism (network individualism). Artinya setiap individu menentukan pembentukan komunitas virtual, dan *network individualism*⁶ merupakan pola- pola sosial dibanding kumpulan yang terisolasi. Dua komponen fundamental terkait komunitas virtual, yakni pertama komunitas virtual akan selalu ada dan bergantung pada kebutuhan dari tiap- tiap individu. Kedua tidak selamanya komunitas virtual ditempatkan dalam konteks pemisahan antara fisik dan virtual (Ruli, 2017).

Munculnya komunitas virtual tidak luput yang namanya munculnya jaringan internet yang menghasilkan pola interaksi baru, seperti media sosial yang beredar. Nasrullah mengklasifikasikan media sosial ke dalam enam kategori, yaitu: (1) Jejaring sosial, seperti Facebook, LinkedIn, dan Instagram; (2) Jurnal online (blog), yang mencakup halaman pribadi dengan domain. com atau. id serta weblog gratis seperti WordPress dan Blogger; (3) Jurnal online sederhana atau microblogging, contohnya Twitter; (4) Media berbagi, seperti YouTube; (5) Penanda sosial (social bookmarking), yang berfungsi untuk mengorganisir, menyimpan, dan mencari informasi secara online, dengan contoh situs Digg. com dan Reddit. com; dan yang terakhir, (6) Media konten bersama, seperti Wikipedia. Menurut survei APJII, media sosial yang paling populer di Indonesia adalah jejaring sosial Facebook, diikuti oleh Instagram,

⁵ *computer communicated social networks* adalah jaringan sosial yang terbentuk dan dikelola melalui teknologi komunikasi digital, khususnya melalui komputer dan internet.

⁶ Maksudnya individual ini kini berperan sebagai elemen utama dalam menciptakan hubungan sosial, dan ia memiliki kebebasan untuk memilih, mengembangkan, mempertahankan, serta mengakhiri interaksi sosial sesuai dengan kepentingan pribadinya.

YouTube, Google+, dan Twitter. Wadah tersebut dijadikan masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain, dengan motif yang berbeda-beda (Dewi Tanty, 2018).

Komunikasi daring telah membuka ruang bagi banyak interaksi di dunia maya. Hal ini telah melahirkan konsep yang dikenal sebagai realitas virtual, di mana dunia digital seolah-olah menjadi nyata bagi para pengguna media internet. Seperti halnya dalam realitas sosial. Realitas virtual juga memunculkan beragam subkultur, komunitas, interaksi, dan bahkan kedekatan emosional di antara pengguna yang berinteraksi melalui situs web, aplikasi chat, dan platform lainnya. Salah satu bentuk yang muncul dalam konteks ini adalah komunitas virtual, yaitu sekelompok individu dengan minat yang sama yang berkumpul secara daring. Keunggulan dari komunitas yang sering disebut komunitas online ini adalah sifatnya yang terbuka dan mudah diakses oleh siapa saja. Gujjala (2010:209) membahas polemik mengenai batasan antara komunitas virtual dan komunitas nyata. Saat ini, kedua jenis komunitas ini masih dianggap berbeda. Seperti yang dinyatakan oleh Watson (1977) dalam kutipan Gujjala, istilah "*virtual*" merujuk pada sesuatu yang tidak nyata, sehingga komunitas online sering kali disebut sebagai *komunitas virtual*. Meskipun perkembangan serta kepercayaan terhadap interaksi daring tersebut menyerupai komunitas, banyak yang menganggapnya tidak nyata. Namun, Watson menambahkan bahwa meskipun interaksi berlangsung secara online, individu yang terlibat dalam interaksi tersebut adalah nyata. Dengan demikian, dia menyimpulkan bahwa baik komunitas virtual maupun riil merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia. Komunitas sosial yang terbentuk melalui platform virtual memiliki keunikan tersendiri. Komunitas jenis ini tidak lagi dibatasi oleh faktor geografis dan justru diuntungkan

oleh keberadaan internet. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kavanaugh, ditemukan bahwa anggota masyarakat merasa terdorong untuk lebih terbuka satu sama lain, karena identitas yang anonim di dunia maya memberikan rasa aman saat mereka mengungkapkan pendapat. Mereka dipertemukan oleh media komunikasi yang memungkinkan interaksi jarak jauh sambil menjaga *anonimitas*⁷. *Anonimitas* dalam konteks komunitas virtual mengacu pada situasi atau fenomena di mana perilaku atau interaksi yang terjadi tidak sejalan dengan norma atau aturan yang diakui oleh sebagian besar anggotanya. Istilah ini berasal dari kata "*anomali*," yang berarti penyimpangan atau ketidaksesuaian (Suryo R Hanif, 2017).

Teori Komunitas Penggemar Online dan Civic Engagement Henry Jenkins

Dalam konteks penggemar tidak hanya menjadi konsumen berita saja, namun mereka juga harus memproduksi teks berita dan media. Henry Jenkins, dalam bukunya "*Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*", mendefinisikan stereotip ini yang tampaknya telah dikaitkan dengan istilah "*penggemar*" sejak awal. "*Fan*" adalah kependekan dari kata "*fanatic*", yang berasal dari kata Latin "*fanaticus*". "*Fanatis*" dalam arti sebenarnya berarti "*seorang pelayan kuil, pemuja, milik atau milik kuil*", tetapi kata itu segera memperoleh konotasi yang lebih negatif. "*Orang-orang yang terinspirasi oleh ritual pesta pora dan fanatisme*". Seiring perkembangannya, istilah mengalami makna yang negative "*fanatisme*" berubah dari merujuk pada bentuk keyakinan dan ibadah agama yang berlebihan menjadi "*antusiasme yang berlebihan dan salah arah*" yang sering kali muncul dalam kritik

⁷ Anonimitas dalam komunitas virtual merujuk pada kondisi di mana identitas asli seseorang tidak diketahui secara langsung oleh anggota lain dalam komunitas digital tersebut.

terhadap keyakinan politik yang berlawanan, dan lebih umum lagi menjadi jenis kegilaan yang dapat diakibatkannya. Dari istilah dan makna "*fans*" berubah seiring kata "*penggemar*" pertama kali muncul pada akhir abad ke-19 dalam laporan jurnalistik yang menggambarkan pendukung tim olahraga profesional, khususnya bisbol. Pada saat itu, olahraga dengan cepat berubah dari kegiatan berbasis peserta menjadi acara yang menarik khalayak sasaran. Penontonnya telah diperluas hingga mencakup "*penggemar*" olahraga dan hiburan komersial (Jenkins H. , 2012).

Studi komunitas penggemar mendefinisikan komunitas penggemar sebagai "*seseorang yang memiliki keyakinan emosional yang relatif mendalam dan positif tentang seorang selebriti atau objek, biasanya diungkapkan melalui apresiasi terhadap gaya atau kreativitas.*" Lebih jauh lagi, penggemar adalah seseorang yang gemar menjelajahi dan ikut serta dalam berbagai aktivitas penggemar. Identitas penggemar berakar pada kegembiraan yang terkait dengan budaya pop. Mereka menempati peran sosial yang dapat disebut sebagai "*komunitas penggemar*". Namun, Jenkins mendefinisikan istilah penggemar untuk merujuk pada semua kelompok sasaran aktif yang berpartisipasi dalam pengembangan budaya suatu objek kultus, yaitu, "*pengadopsi utama*" (von Hippel, 2005) dan "*pengganda*" (mereka yang secara aktif berpartisipasi dalam pengembangan budaya). (perkembangan budaya penggemar). "*Orang-orang yang mengedarkan materi yang diproduksi pasar sebagai sumber makna dalam kehidupan sehari-hari mereka*" (Gregio, 2020).

Komunitas penggemar memainkan peran penting dalam civic engagement melalui "*budaya partisipatori*" yang dikembangkan oleh Henry Jenkins. Dalam lingkungan komunitas Windah Basudara, budaya partisipatif terlihat melalui kegiatan bersama,

seperti pengumpulan dana sosial, perbincangan etika selama siaran langsung permainan, dan penggunaan simbol-simbol komunitas (seperti "Bocil Kematian"). Kegiatan-kegiatan ini mencerminkan unsur keterlibatan warga yang dijelaskan oleh Jenkins, yaitu keanggotaan, ungkapan, kerjasama dalam menyelesaikan masalah, dan penyebaran. Komunitas tidak hanya menikmati konten Windah, tetapi juga berkontribusi dalam membangun makna sosial melalui keterlibatan aktif di dunia digital.

Konsep ini menekankan bahwa penggemar tidak hanya sebagai konsumen media, tetapi juga sebagai produsen konten yang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan yang berkaitan dengan minat mereka. Munculnya budaya partisipasi merupakan hasil dari ledakan teknologi media baru, yang memberikan kebebasan konsumen (media sosial) untuk membuat konten media dengan cara baru. Walaupun bagi Jenkins, partisipasi diartikan sebagai interaksi manusia di internet, pembentukan kolektif, penciptaan, dan penguatan konten. Dia mengadopsi pemahaman budaya mengenai partisipasi dan mengesampingkan konsep demokrasi partisipatif, suatu istilah yang memiliki dimensi politik, ekonomi politik, dan budaya.

Definisi Jenkins dan penggunaan istilah "*budaya partisipasi*" mengesampingkan aspek demokrasi partisipatif; hal ini mengabaikan pertanyaan mengenai kepemilikan platform/perusahaan, pengambilan keputusan secara kolektif, keuntungan, kelas, serta distribusi manfaat material. Contohnya, perkembangan teknologi telah memasuki kehidupan umat manusia. Media sosial, yang pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat untuk eksistensi diri, kini telah bertransformasi untuk mempengaruhi iklim politik suatu negara. Media sosial kini sebagai jembatan untuk

masyarakat menunjukkan semakin besar apresiasi dan keaktifan dan keterlibatan mereka terhadap isu-isu aktual yang terjadi, tentu saja hal ini dapat meningkatkan partisipasi masyarakat berkaitan dengan isu-isu sosial maupun politik (Oratmangun, 2023).

Istilah partisipatif digunakan oleh Jenkins dalam praktik pendidikan, kehidupan komunitas, produksi bentuk kreatif, dan kewarganegaraan demokratis. Tujuan dari budaya partisipasi adalah untuk mendorong generasi muda mengembangkan potensinya dalam hal keterampilan, pengetahuan, etika dan kepercayaan diri terhadap budaya kontemporer. Budaya partisipasi sendiri adalah ketika individu atau kelompok individu berpartisipasi dalam suatu komunitas dan berpartisipasi dalam produksi dan distribusi konten. Karena budaya partisipasi dapat berbentuk komentar, kritik, dan saran, maka kegiatan tersebut dapat mempersempit batasan antara produksi dan konsumsi media dan pesan. Jenkins et al. (2009) mengategorikan *budaya partisipasi* ke dalam lima jenis (Jenkins H. , 2009), yaitu:

- ***With relatively low barriers to artistic expression and civic engagement.*** Terdapat hambatan yang relatif sedikit untuk mengekspresikan seni dan ikut serta dalam aktivitas sosial, dengan sedikit rintangan bagi seseorang untuk berpartisipasi dalam ekspresi diri dan seni. Biasanya, untuk menjadi bagian dari komunitas online, hanya diperlukan pendaftaran pada platform yang diinginkan. Dengan bergabung dalam komunitas online, individu dapat dengan bebas menyampaikan ekspresi diri mereka.
- ***With strong support for creating and sharing one's creations with others.*** Terdapat dukungan yang kuat untuk menciptakan dan mendistribusikan karya

seseorang kepada orang lain, di mana anggota komunitas saling mendukung dalam proses berkarya dan berbagi hasil karya. Ketika individu menjadi bagian dari komunitas online, mereka diberikan kesempatan untuk berkarya dan membagikan hasilnya dengan anggota lain.

- ***With some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices.*** komunitas memiliki *informal mentorship* yakni ketika seseorang yang telah lama tergabung dalam suatu komunitas akan membagikan ilmu dan pengalaman kepada pemula atau anggota baru komunitas.
- ***Where members believe that their contributions matter.*** Di mana anggota merasa bahwa kontribusi mereka memiliki arti, anggota komunitas meyakini bahwa setiap sumbangan mereka penting bagi keberlangsungan komunitas. Setelah seseorang menjadi bagian dari komunitas, mereka merasa terikat dan percaya bahwa seberapa banyak atau sedikit kontribusi yang diberikan memiliki makna bagi komunitas tersebut.
- ***Where members feel some degree of social connection with one another.*** Di mana anggota merasakan adanya ikatan sosial di antara mereka, anggota komunitas memiliki keyakinan bahwa ada hubungan antaranggota yang terjalin. Ketika seseorang bergabung dengan komunitas online, interaksi sosial antara anggota akan terbentuk. Maka daripada itu Civic Engagement dalam komunitas penggemar peneliti merujuk pada budaya partisipasi yang diperkenalkan oleh Jenkins et al, yang menghasilkan interaksi sosial pokok, yakni yang mencakup (Jenkins H. ,, 2009):

- a. **Afiliasi (affiliations):** Afiliasi merupakan jenis budaya partisipasi yang melibatkan bergabung atau menjadi anggota dalam komunitas virtual baik formal maupun informal, seperti yang ada di platform Twitter, Facebook, Kaskus, dan lainnya.
- b. **Ekspresi (expressions):** Ekspresi adalah salah satu bentuk budaya partisipasi yang melibatkan penciptaan karya kreatif baru seperti fan fiction, alternatif universe, video penggemar, seni penggemar, dan lain-lain.
- c. **Kolaborasi pemecahan masalah (collaborative problem solving):** Kolaborasi pemecahan masalah adalah budaya partisipasi yang dilakukan dengan kerja sama dalam tim atau kelompok, baik secara resmi maupun tidak, untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah.
- d. **Sirkulasi (circulations):** Sirkulasi adalah tipe budaya partisipasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi kepada sesama anggota komunitas, membentuk alur media seperti podcasting dan blogging untuk memperluas penyebaran informasi.

Kemudian juga penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya oleh Wang (2019), yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggemar telah terlibat dalam berbagai aksi kolaboratif untuk memecahkan masalah, termasuk melakukan kampanye dukungan secara daring untuk idolanya. Kampanye dukungan dari penggemar ini mencakup dukungan sehari-hari, merayakan ulang tahun idola, menyokong acara konser, serta melakukan aktivitas amal atas nama idolanya. Komunitas penggemar memainkan peran penting dalam civic engagement melalui budaya partisipatif yang dikembangkan oleh Henry Jenkins. Konsep ini menekankan bahwa penggemar tidak

hanya sebagai konsumen media, tetapi juga sebagai produsen konten yang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan yang berkaitan dengan minat mereka. Dalam teori ini peneliti akan meneliti komunitas penggemar windah basudara dengan teori Henry Jenkins (Hanifah, 2023).

Teori Spiritualitas Komunitas Virtual dalam Konteks Sosiologi Agama

Spiritualitas komunitas virtual di era digital merujuk pada penggunaan media sosial, aplikasi, situs web, dan berbagai platform digital sebagai sarana baru untuk praktik spiritual dan pengalaman religius. Perkembangan ini telah melahirkan komunitas spiritual daring yang memungkinkan individu dari beragam latar belakang agama dan kepercayaan untuk berkumpul, berbagi pandangan, serta saling mendukung dalam perjalanan spiritual mereka tanpa terhalang oleh batasan geografis. Pertumbuhan teknologi digital menggeser posisi otoritas keagamaan dan pengalaman spiritual yang lebih cair tidak terikat pada institusi keagamaan formal. Campbell (2013) dalam bukunya *"Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds"* mengatakan dalam halaman pertama.

Dalam beberapa tahun terakhir muncul istilah baru untuk menggambarkan praktik keagamaan daring, yaitu *"agama digital."* Istilah ini telah digunakan sebagai judul sejumlah konferensi (misalnya Konferensi Internasional tentang Agama Digital di Universitas Colorado Boulder, Januari 2012; dan Simposium Agama Digital di Institut Donner di Turku, Finlandia, Juni 2012). Agama Digital, Media Sosial, dan Culture menyatukan berbagai studi yang mencerminkan hubungan kompleks yang muncul antara media digital dan religiusitas kontemporer. Penggabungan gagasan-gagasan baru dan yang sudah ada tentang praktik keagamaan menunjukkan bahwa agama

digital dipengaruhi oleh karakteristik budaya daring, seperti *interaktivitas*, *konvergensi*⁸, dan konten yang dihasilkan oleh pengguna. Hal ini selaras dengan pernyataan Hoover dan Echchaili (2012) yang menekankan pentingnya memusatkan perhatian kita pada bentuk-bentuk agama dalam konteks digital. Mereka mencatat bahwa ketika praktik keagamaan yang dialami berinteraksi dengan budaya digital, muncul sebuah "*ruang ketiga*"⁹ yang menciptakan konteks *hibrida* dan dinamis, memerlukan pendekatan baru dan mendorong cara-cara unik dalam penciptaan makna. Sebagai sebuah konsep, "*agama digital*" tidak hanya mengakui bagaimana karakteristik khusus dari teknologi dan budaya digital membentuk praktik serta kepercayaan keagamaan, tetapi juga bagaimana agama berusaha mengadaptasi konteks media baru dengan cara-cara yang sudah mapan dalam kehidupan dan keyakinan mengenai hakikat realitas dan jagat raya yang lebih luas (Campbell, 2013).

Agama digital menjadi fenomena yang telah mengubah cara kita terhubung, berkomunikasi, dan membangun spiritualitas. Salah satu aspek menarik untuk dijelajahi adalah bagaimana spiritualitas hadir dan tumbuh dalam komunitas virtual. spiritualitas, yang sering kali dianggap sebagai pengalaman pribadi dan mendalam, dapat menemukan tempatnya dalam lingkungan digital yang serba cepat. Komunitas virtual, seperti kelompok diskusi daring keagamaan, kelompok beramal melalui daring berfungsi sebagai ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan dan

⁸ Konvergensi dalam konteks agama digital adalah proses integrasi berbagai bentuk media (seperti media cetak, radio, televisi, dan internet) menjadi satu platform digital untuk praktik keagamaan.

⁹ Menurut Campbell yang dimaksud ruang ketiga yang dimaksud adalah keadaan berada di antara dua dunia: dunia nyata (fisik, tradisional, ritualistik) dan dunia digital (virtual, cepat, interaktif). Sebuah ruang yang tidak sepenuhnya bersifat sakral-tradisional, namun juga bukan sekadar ruang digital yang superficial. Ini merupakan suatu tempat yang menawarkan kepada individu pengalaman religiusitas dan spiritualitas dalam beragam bentuk yang bersifat cair dan fleksibel.

mengeksplorasi spiritualitas mereka. Individu dari berbagai latar belakang dapat berkumpul, berbagi pemikiran, pengalaman, dan praktik spiritual tanpa batasan geografis. Platform digital juga menawarkan sesi meditasi terpandu melalui aplikasi seperti Insight Timer, Calm, dan Headspace, yang membuat praktik spiritual dapat diakses di mana saja. Komunitas virtual membagikan pengalamannya melalui platform- platform digital sebagai reaksi atas pengalaman spiritualnya. Spiritualitas digital telah mengubah secara signifikan cara kita menjalani kehidupan spiritual, terutama dalam komunitas virtual. Pergeseran ini tidak hanya memungkinkan individu untuk terhubung dengan sesama pemeluk agama, tetapi juga menciptakan ruang baru untuk eksplorasi dan pertumbuhan spiritual. Poin-poin penting meliputi (Campbell H. A., 2010):

- **Aksesibilitas dan Inklusivitas:** Komunitas virtual memungkinkan orang-orang dari seluruh dunia untuk terhubung dan berbagi pengalaman spiritual tanpa batasan geografis. Hal ini khususnya bermanfaat bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau minoritas agama, karena memberi mereka rasa memiliki. Ruang virtual cenderung lebih inklusif, sehingga memungkinkan latar belakang yang beragam untuk berpartisipasi tanpa merasa dihakimi.
- **Bentuk-bentuk Ritual dan Ibadah Baru:** Banyak komunitas agama kini menawarkan layanan ibadah, doa, dan meditasi daring, yang memungkinkan individu untuk menjalankan praktik spiritual mereka tanpa kehadiran fisik. Beberapa bahkan mengembangkan ritual digital baru yang dirancang khusus untuk pengalaman daring.

- **Pembelajaran dan Diskusi Spiritual:** Berbagai komunitas virtual menyediakan kelas, webinar, dan diskusi tentang topik-topik spiritual, yang membantu para anggota memperdalam pemahaman mereka tentang iman. Platform seperti Facebook dan Reddit menawarkan forum untuk berbagi pengalaman dan terlibat dalam percakapan.
- **Dukungan Spiritual dan Emosional:** Individu sering kali menemukan dukungan emosional dan spiritual dalam komunitas ini, yang membantu mengatasi perasaan terisolasi. Beberapa juga menyediakan konseling atau bimbingan daring.
- **Ekspresi Spiritualitas Baru:** Seniman dan musisi menggunakan platform digital untuk mengekspresikan spiritualitas mereka melalui seni dan musik, sementara para influencer berbagi konten inspiratif di situs-situs seperti YouTube dan Instagram.
- **Tantangan dan Kritik:** Kritikus berpendapat bahwa spiritualitas virtual mungkin kurang mendalam dibandingkan pengalaman fisik, dengan alasan berkurangnya interaksi langsung dan suasana sakral. Masalah privasi dan keamanan juga signifikan, terutama terkait diskusi sensitif.

Tabel Kajian Teori, Sintesis, dan Kerangka Konseptual

Civic Engagement dalam Budaya Partisipatif

Teori: Henry Jenkins (2009)

| Aspek | Penjelasan | Contoh dalam Komunitas Windah |
|-------------------|--------------------------------------|---|
| Afiliasi | Bergabung dengan komunitas virtual | Anggota Fans Windah Basudara di YouTube & Discord |
| Ekspresi | Produksi konten kreatif oleh anggota | Fan art, meme, klip ulang livestream |
| Kolaborasi | Pemecahan masalah secara kolektif | Kegiatan donasi dan charity bersama |
| Sirkulasi | Penyebaran informasi dan nilai | Share video, diskusi isu sosial via live chat |

Spiritualitas Digital

Teori: Heidi Campbell (2013)

| Aspek | Penjelasan | Manifestasi dalam Komunitas |
|-----------------------|---|--|
| Aksesibilitas | Siapa saja bisa bergabung & mengakses | Komentar spiritual di kolom YouTube |
| Ritual Digital | Ibadah/praktik spiritual berbasis digital | Refleksi dan pesan moral dalam diskusi soal game |

| | | |
|----------------------------|-------------------------------------|---|
| Komunitas Supportif | Dukungan emosional & social | Dukungan komunitas terhadap anggota yang curhat |
| Ekspresi Baru | Spiritualitas melalui media digital | Ekspresi melalui video, teks, dan chat live |

Komunitas Virtual (Network Society)

Teori: Manuel Castells (2001), Ruli (2017)

| Aspek | Penjelasan | Contoh |
|--------------------------------|---|---|
| Individualisme Jaringan | Anggota membentuk identitas digital masing-masing | Julukan seperti “Bocil Kematian” sebagai simbol |
| Interaktivitas | Interaksi dua arah dalam ruang digital | Live chat, forum Discord |
| Norma dan Budaya | Tercipta dari interaksi kolektif | Bahasa slang dan etika komunitas |

Sebagai kesimpulan, spiritualitas dalam komunitas virtual menghadirkan peluang baru untuk koneksi, pembelajaran, dan pertumbuhan, yang menunjukkan bahwa agama terus berkembang seiring dengan teknologi. Dengan menggunakan tiga kerangka teori di atas, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana komunitas

penggemar Windah Basudara mempraktikkan keterlibatan sipil dan spiritualitas melalui interaksi digital yang muncul saat membahas atau memainkan game *A Space for the Unbound*. Ketiga teori tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri; sebaliknya, mereka saling terkait untuk memahami bagaimana komunitas penggemar Windah Basudara menjalin hubungan sosial yang bermakna dalam ruang digital. Keterlibatan sipil muncul dari partisipasi individu sebagai pencipta makna dan tindakan kolektif, sementara unsur spiritualitas digital memperkaya dimensi emosional dan reflektif yang timbul dari interaksi mereka dengan permainan *A Space for the Unbound*.

Dengan merujuk pada tiga teori utama—yaitu budaya partisipasi yang dikemukakan oleh Jenkins, spiritualitas digital menurut Campbell, dan masyarakat jaringan yang dijelaskan oleh Castells—penelitian ini mengembangkan sebuah kerangka konseptual yang menunjukkan bahwa komunitas penggemar Windah Basudara berperan sebagai aktor aktif dalam menciptakan makna sosial dan spiritual di dalam ruang digital. Keterlibatan sipil terjadi melalui tindakan bersama komunitas, seperti sumbangan dan diskusi sosial, sedangkan spiritualitas digital muncul dalam bentuk refleksi moral, dukungan emosional, dan ritual daring yang dipicu oleh cerita permainan *A Space for the Unbound*. Dengan demikian, kelompok ini tidak hanya sebagai konsumen konten, tetapi juga sebagai pencipta makna sosial-spiritual dalam budaya digital di Indonesia. Setelah merumuskan kerangka teori sebagai pisau analisis utama, penting untuk melihat bagaimana topik-topik serupa telah diteliti dalam konteks akademik yang lebih luas. Kajian terdahulu berikut ini menjadi referensi penting untuk memetakan posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian sejenis.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan (Literature Review)

Berikut adalah beberapa kajian terdahulu yang relevan dan dapat memberikan konteks untuk penelitian berjudul "*Civic Engagement dan Spiritualitas: Analisis Komunitas Penggemar Windah Basudara dalam Game A Space for the Unbound*". Meskipun mungkin beberapa tidak ada penelitian yang persis sama, beberapa topik terkait dapat mencakup interaksi influencer, dengan komunitas dalam game, civic engagement, dan spiritualitas, game dan budaya populer, Etnografi dalam komunitas digital.

- **Kajian tentang Civic Engagement dalam Komunitas Virtual**

Nuril, dkk. (2024). "*PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM NEW MEDIA: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL BUDAYA PARTISIPASI DALAM JURNALISME WARGA DI GRUP FACEBOOK SEKILAS INFO KOTA BANJAR*", Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, Vol. 4, No. 6. Penelitian ini berusaha meneliti aktivitas partisipasi budaya seperti afiliasi, ekspresi, kolaborasi pemecahan masalah dan sirkulasi di Grup Facebook Sekilas Info Kota Banjar. Dengan menggunakan metode etnografi virtual yaitu meneliti masyarakat di komunitas virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota grup Sekilas Info Kota Banjar melakukan aktivitas tidak hanya sebagai konsumen konten akan tetapi berperan sebagai produsen yang dikenal sebagai prosumer. Pada Grup Facebook Sekilas Info kota Banjar ditemukan aktivitas partisipasi budaya seperti afiliasi, ekspresi, kolaborasi pemecahan masalah dan sirkulasi. Keterlibatan anggota dalam aktivitas-participatory culture ini meningkatkan kohesi dan identitas

komunitas serta peran mereka sebagai penyedia informasi lokal penting dalam jurnalisme warga. Penelitian ini juga digunakan sebagai referensi terhadap kajian partisipasi public (civic Engagement) dalam Komunitas Virtual, untuk melihat sejauh mana partisipasi public digital terhadap isu-isu dan masalah sosial yang berkembang dan penyelesaiannya.

- **Studi Etnografi Komunitas Digital**

Irwansyah & Ahdiyat Adli M (2018). *“ANALISIS KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM INDUSTRI GAME DARING DI INDONESIA”*. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 7, No. 2, 105—115. Penelitian ini membahas bagaimana di era digital ini, industri hiburan mulai diperkaya dengan hadirnya industri game online. Di Indonesia, video game yang dulunya dianggap sebagai hobi, kini telah menjadi komoditas dengan keuntungan jutaan ratus dolar per tahunnya. Industri game online tidak lepas dari peran para pemangku kepentingan, termasuk khalayak sebagai konsumen. Audiens atau konsumen industri game online merupakan anggota aktif komunitas penggemar game online yang memiliki kesamaan persepsi, prinsip, nilai, dan minat dalam bermain game online. Pada artikel ini penulis bertujuan untuk mendeskripsikan peran industri game online dalam menciptakan sebuah komunitas, baik komunitas virtual (online) maupun komunitas nyata (offline), serta mendeskripsikan berbagai potensi bisnis dan industri yang ada dalam komunitas penggemar game online. Temuan dalam artikel ini adalah: 1) Industri game online di Indonesia berperan dalam membentuk komunitas online dan offline yang dianggap

sebagai komunitas penting oleh pemerintah Indonesia dan masyarakat pada umumnya. 2) Melalui aktivitas di komunitas online dan offline, para gamer dapat memanfaatkan hobinya sebagai cara untuk menghasilkan keuntungan finansial, 3) Potensi bisnis dalam komunitas penggemar game online dapat membantu perkembangan industri game online secara signifikan. Hasil penelitian ini menyarankan pengembangan penelitian ilmiah terhadap industri game online, sehingga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan industri game online. Penelitian ini dijadikan referensi karena ingin melihat bagaimana posisi peneliti tulisan ini, mengkaji Etnografi Virtual dalam sudut pandang industrialisasi dunia game sebagai komoditas.

- **Penelitian tentang Peran Influencer dalam Komunitas penggemar game**

Octo Arbi, Irwandaru. (2024). *“Pengaruh Terpaan, Efektivitas dan Kualitas Konten terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara”*, Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya, Vol. 1 No. 4. Hal. 99-100. Beberapa implikasi dapat diambil dari penelitian ini. Dengan kata lain: Pertama, penulis penelitian ini merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk memasukkan variabel lain yang belum digunakan, seperti, mengkonfirmasi motivasi dan kredibilitas untuk memperkaya penelitian ini. Kedua, penulis penelitian ini mendorong peneliti selanjutnya untuk melakukan pendekatan berbeda terhadap fenomena channel YouTube Winda Basudara dan menggunakan hasil

penelitian ini sebagai data pendukung. Ketiga, Channel YouTube Winda Basudara diharapkan dapat menjaga dan terus meningkatkan kualitas kontennya. Hal ini terutama karena kualitas telah terbukti memiliki dampak terbesar dalam memenuhi kebutuhan hiburan. Penelitian ini merupakan penelitian yang diambil dari 400 responden yang merupakan subscriber YouTube Windah Basudara. Data dikumpulkan melalui kuesioner menggunakan Google Form dan dianalisis secara statistik. Mayoritas responden berusia 19-30 tahun (38%), laki-laki (63,5%), dan memiliki pendidikan terakhir sarjana (31%). Sebagian besar responden berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa (40%) dan mengakses YouTube 1-2 jam per hari (27,3%). Yang mana dari penelitian terdahulu ini penulis ingin mengambil sampel, keterpengaruhan sosok Windah Basudara terhadap komunitas penggemarnya.

- **Penelitian tentang Komunitas dan Interaksi Sosial dalam Media Digital**

Iswaratama A. (2024). *“Peran Komunitas Virtual Dalam Mendorong Interaksi Sosial Di Era Digital.”* HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences, Vol. 3, No. 1, 51-60. Penelitian ini membahas tentang peran komunitas virtual dalam menyediakan beragam interaksi sosial dan memungkinkan individu untuk berbagi pengetahuan, minat, dan pengalamannya dengan anggota komunitas. Selain itu, Penelitian ini juga membahas bagaimana komunitas virtual dapat menciptakan jaringan sosial yang kuat, mendukung komunikasi yang efektif, dan memperluas jaringan sosial individu. Oleh karena itu, komunitas virtual tidak hanya menjadi

wadah interaksi sosial, namun juga wadah bagi masyarakat untuk mengembangkan jati dirinya secara positif.

Dengan memperhatikan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini dirancang untuk melengkapi dan memperdalam pemahaman terhadap dinamika komunitas penggemar game dalam konteks Indonesia. Untuk itu, metode penelitian yang digunakan akan dijelaskan secara sistematis pada bagian berikut, guna menjamin validitas dan relevansi pendekatan yang diterapkan.

G. Metode Penelitian

Penelitian berjudul "*Civic Engagement dan Spiritualitas: Analisis Komunitas Penggemar Windah Basudara dalam Game A Space for the Unbound*", menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dipilih mengingat fokus penelitian kali ini didasarkan pada pengalaman, interaksi sosial, dan spiritualitas yang dialami komunitas penggemar di ruang digital. Metode ini akan memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai keterlibatan sosial (civic engagement) dan pengalaman spiritual yang berkembang dalam komunitas ini. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berfokus pada fenomena lingkungan atau kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat original dan natural, tidak dapat dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Oleh karena itu, jenis penelitian ini disebut penelitian naturalistik atau penelitian lapangan (Zuchri, 2021). Pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan metode penelitian kualitatif khususnya metode Etnografi Virtual. Definisi etnografi dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah 1) deskripsi tentang kebudayaan suku- suku bangsa yang hidup; 2) ilmu tentang pelukisan kebudayaan suku- suku bangsa yang

hidup tersebar di muka bumi. Etnografi juga merupakan suatu metode penelitian yang didedikasikan untuk memahami fenomena budaya dalam suatu masyarakat. Beberapa tokoh menjelaskan metode etnografi diantaranya menurut M Harris, sebagaimana dikutip Creswell etnografi merupakan desain penelitian kualitatif dimana seorang peneliti mendeskripsikan dan menginterpretasikan pola- pola yang saling dipertukarkan dan dipelajari dari kelompok budaya tentang nilai- nilai, kebiasaan, kepercayaan, maupun bahasa. Penggunaan seluruh informasi dan data metode ini akan membantu peneliti yang ingin melakukan penelitian budaya untuk memahami perilaku manusia dan konteks sosialnya.

Etnografi Virtual, juga dikenal sebagai metode penelitian antropologi yang menggunakan Internet dan komputer untuk mengumpulkan informasi secara online. Katie J Ward dengan istilah *cyber- ethnography* yang digunakan bahwa penelitian etnografi virtual memberikan akurasi yang lebih untuk metode mengungkapkan komunitas virtual. Karena pertama metode ini mampu rekonstruksi ulang pemikiran tentang komunitas yang pada hari ini telah populer dari peneliti sosial maupun antropologi. Kedua metode ini mampu menjabarkan komunitas virtual yang bersifat sementara, tidak tetap, temporal dan terfragmentasi dibanding dengan adanya komunitas offline. Istilah etnografi virtual juga dinyatakan oleh Christine Hine yang menyatakan etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan melakukan eksplorasi terhadap entitas (user) saat menggunakan internet tersebut. Misalnya peneliti ingin mengkaji perilaku, percakapan, dan interaksi penggemar dan artis idola berdasarkan komentar, like, atau

tweet dan retweet (Ruli, Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi di Internet, 2017).

Disini peneliti hanya melihat interaksi, tanggapan atau komentar penggemar atau idola, dan interaksi yang terjadi di media sosial. Etnografi Virtual tidak berupaya mengungkapkan pendapat dan sikap penggemar atau aktor idola melalui wawancara. Data yang tersedia dikumpulkan, diklasifikasikan dan dianalisis berdasarkan tujuan penelitian (Kautsarina, 2017). Dalam konteks komunitas penggemar Windah Basudara, peneliti akan memperhatikan bagaimana anggota komunitas berinteraksi melalui konten visual seperti:

- **YouTube:** Terutama di bagian komentar pada video streaming, terutama yang terkait dengan game *A Space for the Unbound*. Terdapat 6 video Windah Basudara yang berkaitan dengan game tersebut.
- **Discord:** Komunitas yang mungkin dibuat untuk penggemar Windah Basudara, tempat mereka mendiskusikan tema game, moral, dan keterlibatan sosial.
- **Media sosial lainnya:** Seperti Instagram atau Twitter, yang sering digunakan oleh penggemar untuk berbagi konten, pendapat, dan pengalaman terkait game serta aktivitas sosial. (misalnya foto atau video kegiatan komunitas

H. Tempat Penelitian

Komunitas penggemar Windah Basudara, yang aktif berinteraksi di media sosial seperti YouTube, dan platform lain di mana Windah Basudara sering terlibat dengan penggemarnya.

I. Pengumpulan Data

Etnografi di internet, atau Etnografi Virtual sebuah metode penelitian kualitatif baru, mengadaptasi beberapa metode etnografi tradisional untuk mempelajari norma-norma budaya dan sosial yang muncul dalam komunikasi tertulis berbasis komputer. metode Etnografi Virtual atau etnografi virtual, termasuk: pertama, penelitian harus fokus pada komunikasi berbasis teks sebagai metode penelitian yang telah diadopsi oleh sebagian besar penelitian jaringan saat ini. Kedua, karena alasan prosedural, metode tradisional dalam mencatat lapangan selalu dilakukan oleh peneliti sebagai partisipan dan pengamat. Langkah ini dilanjutkan dengan peninjauan menyeluruh. mengidentifikasi model-model baru; Tinjauan terhadap potensi literatur daerah; pengembangan aplikasi tingkat lanjut; dan menggunakan literatur untuk mengembangkan perspektif teoritis (Abidin Zainal, 2018). Metode Etnografi Virtual menekankan pada pengumpulan dan analisis data yang berbentuk pengamatan mendalam, interaksi langsung, dan analisis konten digital. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan mencakup:

- **Observasi:** Observasi adalah suatu metode observasi yang digunakan peneliti dalam latar alam untuk menggali, mendalami, dan memperoleh makna dari suatu situasi dengan partisipan atau individu dalam penelitian kualitatif. Observasi dalam penelitian kualitatif sering disebut dengan observasi alami atau observasi dalam situasi observasi (Haryoko Sapto, 2020). Pada observasi kali ini, peneliti akan berperan sebagai pengamat dalam komunitas digital (seperti di YouTube, Discord, atau Instagram) dan mendokumentasikan interaksi dalam bentuk visual seperti tangkapan layar, rekaman video

streaming, dan gambar yang dihasilkan dari interaksi komunitas. peneliti juga akan melakukan pengamatan, di mana mereka hanya mengamati interaksi komunitas tanpa terlibat secara langsung (offline). Misalnya, peneliti dapat mengamati, Komentar di video YouTube. Bagaimana penggemar merespons game *A Space for the Unbound* dan diskusi tentang tema-tema spiritual atau civic engagement yang muncul. Diskusi di Discord atau Forum Penggemar. Bagaimana komunitas membicarakan nilai-nilai moral, spiritual, atau bahkan aktivitas sosial di luar game ini yang mungkin diinisiasi oleh penggemar atau Windah Basudara sendiri.

- **Analisis Konten Visual:** Peneliti akan menganalisis konten yang dihasilkan oleh Windah Basudara, terutama video streaming yang berkaitan dengan game *A Space for the Unbound*, serta visual yang dibagikan oleh penggemarnya di platform digital. Ini bisa termasuk cara penggemar mengekspresikan diri melalui visual seperti avatar, artwork, dan media lainnya yang relevan dengan tema spiritualitas dan civic engagement.
- **Wawancara:** Peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap penggemar Windah Basudara untuk melengkapi data utama. Serta memperdalam data primer terkait Civic Engagement dan Spiritualitas.

J. Analisis Data.

Dalam proses analisis data kualitatif, data yang dihasilkan berupa kata-kata, bukan urutan angka. Data dikumpulkan dengan beberapa cara (survei, wawancara, pengambilan dokumen, rekaman), dan biasanya diolah sebelum digunakan, namun analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang disusun dalam esai. Analisis

dalam pandangan ini terdiri dari tiga alur kerja, yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan. Melakukan analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pencarian dan pengumpulan data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, transkrip, dan informasi lainnya agar pemahaman dan temuan lebih mudah diakses oleh orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, mendeskripsikannya ke dalam satuan-satuan, menggabungkannya, memilahnya menjadi contoh, memilih hal-hal yang penting untuk dipelajari dan menarik kesimpulan yang dapat dibagikan kepada orang lain (Sirajuddin, 2017). Pada kali ini setelah data visual terkumpul, peneliti akan melakukan **analisis data** yang mendalam, mencakup:

- **Analisis Tematik dan Kunci:** Peneliti akan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data yang terkumpul. Tema-tema utama yang mungkin muncul meliputi, Pertama Civic Engagement: Apakah ada diskusi atau aktivitas yang berkaitan dengan keterlibatan sosial? Misalnya, apakah komunitas Windah Basudara terlibat dalam kegiatan amal, penggalangan dana, atau aksi sosial lainnya yang mereka inisiasi. Kedua analisis tematik tema spiritualitas, Bagaimana penggemar merespons tema spiritual dalam A Space for the Unbound? Apakah mereka mengalami refleksi pribadi atau berbagi pengalaman spiritual setelah bermain game ini?
- **Analisis Komunikasi Digital:** Melalui analisis ini, peneliti akan mempelajari bentuk komunikasi dalam komunitas penggemar, seperti, Penggunaan bahasa: Bagaimana penggemar mendiskusikan tema spiritual atau civic engagement? Apakah ada istilah atau ungkapan khusus yang mereka gunakan?, Komunikasi

visual: Bagaimana meme, emoticon, dan gambar lain digunakan untuk mengungkapkan ide-ide atau nilai-nilai sosial dan spiritual?.

- **Analisis Interaksi Sosial di Dunia Digital:** Dalam analisis kali ini peneliti ingin menyoroti hubungan sosial yang terbentuk di dunia maya. Dalam hal ini, peneliti akan mengeksplorasi bagaimana hubungan antara penggemar terbentuk di ruang digital, misalnya, Apakah komunitas ini memiliki struktur sosial tertentu? Apakah ada pemimpin opini (seperti Windah Basudara) yang mempengaruhi diskusi?, Bagaimana nilai-nilai spiritual yang diambil dari game memengaruhi bentuk interaksi sosial di dalam komunitas?
- **Analisis Konten dan Media:** Peneliti juga akan memeriksa konten visual dan media lain yang dihasilkan oleh penggemar, seperti, Fan art atau gambar yang merepresentasikan elemen-elemen spiritual dari game. Kemudian juga dari Video reaksi yang menunjukkan bagaimana penggemar bereaksi terhadap momen-momen dalam A Space for the Unbound yang membawa pesan moral atau spiritual.

K. Keabsahan Data:

Menurut beberapa pandangan validitas atau keabsahan data adalah ukuran yang menunjukkan keakuratan dan keabsahan instrumen pada saat pengumpulan data. Menurut Noorsalam (2003:149), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau reliabilitas suatu instrumen, yaitu instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Azwar (2006: 92) juga menyatakan validitas berasal dari kata validitas, yaitu petunjuk mengenai kebenaran atau ketepatan suatu alat

ukur dalam proses pengukurannya (Haryoko Sapto, 2020). Untuk memastikan kredibilitas data, beberapa langkah akan diambil:

- **Triangulasi Data:** Triangulasi data dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai sumber data untuk memperoleh perspektif berbeda mengenai fenomena yang sama dalam satu penelitian (E, 2020). Peneliti akan membandingkan data visual dari berbagai sumber (komentar, visual, diskusi di berbagai platform) komunitas penggemar windah basudara terhadap game A Space For The Unbound untuk memvalidasi temuan.
- **Member Checking:** Peneliti dapat meminta tanggapan atau validasi dari anggota komunitas mengenai interpretasi atau hasil awal untuk memastikan bahwa analisisnya sesuai dengan pengalaman mereka. Melalui Wawancara online yang disebarkan peneliti di grub Fans Windah Basudara di Facebook. Karena mereka lebih terlihat aktif berdiskusi melalui platform facebook.
- **Refleksi Kritis:** Peneliti harus secara terus-menerus merefleksikan keterlibatan dan bias pribadi selama penelitian, mengingat bahwa mereka juga terlibat dalam dinamika sosial komunitas tersebut. Peneliti memberi waktu terhadap data yang sudah dikumpulkan dan memberikan refleksi tematik terhadap data yang diperoleh komunitas penggemar windah basudara dalam game A Space For The Unbound.

L. Definisi Operasional

| Istilah | Definisi Operasional | Indikator |
|---------|----------------------|-----------|
|---------|----------------------|-----------|

| | | |
|-----------------------|---|---|
| Civic Engagement | Partisipasi aktif individu dalam kegiatan sosial atau komunitas untuk kepentingan bersama, baik secara online maupun offline. | <ul style="list-style-type: none"> • Keterlibatan dalam diskusi social • Aksi kolektif (misalnya, donasi) • Partisipasi dalam kegiatan komunitas daring |
| Spiritualitas Digital | Pengalaman dan ekspresi nilai-nilai spiritual (seperti empati, refleksi diri, dan makna hidup) yang dimediasi melalui interaksi dan konten digital. | <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan refleksi diri atau nilai-nilai moral • Ekspresi empati melalui komentar atau konten • Pencarian makna lewat narasi atau komunitas game |
| Komunitas Penggemar | Sekelompok individu yang memiliki minat dan loyalitas terhadap figur publik atau produk budaya tertentu dan aktif | <ul style="list-style-type: none"> • Intensitas partisipasi dalam platform (YouTube, Discord, dsb.) |

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| | berinteraksi dalam ruang digital. | <ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi interaksi antaranggota • Produksi/kurasi konten seputar Windah/game |
|--|-----------------------------------|--|

Tabel Istilah Kunci dan Indikator

Langkah- langkah Penelitian

1. Menetapkan Fokus Penelitian

- Fokus penelitian ditetapkan berdasarkan fenomena budaya penggemar yang dalam komunitas digital (contohnya, penggemar Windah Basudara), terdapat yang berkaitan dengan tema tertentu seperti Civic engagement masyarakat dan spiritualitas.

2. Pemilihan Platform Digital

- Menetapkan platform media sosial atau ruang virtual di mana komunitas penggemar windah basudara dapat berinteraksi, seperti YouTube, Discord, Instagram, Twitter, dan TikTok.

3. Partisipasi dalam Observasi dan Observasi Non-Partisipatif

- Peneliti berpartisipasi dalam komunitas (partisipatif) dengan cara aktif bergabung dalam grub komunitas penggemar di facebook seperti Fans Windah Basudara 1,dan 2. Atau grub discord seperti “Motion Ime”. Serta

melakukan observasi tanpa melakukan intervensi langsung (non-partisipatif). Seperti melihat tayangan ulang dari live chat indah basudara ketika memainkan game A Space For The Unbound. Dan dokumentasi berupa screenshot, catatan percakapan, atau rekaman interaksi.

4. Pengumpulan dan Analisis Konten Digital

- Melakukan analisis terhadap komentar, konten produksi ulang komunitas penggemar, video reaksi, meme indah basudara, serta simbol visual lainnya yang digunakan oleh komunitas.
- Mengidentifikasi tema atau simbol yang mencerminkan nilai-nilai spiritual atau sosial.

5. Wawancara yang mendalam (tambahan)

- Lengkapi data observasi dengan melakukan wawancara online (Wawancara) kepada komunitas penggemar untuk pengambilan sampel acak, dan dibatasi 10 responden. untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai makna dan pengalaman ketika bermain game A Space For The Unbound.

6. Analisis Data

- Memanfaatkan pendekatan analisis tematik, komunikasi digital, dan hubungan sosial di ranah daring.
- Proses klasifikasi, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data.

M. Batasan Penelitian

Batas Waktu: Penelitian ini dilakukan pada rentang waktu 20 november 2024 sampai dengan 23 Februari 2025, dengan observasi terhadap aktivitas komunitas

dalam kurun waktu 4 bulan terakhir. Bulan pertama untuk pengamatan, bulan kedua untuk pendokumentasian, bulan ketiga untuk pengumpulan dokumentasi, bulan keempat untuk menyusun dokumentasi.

Unit Analisis: Komunitas penggemar Windah Basudara yang aktif dalam platform YouTube (kolom komentar & live chat) dan Discord dan Grup Facebook komunitas.

Jumlah Data:

- YouTube: 10 video terkait A Space for the Unbound, komentar, live chat dan video terkait civic engagement lainnya.
- Facebook: Grup Komunitas Penggemar Windah Basudara
- Discord: 1 channel tematik komunitas dengan aktivitas harian

Alasan Pemilihan Platform:

- YouTube dipilih karena merupakan platform utama interaksi antara Windah Basudara dan penggemar.
- Discord dan Facebook dipilih karena menjadi ruang komunitas lebih intensif dan mendalam.
- Tiktok sebagai produksi ulang konten dari komunitas penggemar.