



INTERAKSI SOSIAL VIRTUAL DALAM PERMAINAN AMONG US INDONESIA

Dheny Yori Putra¹, Zainal Abidin Achmad²

¹⁻² Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
18043010218@student.upnjatim.ac.id¹, z.abidinachmad@upnjatim.ac.id²

Article Info

Article history:

Received: 30 Juli 2022

Accepted: 3 September 2022

Published: 1 Oktober 2022

Keyword:

*Among Us, Etnografi
Virtual, Interaksi Sosial,
Komunitas Virtual*

Abstract

Among Us is a virtual game that requires players to fill certain roles. This game forms interactions virtually between individuals in the Among Us game on the Discord application. The focus of this research is virtual social interaction on the Discord application of the game Among Us Indonesia. This study uses a qualitative method with a virtual ethnographic approach. The results of the study show that positive associative social interaction is more dominant than the negative one among the players of the game. Factors supporting this domination of social communication are age and motivation to join the community. Although the social interaction only occurs virtually, the members have experienced an increase in the ability to interact and communicate socially both speaking and writing skills. In addition, there has been positive growth with regard to general knowledge and social awareness amongst the players.

Among Us merupakan permainan virtual (virtual game) yang meminta para pemainnya untuk mengisi peran tertentu. Hal ini yang membentuk interaksi virtual antar individu dalam permainan Among Us pada aplikasi Discord. Fokus penelitian ini adalah interaksi sosial virtual pada aplikasi Discord dalam permainan Among Us Indonesia. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial yang asosiatif positif lebih dominan daripada disosiatif yang negatif dalam komunitas virtual Among Us Indonesia. Faktor pendukung dominasi tersebut adalah usia dan motivasi bergabung ke dalam komunitas. Para anggota mengalami peningkatan kemampuan berinteraksi sosial, meskipun hal tersebut terjadi hanya secara virtual. Selain itu komunikasi virtual melalui Discord ini meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis para pemainnya menjadi lebih baik. Peningkatan pengetahuan umum terkini dan kepedulian sosial mereka juga berkembang.

Copyright © 2022 Jurnal Ilmu Komunikasi. All rights reserved.

Editorial Office:

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Jl. Ahmad Yani 117 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Email: jurnalilkom@uinsby.ac.id

Pendahuluan

Computer Mediated Communication (CMC) dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk entitas berkembangnya teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari manusia.¹ Asumsi CMC dapat berupa bentuk komunikasi yang lain seperti komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, organisasi dan komunikasi massa.² Perkembangan teknologi seperti CMC yang berbasis internet telah membantu manusia di berbagai bidang, dan membuat komunikasi yang terjalin antar penggunaannya menjadi lebih luas. Perkembangan tersebut yang mendasari munculnya komunitas virtual, media sosial, *games* hingga aplikasi.³

Seiring berjalannya waktu, banyak jenis permainan (*games*) yang tercipta pada kanal komputer serta ponsel pada masa kini mulai berkembang. Beberapa permainan tersebut juga menjadi permainan yang kerap dimainkan di masa pandemi, dan salah satunya ialah *games Among Us*. *Among Us* adalah game yang memiliki tema luar angkasa dengan jenis permainan *multiplayer* yang pada awal rilisnya dapat dimainkan oleh 4-10 pemain. *Among Us* merupakan permainan yang dikembangkan oleh perusahaan Amerika InnerSloth dan dirilis pada tanggal 15 Juni 2018.⁴ *Among Us* umumnya mengategorikan pemainnya

menjadi dua pihak yang masing-masing individu memiliki peran yang penting di dalam suatu permainan, yaitu peran sebagai *Crewmates* dan *Impostor*.

Komunikasi menjadi variabel yang penting dalam berjalannya sebuah permainan *Among Us*. Konsep permainan *Among Us* mendorong pemainnya untuk dapat saling berkomunikasi dengan baik, karena permainan ini pada dasarnya merupakan permainan yang bercerita mengenai pemecahan misteri pembunuhan.⁵

Among Us merupakan jenis *Asymmetrical Multiplayer Social Deduction Games*, dengan kata lain jenis permainan ini bersifat deduksi sosial yang memaksa pemainnya dapat mengisi peran, tokoh, hingga kemampuan yang berbeda dengan individu atau pemain lain.⁶ Interaksi yang terjalin dari jenis permainan tersebut membentuk suatu hubungan yang menyebabkan terjadinya keterkaitan secara sosial antar individu dengan individu lain yang terlibat di dalam suatu permainan maupun di luar permainan.

Internet sebagai media informasi mampu dalam memungkinkan sebuah proses komunikasi berlangsung secara efektif dengan menghubungkan pada beragam aplikasi; Internet sebagai penyedia lahirnya dunia virtual,

¹ Andrew F Smith and Mathew J Smith, *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*, 2004, accessed April 10, (2022): 1-2.

² Basuki Agus Suparno, Edwi Arief Sosiawan, and Sigit Tripambudi, "Computer Mediated Communication Situs Jejaring Sosial Dan Identitas Diri Remaja" (2012): 85–86.

³ Yuli Candrasari, "Mediated Interpersonal Communication: A New Way of Social Interaction in the Digital Age," in *Proceedings of the 2nd International Media Conference 2019 (IMC 2019)* (Paris, France: Atlantis Press, 2019), 538.

⁴ Alfi Nurfitriya and Tri Cahyo Kusumandyoko, "Analisis User Experience Pada Game *Among Us* Dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire," *UNESA* 2, no. 3 (2021): 12.

⁵ Siti Nur Aeni, "Among Us: Cara Bermain Dan Menjadi Impostor *Among Us* - Teknologi Katadata.Co.Id," last modified 2021, accessed April 10, (2022): 2.

⁶ Nurfitriya and Kusumandyoko, "Analisis User Experience Pada Game *Among Us* Dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire." (2021): 12.

menjadikan komunikasi terjalin dengan baik. Hal ini berdasar pada bagaimana pembuat aplikasi perangkat lunak (*programmer*) mampu menentukan aturan bagi media untuk dapat digunakan sebagai tempat berinteraksi satu individu dengan individu lainnya.⁷ Ketika sebuah kumpulan manusia memiliki kesamaan dalam minat atau kepentingan tertentu, maka dapat terbentuk suatu komunitas sosial. Apabila komunitas sosial tersebut dibentuk melalui sarana internet, maka dapat disebut sebagai komunitas virtual.⁸

Komunitas virtual tercipta dari dorongan teknologi dan kemunculan media siber.⁹ Komunitas virtual dapat dikatakan sebagai wadah bagi kumpulan individu yang memiliki kesamaan tujuan saling berbagi dan berinteraksi satu sama lain.¹⁰ Minat, tujuan dan interaksi dalam bermain gim menjadi faktor utama terbentuknya komunitas virtual seperti Among Us Indonesia (AUI). Berkembangnya teknologi menjadikan aplikasi media komunikasi semakin banyak memberikan kemudahan untuk digunakan oleh

manusia¹¹, dan salah satunya adalah aplikasi *Discord*.

Media sosial merupakan media online yang menjadi trend baru dalam berkomunikasi yang memungkinkan penggunaanya dalam berpartisipasi, berbagi hingga menciptakan isi atau konten.¹² Discord merupakan aplikasi atau platform media sosial yang ramai diunduh di Indonesia. Per April 2022, Discord tercatat telah diunduh sebanyak 4 juta orang di aplikasi *playstore*. Discord memungkinkan penggunaanya untuk dapat saling berbicara satu sama lain, *video call*, mengirim gambar, mengirim video, hingga penggunaanya mampu untuk berbagi layar dengan individu lain. Aplikasi komunikatif umumnya digunakan sebagai layanan untuk memudahkan seseorang dalam berinteraksi (berkomunikasi), maupun hanya sekedar berbincang secara daring.¹³

Maka dari itu, Discord sangatlah erat hubungannya dengan *gamers* dikarenakan aplikasi tersebut memudahkan mereka dalam berkomunikasi.¹⁴ Discord memiliki fitur yang dapat digunakan untuk memudahkan penggunaanya dalam

⁷ James Baguley, "Gates and Channels: An ANT-Oriented Approach to Understanding Fan Community Behaviour and Identity on a Discord Chat Server," (2019): 99.

⁸ Zainal Abidin Achmad et al., "The Synergy of Islamic Da'wah and Madura Culture Programmes on Nada FM Sumenep Radio, Indonesia," *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 37, no. 2 (2021): 112.

⁹ Tegutha Teguhta and Amri Dunan, "Komunikasi Virtual Game Online Defence of the Ancient-Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok," *Masyarakat Telematika Dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi* 10, no. 2 (2019): 28–29.

¹⁰ Dhita Widya Putri, "The Virtual Community: Interaktivitas Pada Komunikasi Peer-to-Peer Di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent Dhita Widya Putri STIKOM The London School of

Public Relations – Jakarta," *Communicare Journal of Communication Studies* 3, no. 2 (2017): 59.

¹¹ Ringga Perdana, "Pengaruh Teknologi Komunikasi Dalam Masyarakat," *Teknologi Infomrasi Dan Komunikasi, Diskominfo Bekasi*, last modified 2013, accessed June 25, (2022): 1.

¹² Zainal Abidin Achmad et al., "Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pemasaran Produk UMKM Di Kelurahan Sidokumpul, Kabupaten Gresik," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 1 (2020): 18.

¹³ Ibrahim Adnan and Dudi Iskandar, "Studi Netnografi Belajar Membuat Podcast Pada Komunitas The Podcasters Di Media Social Discord," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 9 (November, 2020): 619.

¹⁴ Jade Rutra Raihan and Yuliani Rachma Putri, "Pola Komunikasi Group Discord PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord" 5, no. 3 (2018): 4164.

berkomunikasi yaitu membuat *Server*. Server memiliki fungsi yang sama seperti grup, yaitu terdiri dari beberapa anggota yang bergabung dalam suatu server. Server dapat digunakan untuk mengirim teks atau gambar dan berkomunikasi dengan pengguna lain yang disebut sebagai *text channels* dan *voice channels*.

Among Us dimainkan dengan cara berdiskusi dengan menggunakan fitur chat di dalam permainan. Akan tetapi semenjak dimainkan oleh *youtuber gaming* dan *streamer* di penjuru dunia, Among Us mengalami lonjakan pemain yang sangat signifikan karena ada peran *influencer* yang ikut andil dalam mempopulerkannya. Selain itu game Among Us sering dimainkan dengan menggunakan aplikasi tambahan yaitu Discord untuk mempermudah jalannya permainan ketika berdiskusi didalam game tersebut. Hal inilah yang menjadi latarbelakang terciptanya server Discord Among Us Indonesia (AUI).

Ikatan ini terbentuk dari interaksi sosial virtual yang sering terjadi antara mereka selama menggunakan Discord ketika bermain Among Us. Proses interaksi yang dilakukan oleh komunitas virtual di dunia maya tidak jauh beda dengan proses interaksi yang dilakukan di dunia nyata, karena terbentuknya komunitas didasari oleh kesamaan diantara mereka.

Untuk itulah, studi ini akan membahas mengenai interaksi sosial Discord pada komunitas virtual Among Us Indonesia (AUI) untuk menambah variasi

fenomena isu yang ada dalam penelitian seputar etnografi virtual. Nantinya, diharapkan bahwa penelitian ini menambah keunikan dari fenomena etnografi virtual, khususnya pada lingkup ruang virtual aplikasi Discord. Studi penelitian ini pada dasarnya menggunakan pendekatan etnografi virtual untuk meneliti interaksi sosial individu yang tergabung dalam server Discord Among Us Indonesia (AUI).

Computer Mediated Communication

Penggunaan aplikasi merupakan satu dari banyaknya program yang terbentuk dari *CMC (Computer Mediated Communication)*; CMC sendiri merubah batasan situasional dan sosial yang biasanya ada.¹⁵ Seiring berkembangnya teknologi informasi, kehadiran jaringan internet memiliki peran yang besar dalam membantu masyarakat. Seorang individu mungkin lebih dekat dan akrab dengan individu lain yang tidak pernah mengalami kontak fisik ataupun melihat satu sama lain. Suatu individu harus belajar dalam bereaksi kepada individu lain di lokasi yang berbeda, hingga negara yang berbeda sekalipun.¹⁶

CMC (Computer Mediated Communication) memiliki cakupan di dalam komunikasi yang terjadi, meliputi surel, ruang chat, forum daring, hingga pesan teks yang memiliki sifat interaktif, multimedia, dan konvergensi ke berbagai bentuk serta jenis komunikasi. Dari banyaknya cakupan yang dimiliki oleh

¹⁵ Sri Hadijah Arnus, "Pengaplikasian Pola Computer Mediated Communication (Cmc) Dalam Dakwah," *Jurnal Jurnalisa* 4, no. 1 (2019): 193.

¹⁶ Fatma Dian Pratiwi, "Computer Mediated Communication (CMC) Dalam Perspektif

Komunikasi Lintas Budaya Tinjauan Pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki TaNyang Shipper" 7, no. 1 (2014): 34.

CMC, penulis mencoba mengaitkan dengan aplikasi perpesanan instan yaitu Discord. Discord memiliki dua fitur utama sebagai penyedia layanan komunikasi berbasis komputer, yaitu adanya server (fitur penyedia forum/komunitas), dan channel (tempat untuk berinteraksi) yang terdiri dari *text channel* serta *voice channel*.

Semua makhluk hidup khususnya manusia pasti tidak akan lepas dari adanya komunikasi, karena komunikasi merupakan bentuk dari interaksi atau kemampuan suatu individu untuk saling terhubung dengan individu lain.¹⁷ Dengan adanya komunikasi, individu yang berinteraksi dapat saling terhubung melalui suatu proses komunikasi. Proses komunikasi sendiri adalah proses yang dimana terjadi melalui suatu bentuk komunikasi yang direncanakan maupun tidak direncanakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan hingga ke penerima pesan melalui suatu media dengan tujuan untuk mencapai paham yang saling mengerti.¹⁸

Interaksi sosial dapat dikatakan sebagai suatu hubungan yang melibatkan individu satu dengan yang lain, mempunyai pengaruh untuk mempengaruhi individu yang terlibat, sehingga menjadikan adanya timbal balik diantara mereka.¹⁹ Perlunya interaksi sosial merupakan hal yang utama dalam

kehidupan suatu kelompok masyarakat, karena interaksi sosial membantu menghubungkan dua atau lebih individu dalam satu pemikiran yang sama demi terciptanya hubungan yang harmonis dan saling pengertian. Kemampuan seseorang dalam mempengaruhi orang lain melalui suatu interaksi merupakan salah satu kelebihan interaksi sosial. Pengaruh tersebut dibagi menjadi dua bentuk interaksi sosial yaitu bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif.²⁰

Interaksi sosial yang bersifat asosiatif merupakan interaksi yang cenderung positif, dan mengarah pada bentuk interaksi yang menjunjung tinggi sikap kesatuan serta keutuhan suatu kelompok masyarakat. Sedangkan, interaksi sosial disosiatif adalah bentuk interaksi yang lebih menuju ke suatu perselisihan atau pertentangan dalam suatu kelompok individu. Interaksi sosial disosiatif memiliki dominan interaksi yang melibatkan bentuk perpecahan.

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui gejala yang dimaknai secara utuh dalam menghasilkan data deskriptif pada suatu fenomena atau konteks dengan memanfaatkan metode penelitian dan sebuah pengamatan.²¹ Penelitian kualitatif memiliki beberapa elemen dalam

¹⁷ Christanto Arief Wibowo, "Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Media Discord (Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual 'FGO Indonesia')", State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, (2020): 14.

¹⁸ Fifi Hasmawati, "Manajemen Dalam Komunikasi," *Al-Idarah* 5, no. 6 (2018): 786.

¹⁹ M. Khoirul Anwar, "Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di

Rumah Sakit Islam Surakarta," *Ums*, no. 2002 (2016): 17.

²⁰ Ahmad Faizi, "Interaksi Sosial Dalam Membangun Akhlak Santri Di Pondok Pesanten Al-Hikmah Melathen Tulungagung," *Uinsa* (2019): 15.

²¹ Miftakhul Ma'ruf, "Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Gender Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Lingkaran Kelas Viii-J Smpn 1 Pogalan Trenggalek Tahun Pelajaran 2016/2017" (2017): 39.

berjalannya suatu penelitian, dan salah satu elemen utamanya terletak pada peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi instrumen kunci dikarenakan perannya dalam perencanaan, pengumpulan data, menganalisis data, hingga sebagai pencetus penelitian.²²

Alasan utama yang menjadikan penelitian kualitatif menjadi pilihan metode yang cocok pada penelitian ini ialah terletak pada tujuan penelitiannya itu sendiri, yaitu untuk memahami mengenai suatu fenomena sosial dari bentuk interaksi serta memahami tujuan dan motivasi individu yang tergabung pada komunitas virtual Among Us Indonesia (AUI).

Selain itu, peneliti juga merupakan bagian dari komunitas virtual itu sendiri yang membuat jalannya penelitian nanti lebih ter-arah dan bersifat deskriptif karena adanya pengalaman peneliti yang erat dengan variabel penelitian. Etnografi menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang sekaligus menjadi metode analisis untuk meneliti masyarakat.²³ Etnografi adalah kegiatan penelitian yang memungkinkan seorang peneliti dalam memahami serta mengeksplor budaya dalam suatu kelompok masyarakat secara fundamental dan dari pengalaman.²⁴

Etnografi Virtual adalah metode yang digunakan untuk meneliti ruang maya dan melakukan kegiatan eksplorasi terhadap suatu entitas dikala menggunakan internet.²⁵ Metode etnografi virtual memberikan kemampuan bagi penelitiannya untuk menggali atau mengumpulkan data yang kaya dan tebal untuk meneliti komunitas-komunitas virtual.²⁶ Maka dari itu, aspek penting yang ada dalam etnografi virtual adalah kemampuannya untuk mengenali dunia maya atau *virtual world*.²⁷ Dapat disimpulkan bahwa etnografi virtual menjadi bentuk etnografi baru, karena adanya ruang maya yang menjadi platform dalam berinteraksi.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara secara virtual, observasi virtual, hingga dokumentasi yang diabadikan dengan tangkapan layar. Pelaksanaan observasi virtual dan dokumentasi dilakukan sejak Agustus 2020 hingga Januari 2023. Sementara wawancara secara virtual dilakukan oleh peneliti berlangsung pada November 2022 hingga Desember 2023. Informan pada penelitian ini merupakan pengguna sekaligus pemain (*user-player*) dari permainan Among Us yang tergabung di server Discord Among Us Indonesia. Berikut merupakan username maupun

²² Faizi, "Interaksi Sosial Dalam Membangun Akhlak Santri Di Pondok Pesanten Al-Hikmah Melathen Tulungagung." (2019): 15.

²³ Zainal Abidin Achmad and Rachmah Ida, "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian," *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (2018): 130.

²⁴ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal), Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press*, (2020): 148.

²⁵ Nadhifa Salsabila Kurnia, "Aktivitas Blogging Pada Komunitas Blogger Perempuan Network

(BPN)(Studi Etnografi Virtual Mengenai Aktivitas Blogging Pada Anggota Komunitas Blogger Perempuan Network Di Situs Bloggerperempuan.Co.Id)," *UNIKOM*, no. 1 (December 2019): 5–6.

²⁶ Zainal Abidin Achmad, "Pergeseran Relasi Antara Pendengar Radio Dengan Institusi Radio Dalam Masyarakat Jaringan (Studi Etnografi Virtual Pada Radio-Radio Budaya Di Jawa Timur Yang Bermediamorfosis)" (Universitas Airlangga, 2020): 15.

²⁷ Achmad et al., "The Synergy of Islamic Da'wah and Madura Culture Programmes on Nada FM Sumenep Radio, Indonesia." (2021): 119.

hashtag akun informan, ‘X’#0848, Xmandevill/Andimans#6922, Rara#6268, SandBox#5643, Yukiteru/rerev#7248, dan illioness#0360.

Pada umumnya, bagian unit analisis terhubung dengan variabel yang ada pada suatu penelitian. Unit analisis dapat dikatakan sebagian bagian tertentu yang diprioritaskan menjadi subjek dari suatu penelitian.²⁸ Unit analisis penelitian ini adalah interaksi sosial yang terjalin antar masing-masing individu pada komunitas virtual Discord Among Us Indonesia (AUI). Selain interaksi sosial, peneliti juga menemukan teks multimodal (teks visual dan teks verbal) sebagai unit analisis dalam berjalannya suatu komunikasi diantara anggota komunitas virtual. Teks multimodal umumnya berupa teks, komentar, foto, video, hingga bentuk GIF (gambar berjalan).

Analisis data merupakan salah satu bagian terpenting yang ada pada metode ilmiah, karena analisis data bentuk dari pemberian makna dan arti mengenai suatu permasalahan yang berguna dalam pemecahan masalah itu sendiri.²⁹ Metode analisis data yang digunakan dalam karya ilmiah ini ialah analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif, yang dimana peneliti bertugas dalam mengolah sekaligus menyajikan data, dan juga melakukan analisis secara terperinci mengenai data kualitatifnya. Hal ini bertujuan agar nantinya data yang telah didapatkan menjadi sinergi dan membaur secara sempurna dengan berbagai literatur lain yang telah digunakan penulis di dalam

studi ini.

Hasil dan Pembahasan

1. Bentuk Interaksi Sosial Discord Among Us Indonesia (AUI)

Seiring berjalannya waktu, interaksi sosial semakin berkembang yang tidak hanya dilakukan tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan secara daring (online/virtual). Mudah-mudahan dalam mengakses internet menjadikan interaksi sosial secara virtual dapat dilakukan dengan cukup mudah dan efisien. Bersamaan dengan melonjaknya kepopuleran gim Among Us, mereka mulai mencari adanya tempat atau wadah untuk bermain gim sekaligus juga berinteraksi dengan orang lain disaat mereka memainkan permainan.

“Kalo dampak negatifnya, terlepas dari gua seneng ber-interaksi sama beberapa orang, gua juga kadang males buat ber-interaksi sama orang-orang tertentu. Yah, gua ngga bisa nyalahin juga, karna kan namanya juga orang, pasti juga punya perbedaan sifat yang beda ama kita. Tapi ngga yang terlalu serius gitu, soalnya gua sendiri bisa mewajarkan hal itu.”

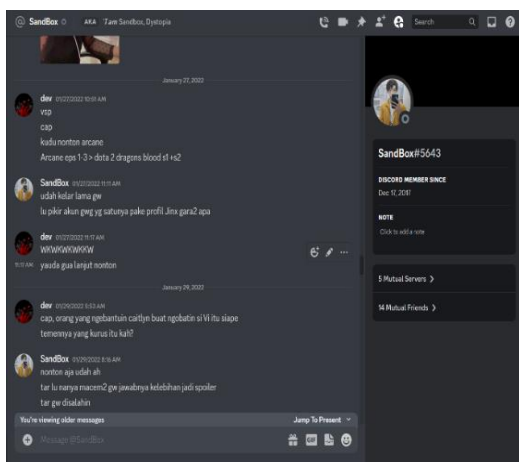
“Dampak positif yang paling utama yang gua rasain mungkin dari orang-orang yang gua kenal dan sering ber-interaksi disini sih (AUI). Gua ngerasa kalo ama mereka, gua merasa gua ngga terlalu kenal mereka segala macemnya, tapi mereka ngasih gua rasa

²⁸ Deri Saputra, “Peran Media Online Sripoku.Com Dalam Promosi Pagaralam Sebagai Destinasi Wisata” (Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2019): 12.

²⁹ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa, Pengkajian Sastra*, 1st ed., vol. 1 (Solo: Cakra Books, 2014): 320.

aman;nyaman untuk lebih lepas lagi jadi diri gua sendiri disini (AUI).”

“Beberapa kali gua juga ngerasa lebih dekat aja sama mereka, dan gua ngerasa kayak kalo gua cerita ama mereka nih enak gitu. Misalkan kalo gua cerita tentang keresahan di tempat kerja gua ke temen Discord, gua ngerasa kayak lebih aman aja, toh juga mereka ngga bakal ngaruh banyak. Overall positif. Karena gua hampir ngga pernah ngerasain gangguannya, gua bisa kasih perbandingan sekitar 90:10. Yang jadi alasan utama adalah gua masih belum ngerasain dampak negatif yang bener-bener fatal” (Wawancara dengan @SandBox#5643).



Gambar 1

Bentuk interaksi yang terjadi antara peneliti dengan Akun Discord SandBox#5643

@SandBox#5643 dalam ber-interaksi di Discord AUI merasakan lebih banyak bentuk interaksi sosial yang bersifat Asosiatif (Positif). Bentuk interaksi sosial Asosiatif yang dirasakan oleh @SandBox#5643 lebih cenderung mengarah ke Unsur Asosiatif, yaitu unsur Akomodasi (toleransi dan konsiliasi). Akan tetapi, ia juga merasakan adanya bentuk interaksi sosial yang bersifat Disosiatif (negatif).

“...Terlepas dari gua senang ber-interaksi sama beberapa orang, gua juga kadang males buat ber-interaksi sama orang-orang tertentu. gua ngga bisa nyalahin juga, namanya juga orang, pasti juga punya perbedaan sifat yang beda ama kita.”

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa interaksi di Among Us Indonesia bersifat Disosiatif, dengan unsur kontravensi (rasa tidak senang terhadap suatu individu). Sebagian besar pernyataan @SandBox#5643 juga dirasakan oleh hampir semua informan lain, bahkan ada beberapa informan yang tidak merasakan adanya interaksi sosial Disosiatif (negatif). Mereka merasakan adanya interaksi sosial yang bersifat Asosiatif berpengaruh kuat dalam kehidupan mereka sehari-hari. Namun untuk informan yang merasakan interaksi sosial Asosiatif dan Disosiatif, mereka merasa bahwa interaksi sosial Asosiatif lebih terasa selama mereka bergabung di komunitas Virtual Discord Among Us Indonesia (AUI).

“Kalo dampaknya beragam sih, ada beberapa yang memang ada orang toxic dan ada juga yang asik buat diajak ngobrol. Semua bergantung dari kita sih, tergantung dari gimana kita milih voice channel (ruang obrolan) yang mana dulu. Mungkin lebih banyak positifnya. Karena saya juga ikut bertartispasi dalam menjaga kenyamanan server, jadi yang saya rasakan lebih ke-arah positifnya. Lalu juga, ada beberapa orang yang saya percaya dan mampu untuk diajak bercerita yang membuat saya lebih nyaman disini.” (Wawancara dengan @‘X’0848).

Lebih lanjut dari hasil wawancara @Rara#6268,

@Yukiteru/rerev#7248, @Xmandevill/Andimans#6922, dan @illioness#0360 memperlihatkan bahwa mereka lebih merasakan Interaksi sosial yang bersifat Asosiatif yang dibarengi dengan unsur Toleransi dan Konsiliasi.

2. Motivasi Individu Komunitas Virtual Discord Among Us Indonesia (AUI)

Motivasi adalah proses untuk mengaitkan motif-motif menjadi suatu perbuatan dalam mendorong serta memenuhi kebutuhan hingga mencapai tujuan tertentu.³⁰ Motivasi dimulai dengan adanya penentuan suatu tujuan dalam suatu tingkah laku. Hal inilah yang mendasari terbentuknya keinginan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Faktor utama informan peneitian dalam memotivasi mereka untuk bergabung ke server Discord Among Us Indonesia (AUI) adalah karena pada awalnya mereka ingin bermain gim Among Us. Yang membedakan hanyalah darimana mereka mengetahui Discord Among Us Indonesia (AUI).

“Awalnya masuk AUI karena cuma mau main Among Us ; dan tau nya Discord ini dari server Discord lain yang juga ngepromosiin AUI.” (Wawancara dengan @Yukiteru/rerev#7248).

“Gua taunya sih iseng-iseng aja, nyari Discord Among Us di google. Karena awalnya kan gua main Among Us, terus gua kepikiran kalo kayaknya maen Among Us sambil ngobrol tuh seru, makanya gua cari dan nemu link server Discord ini

(AUI).” (Wawancara dengan @XMandevill/Andimans#6922).

Berdasarkan pernyataan dari @Xmandevill/Andimans#6922, dapat diketahui bahwa munculnya keinginan yang didasari oleh kemauan membuat seorang player mencari tempat atau wadah dalam bermain gim Among Us dengan parameter kata “seru” sebagai motivasi untuk ia mencari server Discord (AUI).

“Motivasi aku buat join ke AUI ya karena diajak temen main Among Us, dan buat ngobrol juga di Discord. Karena aku pengen tau gimana sih rasanya bersosialisasi lewat device ruang virtual.” (Wawancara dengan @Rara#6268).

Pernyataan @Rara#6268 diatas menambahkan bahwa adanya unsur ajakan dari temannya yang ia tambahkan dalam motivasinya untuk bergabung ke server Discord Among Us Indonesia (AUI).

3. Manfaat Bergabung ke Ruang Virtual Discord Among Us Indonesia (AUI)

Sebagian besar informan merasakan efek dan manfaat yang cenderung sama. Hal ini juga dikarenakan permainan gim Among Us sendiri yang memaksa pemainnya untuk terus berkomunikasi selama beberapa fase saat berjalannya permainan. Selain itu, lamanya interaksi yang terjadi dalam waktu kurun tertentu juga menjadi alasan samanya efek bagi individu tersebut.

³⁰ NLD Hastuti, *Guide to Management*, NLD Hastuti, 8th ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).

“Lebih ke banyak temen, lingkup pertemanan gua jadi ngga dari sekitar gua aja, tapi dari luar lingkungan. Bener-bener yang sampe beda pulau, beda kecamatan, beda kota, jadi kita kadang sharing beberapa berita yang ada di daerah kita. Ada juga beberapa dari mereka yang sampe beda negara.” (Wawancara dengan @XMandevill/Andimans#6922).

“Salah satu efeknya ke gua adalah gua jadi bisa nge-analisa kemampuan dalam bertindak gua buat ngambil suatu keputusan. Karena pada akhirnya, kemampuan itu bakal gua gunain juga di dunia nyata ; Jadi banyak temen juga sih, dan gua jadi diri gua sendiri disini (Discord).” (Wawancara @SandBox#5643).

Berdasarkan pernyataan informan @XMandevill/Andimans#6922 dan @SandBox#5643, mereka mempunyai beragam efek serta manfaat yang beragam. Hal ini dipengaruhi dari berbedanya pengalaman dan interaksi sosial yang mereka lakukan di dalam komunitas virtual Discord Among Us Indonesia (AUI). Efek dalam memiliki lingkup pertemanan yang luas juga dirasakan oleh informan @‘X’#0848, @Yukiteru/rerev#7248, @Rara#6268, dan @Illioness#0360.

“Yang jelas gua jadi punya banyak temen. Kebanyakan dari temen gua disini punya beberapa sifat dan berbagai pola pikir, jadi serunya disitu. Tapi kalo gua pribadi, gua lebih ambil ke sisi positifnya. Gua juga lebih dekat ke ruang virtual sih. Mungkin salah satunya kan juga umur udah segini, temen-temen pada udah nikah atau punya kesibukan

lain yang mungkin gua juga ga enak kalo mau cerita. Jadinya di titik ini gua lebih dekat ama temen virtual gitu; gua nyaman.” (Wawancara dengan @Illioness#0360).

Selain manfaat mempunyai banyak teman, @Illioness#0360 juga menambahkan bahwa ia lebih nyaman berinteraksi dengan individu yang ada di Discord AUI. Hal ini juga didorong oleh faktor lain seperti umur. Karena disaat sekarang, banyak teman sebaya informan yang sudah memiliki keluarga dan kesibukannya sendiri. Secara tidak langsung, keadaan yang dirasakan oleh @Illioness#0360 mendorong ia untuk berinteraksi dengan teman-temannya di ruang virtual dan membuatnya jadi lebih bahagia (nyaman) dari sebelumnya dikarenakan teman sebaya nya sudah memiliki kesibukan masing-masing.

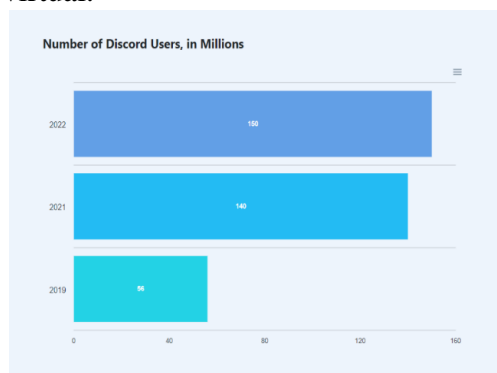
“Ada sih, salah satunya ya kemampuan berkomunikasi dan persuasi gua. Awalnya kalo maen Among Us kan skill ber-komunikasi tuh dibutuhkan, bisa dari berbagai hal yang terkait sama Among Us gitu.” (Wawancara dengan @Yukiteru/Rerev#7248).

@Yukiteru/Rerev#7248 juga menambahkan bahwa kemampuan sosial nya (berkomunikasi) menjadi lebih berkembang dari sebelumnya. Sama seperti pernyataan diatas, bahwa Among Us sendiri memaksa pemainnya untuk saling berkomunikasi. Alasan itulah yang membuat sebagian besar informan juga merasakan hal yang sama dengan @Yukiteru/Rerev#7248.

Fenomena terbentuknya ruang virtual semakin beragam dalam

berkembangnya teknologi komunikasi. Mudah untuk diakses dan efektif untuk digunakan merupakan poin utama terciptanya komunitas virtual di suatu lingkup ruang virtual. Discord menjadi salah satu aplikasi yang sangat sering digunakan bagi individu penggiat gim yang tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk bermain, tapi juga untuk bersosialisasi.

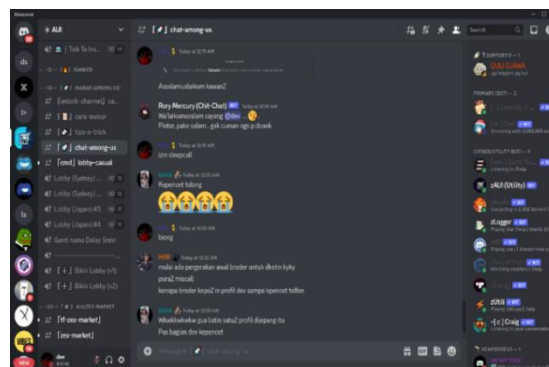
Etnografi virtual merupakan penelitian yang dilakukan terhadap masyarakat pengguna internet; etnografi dalam pendekatannya mampu mendeskripsikan secara detail mengenai interaksi sosial masyarakat di dunia virtual.³¹ Etnografi virtual cenderung menonjolkan objek penelitiannya ke suatu budaya dalam suatu entitas (kelompok). Maka dari itu, etnografi sangatlah cocok dengan komunitas virtual.



Gambar 2: Tampilan infografis popularitas Discord (Sumber: <https://www.cloudwards.net/discord-statistics/>)

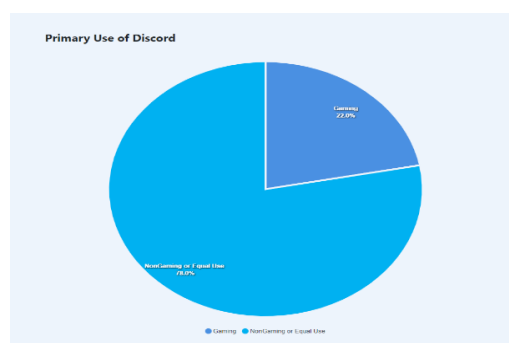
Cloudwars.net mencatat bahwa tiga hingga empat tahun belakangan, Discord mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Pada Tahun 2019, tercatat

bahwa pengguna aktif Discord mencapai 56 juta. Akan tetapi, popularitasnya pada tahun berikutnya berkembang mencapai hingga 140 juta pengguna aktif (2021) bahkan lebih dari 150 juta pengguna aktif Discord (2022).



Gambar 3: Tampilan dari bentuk aktivitas yang terjadi di Discord AUI (Sumber: <https://discord.gg/8sjYrZnY>)

Semakin sering suatu individu berinteraksi dengan individu lain, maka terciptalah suatu ikatan emosional yang salah satunya memiliki istilah “pertemanan”. Secara umum, pertemanan digambarkan sebagai dua orang atau lebih yang sering kali menghabiskan waktu bersama.³²



Gambar 4: Tampilan infografis mayoritas tujuan penggunaan Discord (Sumber: <https://www.cloudwards.net/discord-statistics/>)

³¹ Tika Ramadani et al., “Kontroversi Perilaku Penyimpangan Seksual Sebagai Nilai Jual Film Kucumbu Tubuh Indahku,” *Journal of Communcation* 6, no. 2 (2021): 11–12.

³² Savitri Mega Salsabila and Anastasia Sri Maryatmi, “Hubungan Kualitas Pertemanan Dan Self Disclosure Dengan Subjective Well-Being Pada Remaja Putri,” *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 3, no. 3 (2019): 71–82.

Hubungan pertemanan dapat menjadi kompleks, bergantung dari tingkatan intensitas yang ada di antara mereka. Umumnya, pertemanan memiliki sifat yang saling mendukung, erat hubungannya dengan sifat interaksi sosial Asosiatif.

Cloudwards.net membuktikan bahwa sekitar 78% pengguna Discord menggunakan Discord sebagai kebutuhan yang *non-gaming*, yang berarti bahwa mayoritas pengguna tidak hanya menggunakan Discord sebagai sarana untuk berkomunikasi saat bermain, tetapi juga untuk kegiatan diluar permainan.

Kesimpulan

Intensitas suatu interaksi sosial umumnya dapat muncul karena seringnya suatu individu berinteraksi dengan individu lain, tak terkecuali interaksi sosial di ruang virtual. Server Discord Among Us Indonesia (AUI) terbentuk karena adanya lonjakan popularitas dari game Among Us.

Seiring berjalannya waktu, banyak dari individu tersebut menunjukkan interaksi sosial yang cenderung intens.. Hasil dari pendekatan etnografi virtual dan penelitian menunjukkan bahwa budaya dalam berkomunikasi dan berinteraksi saat bermain gim Among Us, secara tidak langsung melatih kemampuan sosial mereka dalam berinteraksi dengan orang lain diluar game.

Jenis permainan Among Us yang bersifat deduksi sosial juga ikut andil dalam terbentuknya suatu ikatan emosional, karena mereka dipaksa untuk saling berkontribusi dalam memainkan

suatu peran dalam berjalan-nya suatu permainan.

Seluruh partisipan studi mengakui mendapatkan interaksi sosial yang bersifat asosiatif (Positif) lebih banyak, daripada interaksi sosial yang bersifat disosiatif (Negatif). Akan tetapi, memang tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa dari informan juga tetap merasakan adanya interaksi sosial disosiatif walaupun dengan segala yang jauh lebih kecil. Efek dan alasan utama mereka merasakan interaksi sosial asosiatif terdapat pada diri mereka yang merasa bahwa kemampuan dalam berinteraksi sosial mereka menjadi berkembang.

Perkembangan tersebut meliputi kemampuan dalam segi berkomunikasi, hingga penyampaian pesan maupun pendekatan dalam berinteraksi sosial di ruang virtual serta di dunia nyata. Selain itu, banyak dari mereka yang akhirnya memiliki banyak teman, dikarenakan seringnya mereka dalam meluangkan waktu bersama. Bahkan beberapa dari informan penelitian juga mengatakan bahwa mereka merasa dunia virtual merupakan bagian dari kehidupan mereka saat ini, sama seperti dunia nyata.

Daftar Pustaka

- Achmad, Zainal Abidin, dkk. "Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pemasaran Produk UMKM Di Kelurahan Sidokumpul, Kabupaten Gresik." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 1 (2020): 17–31.
- Achmad, Zainal Abidin. "Pergeseran Relasi Antara Pendengar Radio Dengan Institusi Radio Dalam Masyarakat Jaringan (Studi Etnografi Virtual Pada Radio-Radio Budaya Di Jawa Timur Yang

- Bermediamorfosis)." Universitas Airlangga, 2020.
- Achmad, Zainal Abidin, and Rachmah Ida. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian." *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (Oktober 2018): 130-145.
- Achmad, Zainal Abidin, Rachmah Ida, Mustain Mustain, and Ronald Lukens-Bull. "The Synergy of Islamic Da'wah and Madura Culture Programmes on Nada FM Sumenep Radio, Indonesia." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 37, no. 2 (2021): 111-129.
- Adnan, Ibrahim, and Dudi Iskandar. "Studi Netnografi Belajar Membuat Podcast Pada Komunitas The Podcasters Di Media Social Discord." *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 9 (November 23, 2020): 619-623.
- Aeni, Siti Nur. "Among Us: Cara Bermain Dan Menjadi Impostor Among Us - Teknologi Katadata.Co.Id." Last modified 2021. Accessed April 10, 2022. <https://katadata.co.id/sortatobing/digital/60ec2295612c7/among-us-cara-bermain-dan-menjadi-impostor-among-us>.
- Anwar, M. Khoirul. "Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta." *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016. <http://eprints.ums.ac.id/45469/20/Naspub%20Jadi.pdf>
- Arnus, Sri Hadijah. "Pengaplikasian Pola Computer Mediated Communication (Cmc) Dalam Dakwah." *Jurnal Jurnalisa* 4, no. 1 (Januari 2019): 191-203. DOI: <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5618>
- Baguley, James. "Gates and Channels: An ANT-Oriented Approach to Understanding Fan Community Behaviour and Identity on a Discord Chat Server." *Thesis*. Department, Discipline or Centre: Department of Media and Communications 2019. <https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/21878>
- Candrasari, Yuli. "Mediated Interpersonal Communication: A New Way of Social Interaction in the Digital Age." In *Proceedings of the 2nd International Media Conference 2019 (IMC 2019)*, 537-548. Paris, France: Atlantis Press, 2019.
- Faizi, Ahmad. "Interaksi Sosial Dalam Membangun Akhlak Santri Di Pondok Pesanten Al-Hikmah Melathen Tulungagung." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Tulung Agung, 2019.
- Hasmawati, Fifi. "Manajemen Dalam Komunikasi." *Al-Idarah* 5, no. 6 (2018): 76-86.
- Hastuti, NLD. *Guide to Management. NLD Hastuti*. 8th ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Kurnia, Nadhifa Salsabila. "Aktivitas Blogging Pada Komunitas Blogger Perempuan Network (BPN) (Studi Etnografi Virtual Mengenai Aktivitas Blogging Pada Anggota Komunitas Blogger Perempuan Network Di Situs Bloggerperempuan.Co.Id)." *UNIKOM*, no. 1 (Desember 2019): 5-6.
- Ma'ruf, Miftakhul. "Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Gender Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Lingkaran Kelas Viii-J SMPN 1 Pogalan Trenggalek Tahun Pelajaran 2016/2017." *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Tulung Agung, 2017. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/6705/>.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Dan

- Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" bersama Yogyakarta Press, 2020.
http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Pengkajian Sastra*. 1st ed. Vol. 1. Solo: Cakra Books, 2014.
- Nurfitriya, Alfi, and Tri Cahyo Kusumandyoko. "Analisis User Experience Pada Game Among Us Dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire." *UNESA* 2, no. 3 (2021): 12–15.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42314>.
- Perdana, Ringga. "Pengaruh Teknologi Komunikasi Dalam Masyarakat." *Teknologi Infomrasi Dan Komunikasi, Diskominfo Bekasi*. Last modified 2013. Accessed June 25, 2022.
<http://diskominfosantik.bekasikab.go.id/berita/601/pengaruh-teknologi-komunikasi-dalam-masyarakat>.
- Pratiwi, Fatma Dian. "Computer Mediated Communication (CMC) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya Tinjauan Pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki TaNyang Shipper)." *Profetik: Jurnal Komunikasi* 7, no. 1 (April 2014): 29–44.
- Putri, Dhita Widya. "The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent." *Communicare: Jurnal of Communication Studies* 3, no. 2 (Maret 2018): 59–71.
- Raihan, Jade Rutra, and Yuliani Rachma Putri. "Pola Komunikasi Group Discord PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord." *eProceedings of Management* 5, no. 3 (December 2018): 4161–4169.
- Ramadani, Tika, dkk. "Kontroversi Perilaku Penyimpangan Seksual Sebagai Nilai Jual Film Kucumbu Tubuh Indahku." *Journal of Communcation* 6, no. 2 (Desember 2021): 11–12.
- Salsabila, Savitri Mega, and Anastasia Sri Maryatmi. "Hubungan Kualitas Pertemanan Dan Self Disclosure Dengan Subjective Well-Being Pada Remaja Putri." *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 3, no. 3 (November 2019): 71–82.
- Saputra, Deri. "Peran Media Online Sripoku.Com Dalam Promosi Pagaralam Sebagai Destinasi Wisata." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2019.
- Smith, Andrew F, and Mathew J Smith. *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*, 2004. Accessed April 10, 2022.
https://www.researchgate.net/publication/49250516_Online_Communication_Linking_Technology_Identity_and_Culture.
- Suparno, Basuki Agus, dkk. "Computer Mediated Communication Situs Jejaring Sosial Dan Identitas Diri Remaja" (Januari 2012): 85–102.
- Teguhta, and Amri Dunan. "Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient–Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok Virtual Communication In The Defence Of The Ancient–Dota 2 Online Game At The Razer Gaming Depok Community." *Semantic Scholar*. 10, no. 2 (December 2019): 28–29.
 DOI:[10.17933/mti.v10i2.156](https://doi.org/10.17933/mti.v10i2.156)
- Wibowo, Christanto Arief. "Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Media Discord (Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual 'FGO Indonesia')." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta, 2020.