

POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)

Agung Rahmat Lukito¹

Wahyu Utamidewi²

Luluatu Nayiroh³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa
Karawang Jl. HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Jawa Barat 41361

rhmtlukito6@gmail.com

wahyu.utamidewi@fisip.unsika.ac.id

luluatu.nayiroh@fisip.unsika.ac.id

Abstract:

The purpose of this study is to find out how the communication patterns of FORZA HORIZON 4's ONLINE GAME COMMUNITY COMMUNICATION PATTERNS (Virtual Ethnographic Study of Communication Patterns in Discord Groups). The main subjects in this study amounted to five people, namely the administrator or chairman of the ARMI Discord group. The results of this study indicate the pattern of communication as a pattern of relationships between two people or better in sending and receiving messages in an appropriate way so that the intended message can be understood. In the ARMI community, there are activities from the beginning to the end of the communication process that exists within the community virtually. And in the ARMI community there are symbols used.

Keywords: *Virtual Ethnography, Community, and Communication Pattern.*

Abstrak:

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). Subjek utama dalam penelitian ini berjumlah lima orang, yaitu pengurus admin atau ketua dari grup Discord ARMI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pola komunikasi sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih baik dalam pengiriman serta penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti. Dalam komunitas ARMI terdapat kegiatan dari awal sampai akhir proses komunikasi yang terjalin dalam komunitas tersebut secara virtual. Serta dalam komunitas ARMI terdapat simbol yang digunakan.

Kata kunci: Etnografi Virtual, Komunitas, dan Pola Komunikasi

PENDAHULUAN

Komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang menyatukan dari setiap individu dengan individu lainnya

yang memiliki kesamaan dalam hal kebutuhan, kepercayaan, bakat, minat serta hobi dari masing-masing individu sehingga menciptakan rasa nyaman dalam sebuah

Submitted: Januari 2022, **Accepted:** Maret 2022, **Published:** Juni 2022

ISSN: [2088-0626](#) (printed), ISSN: [2442-7365](#) (online)

komunitas tersebut. Menurut Ismail (2014: 22) menyatakan bahwa komunitas memiliki beberapa tujuan yaitu Menetapkan tujuan yang mana dalam suatu komunitas biasanya dibutuhkan akan kesadaran untuk apa komunitas itu didirikan dan untuk siapa komunitas itu didirikan.

Komunitas game online merupakan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa penikmat game untuk bermain game. Tujuan mereka dalam mendirikan sebuah komunitas game online adalah karena para penikmat atau pengguna game online tersebut memiliki ideologi atau pemikiran yang sama yaitu dalam kecintaannya terhadap sebuah game (Ichsan, 2015). *Game online* sebagai salah satu jenis hiburan yang banyak diminati saat ini, serta menyediakan fitur-fitur terbaru yang sangat beragam. Saat ini penggunaan dalam *game online* ini sudah merambah di berbagai kalangan usia, dan *gender*. *Game online* adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan siapa saja dan dimana saja dan dapat dimainkan secara kelompok diseluruh dunia yang didukung oleh sebuah perangkat seperti computer.

ARMI (ARena Mabar Indonesia) merupakan grup discord yang terbentuk

atas dasar kesamaan minat atau hobi seseorang dalam bermain game online. Pada mulanya Grup ini berdiri pada tahun 2019 dan merupakan grup komunitas *game online* yang bersifat fleksibel siapapun diperbolehkan join atau bergabung dalam grup tersebut. Fungsi dari Grup Discord ARMI adalah sebagai wadah atau tempat mengumpulkannya seluruh pemain *game online* Forza Horizon 4 agar mudah berinteraksi dalam bermain *game* dan adanya aplikasi discord menjadi salah satu jembatan dalam berkomunikasi yang membantu pemain dalam tim untuk saling bertukar pikiran. (Bobby, Wawancara 2021).

Dari banyaknya jenis *game online* saat ini, di grup ARMI (ARena Mabar Indonesia) ini lebih mendominasi dalam *game online* Forza Horizon 4. Forza Horizon 4 ini merupakan game online berjenis Racing Arcade Simulator dengan peminat sebanyak 736 orang berasal dari seluruh wilayah di Indonesia. Fungsi dari Grup Discord ARMI adalah sebagai wadah atau tempat mengumpulkannya seluruh pemain *game online* Forza Horizon 4 agar mudah berinteraksi dalam bermain *game* dan adanya aplikasi discord menjadi salah satu jembatan dalam berkomunikasi yang membantu pemain dalam tim untuk saling

bertukar pikiran. (Bobby, wawancara 24 July 2021).

Forza Horizon 4 itu sendiri merupakan game yang dikembangkan oleh *Playground Games* yang berbasis di Inggris dan diterbitkan oleh *Microsoft studios*. Game ini dirilis pada tanggal 2 Oktober 2018 di Xbox One, Microsoft Windows dan ditahun ini baru dirilis di Steam. Game Forza Horizon 4 ini merupakan video game berlatar *open world* yang berbasis di Inggris, dengan wilayah yang mencakup representasi kental dari Edinburg, Broadway, dan Bamberg dimana pemain dapat mengeksplore keseluruhan *maps* yang ada pada game itu dan game ini bergenre *Racing Arcade Simulator*. Jika dalam mode solo game ini memiliki fitur *drivatars* dimana pemain dapat bermain dengan *AI Computers* agar game tersebut tidak terasa sepi jika dalam perjalanan. Berbeda dengan mode solo, di mode Online kita dapat bermain dengan pemain lainnya. Fungsi dari Grup Discord ARMI adalah mengumpulkannya seluruh pemain game Forza Horizon 4 agar mudah berinteraksi dalam bermain game.

Teori dalam penelitian ini yaitu Teori Etnografi Virtual. Menurut Jorgen Skageby (dalam Daniel, 2011: 410)

menjelaskan bahwa etnografi virtual ialah metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami apa yang terjadi pada komunitas virtual. Dengan melakukannya dengan observasi dan wawancara secara *online*, teknik ini mencoba menjelaskan tentang kebiasaan komunitas lebih spesifik dan pengguna teknologi dalam berkomunikasi.

Pola komunikasi dapat diartikan sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih baik dalam pengiriman serta penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti (Djamarah, 2004:1). Komunikasi sebagai salah satu syarat terjadinya interaksi sosial didalam masyarakat memiliki peran yang sangat penting guna terjadinya aktivitas-aktivitas. Burhan Bungin (2009) membagi unsur penting dalam komunikasi yaitu sumber informasi, media yang digunakan, serta penerima informasi.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara serta dokumentasi dan diikuti dengan verifikasi data setelah dilakukannya wawancara terhadap Pemimpin, wakil pemimpin serta anggota dalam grup discord ARMI. Dalam komunikasi virtual terdapat faktor yang mempengaruhi identitas yang pasti pada anggota, jadi antar anggota hanya

mengenai identitas rekan atau nama yang disamakan.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dan melalui pendekatan kualitatif, yang artinya bahwa data yang dikumpulkan serta disaring bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai antonimnya yaitu eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber.

Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini berjumlah lima orang, yaitu pengurus admin atau ketua dari grup Discord ARMI komunitas *game online* dan staff anggota yang telah bergabung dalam komunitas *game online* tersebut sebagai subjek pendukung dalam membandingkan dan menyamakan data dari informasi yang diperoleh dari subjek atau responden

utama yaitu tiga anggota komunitas *game online* tersebut.

Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia) sebanyak 736 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 5 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang paling utama adalah dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi atau mengamati secara langsung, studi dokumentasi dan lainnya digunakan sebagai alat pendukung dalam melengkapi data yang peneliti peroleh dilapangan.

PEMBAHASAN

Komunikasi yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan efektifnya orang dalam bekerja sama dengan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam suatu kelompok atau komunitas, adanya komunikasi itu bertujuan untuk mencapai tujuan bersama dari setiap anggota untuk mengubah persepsi, serta perilaku. Selain komunikasi kelompok, komunikasi antarpersonal menjadi sangat

penting dalam suatu kelompok atau komunitas dalam menyampaikan pemahamannya antara sesama individu dan akhirnya mengerucut menciptakan pemahaman bersama.

Pola komunikasi virtual atau biasa disebut melalui jejaring internet ialah perantara utama yang terjadi penghubung antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi virtual ialah salah satu jalur penyaluran pesan lewat media massa yang distribusinya melalui jaringan internet, dimana cara penyajiannya bersifat luas, *up to date* (terkini), interaktif, dan komunikasi dua arah.

Komunikasi virtual itu sendiri ialah beberapa inovasi yang dikembangkan pada *new media* (media baru). Jadi melalui komunikasi virtual pengguna bisa memberikan *feedback* terhadap apa yang mereka lihat. Komunikasi virtual itu sendiri ialah beberapa inovasi yang dikembangkan pada *new media* (media baru). Jadi melalui komunikasi virtual pengguna bisa memberikan *feedback* terhadap apa yang mereka lihat.

Menurut Nasrullah (2014: 75) mengatakan bahwa karakteristik komunikasi melalui internet berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional. Salah satu karakteristik itu bersifat jejaring (*network*). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai sarana yang menghubungkan antara

komputer dan perangkat keras lainnya akan tetapi dapat menghubungkan antar individu. Interaksi ialah konsep yang digunakan untuk membedakan antara media baru yang digital dan media tradisional yang menggunakan analog teknologi media baru, seperti jaringan internet, pada dasarnya beroperasi dengan saling terhubung. Komunikasi yang terjadi di media siber (*cyber*) lebih banyak tergantung pada teks, baik teks dalam pengertian sesungguhnya maupun simbol, ikon, atau penanda lainnya yang mewakili maksud dari isi pesan tersebut (Nasrullah 2014: 78). Maka dari itu, komunikasi virtual dalam komunitas game online ARMI (Arena Mabar Indonesia) ialah aplikasi yang sering digunakan untuk interaksi di komunitas tersebut yaitu discord. Dengan adanya internet merupakan salah satu cara agar anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya.

Proses komunikasi merupakan sebuah tahapan atau langkah-langkah komunikasi yang terjadi. Di dalam budaya komunitas ARMI ini terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dijalankan oleh anggota komunitas tersebut. Kegiatan ini disebut MABAR (Main Bareng) yang biasa dilakukan Bersama dari setiap anggota. Biasanya kegiatan ini dilakukan setiap hari Sabtu pada malam hari. Hal

yang dibahas dalam kegiatan ini adalah terkait sebuah event mabar bagi seluruh anggota untuk bermain bersama dalam game Forza Horizon 4.

Dalam penelitian etnografi virtual tidak hanya menganalisis proses budaya komunikasi secara langsung saja terhadap komunitas yang diteliti, tetapi pada penelitian ini juga menginterpretasikan proses komunikasi yang terjadi secara virtual. Proses komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas ini menggunakan 2 aplikasi yaitu facebook dan discord.

Aktivitas Komunikasi menjelaskan bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam Komunitas ARMI. Dengan melalui proses ini dapat mengetahui aktivitas komunikasi yang terjadi dalam situasi komunikasi, peristiwa komunikasi serta tindak komunikasi. Untuk menjelaskan dan menganalisis aktivitas komunikasi, maka diperlukan pemahaman mengenai aktivitas komunikasi yang terjadi dalam situasi komunikasi, peristiwa komunikasi serta tindak komunikasi.

Peneliti melakukan wawancara secara nonformal terhadap ketua komunitas, staff serta anggota. Proses wawancara yang dilakukan yaitu secara online, karena komunitas ini berada pada

aplikasi facebook dan discord. Untuk menjelaskan dan menganalisis aktivitas komunikasi, maka diperlukan pemahaman mengenai aktivitas komunikasi yang terjadi dalam situasi komunikasi, peristiwa komunikasi serta tindak komunikasi.

Situasi Pola Komunikasi

Situasi komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kegiatan *carmeet* oleh komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia). Kegiatan atau *event* yang biasa dilakukan dalam komunitas ini berupa *carmeet* yang biasa diselenggarakan dalam sebuah *game online* Forza Horizon 4 pada akhir pekan yaitu sabtu/minggu. Dalam kegiatan budaya *carmeet* ini pada komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia) tempat yang dijadikan sebagai tempat berkumpulnya untuk pelaksanaan kegiatan dari setiap anggota adalah aplikasi *discord*.

Dalam kegiatan *carmeet* ini biasa diawali dengan salam serta sapa kepada setiap anggota komunitas. Sambil menunggu anggota yang lain bergabung, dari setiap anggota yang sudah bergabung biasanya melakukan interaksi kepada setiap anggota lain. Setelah anggota sudah mulai berkumpul, ketua komunitas atau salah satu pengurus pada komunitas

tersebut akan membuka kegiatan tersebut. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan *sharing session* yang dilakukan oleh beberapa anggota lain mengenai bagaimana proses event akan berjalan nantinya. Topik yang biasanya dibahas atau diperbincangkan pada kegiatan atau event yang membahas tentang pertemuan atau carmeet dalam sebuah game Forza Horizon 4.

Peristiwa Pola Komunikasi

Peristiwa Komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu secara virtual dengan memberikan informasi terkait MABAR (Main Bareng) atau sekedar berdiskusi mengenai kegiatan yang biasa dilaksanakan. Terdapat bentuk pesan dengan menggunakan simbol yang mudah dimengerti serta dapat menggambarkan isi pesan tersebut.

Simbol yang umumnya digunakan serta Bahasa yang mudah dipahami yaitu dengan Bahasa Indonesia dan bisa juga menggunakan kode-kode dengan simbol seperti *emoticon* dan *sticker*. Lalu isi pesan mengenai persiapan event mulai dari tema kegiatan, waktu kegiatan, bagaimana format kegiatannya serta sesi dokumentasi diakhir *event* tersebut, serta media yang digunakan pada aplikasi *discord* berupa

chat dan *video call*. Media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau memberikan informasi kepada seluruh anggota terkait adanya kegiatan.

Tindak Pola Komunikasi

Tindak Komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini secara virtual *video call* pada aplikasi *discord* dalam komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia). Dalam komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia) terdapat salah satu interaksi ketika ingin menyampaikan opini anggota tersebut akan menggerakkan anggota tubuh dalam melakukan komunikasi dengan ketua atau anggota lainnya. Sedangkan, tindak pola komunikasi secara virtual melalui *chat* pada aplikasi *discord* dalam komunitas ARMI (Arena Mabar Indonesia) yang dimaksud yaitu berupa *sticker*, *emoticon*, *gift* ataupun berupa gambar.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana “Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 Dalam Studi Etnografi Komunikasi Virtual”. Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Situasi Pola Komunikasi dalam penelitian ini secara virtual yaitu kegiatan *carmeeet* oleh

komunitas ARMI (Arena Jabar Indonesia). Dalam kegiatan *carmeet* ini biasa diawali dengan salam serta sapa kepada setiap anggota komunitas. . Topik yang biasanya dibahas atau diperbincangkan pada kegiatan atau event yang membahas tentang pertemuan atau *carmeet* dalam sebuah game Forza Horizon 4.

2. Peristiwa Pola Komunikasi dalam penelitian ini secara virtual melalui aplikasi *discord* dengan memberikan informasi terkait MABAR (Main Bareng), terdapat bentuk pesan dengan menggunakan simbol seperti *emoticon* dan *sticker*, lalu isi pesan mengenai persiapan event mulai dari tema kegiatan, waktu kegiatan, bagaimana format kegiatannya serta sesi dokumentasi diakhir *event* tersebut, serta media yang digunakan pada aplikasi *discord* berupa *chat* dan *video call*.
3. Tindak Pola Komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini secara virtual melalui *video call*

pada aplikasi *discord* dalam komunitas ARMI (Arena Jabar Indonesia) yaitu terdapat salah satu interaksi ketika ingin menyampaikan opini anggota tersebut akan menggerakkan anggota tubuh dalam melakukan komunikasi dengan ketua atau anggota lainnya. Sedangkan, tindak pola komunikasi secara virtual melalui *chat* pada aplikasi *discord* dalam komunitas ARMI (Arena Jabar Indonesia) yang dimaksud yaitu berupa *sticker*, *emoticon*, *gift* ataupun berupa gambar.

SARAN

Akhir dalam melakukan penelitian mengenai “Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4”, peneliti menyadari dalam karya tulis ini masih memiliki banyak kekurangan. Dalam hal ini juga peneliti akan memberikan saran terhadap semua pihak. Apabila dikaitkan dengan ilmu komunikasi yang diterapkan, lebih banyak mengarahkan penelitian ini mengenai kebudayaan yang khususnya budaya yang ada pada sebuah kelompok masyarakat atau sebuah komunitas yang

unik dan dikaitkan dengan etnografi virtual.

Pada penelitian ini juga karena saat ini penelitian mengenai kebudayaan masih sangat kurang sehingga sulit untuk mendapatkan penelitian tentang budaya komunitas terutama komunitas virtual ini untuk dijadikan sebagai referensi. Diharapkan ada yang dapat melanjutkan penelitian sejenis untuk memperkaya referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sebuah budaya yang ada dalam sebuah komunitas, yang diteliti dalam ruang lingkup etnografi virtual. Peneliti berharap dengan skripsi ini peneliti dapat memberikan pemahaman mengenai suatu budaya, dan melestarikan kebudayaan beragam yang ada di Indonesia. Untuk para anggota Komunitas ARMI khususnya tetap menjaga kebudayaan atau kebiasaan yang ada sebagai bagian dari kebudayaan sebuah komunitas. Karena setiap komunitas harus memiliki budayanya tersendiri dan dapat menjadikan ciri khas untuk komunitas itu sendiri. Dan juga dapat membuat sebuah kamus atau istilah-istilah baru yang berkembang dalam komunitasnya sebagai bahan pembelajaran

untuk masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang komunitas itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, Mukhtar. (2010). Peran Internet Sebagai Media Komunikasi. E-Jurnal Komunikasi Universitas STAIN Purwokerto. Vol. 4, 130-142.
- Setiawan, Rudy. (2013). Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. E-Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman. Vol.1, 355-374.
- Putra, Anggi Rahmadansyah (2012). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DI DALAM KOMUNITAS ONLINE GAME (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Point Blank “Heyholet’sgo”).
- Raihan, Jade Putra & Putri, Yuliani Rachma. (2018). POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD. *Jurnal Eproceedings Of Management*, 5 No 3, 4161-4168.
- Kusumawardani, Syahrul Perdana. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada*

- Clan Indo Spirit). *Jurnal UNAIR*, 4 No 2, 154-163.
- Ricky,R., Sudrajat, R.H & Pamungkas, Indra N.A. (2016). POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE (STUDI VIRTUAL ETNOGRAFI PADA PENGGUNA GAME “CLASH OF CLANS” KOMUNITAS 1-RON). *Jurnal Eproceedings Of Management*, 3 No 1, 753-760.
- Kurnia, Eka. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.
- Kautsarina. (2017). Perkembangan Riset Etnografi di Era Siber : Tinjauan Metode Etnografi Pada Dark Web. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 8 No 2, 145-158.
- Sentosa, Amrin Tegar. (2015). Pola Komunikasi Dalam Interaksi Sosial. *Jurnal ilmu Komunikasi UNMUL*, 3 No 3, 491-503.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (26th ed.). ALFABETA.
- Nasrullah, Rulli. (2014). Teori dan Riset Media Siber (*Cybermedia*). Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat.. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Soekanto, Soejono dan Budi Sulistyowati. (2013). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawali.
- Sugiyono. (2014). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Mulyana. (2005). Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Purbo, W., Ono. (2005). Pengertian Internet Menurut Para Ahli. <https://www.jatikom.com/sejarah-internet-pengertian/>.