

BAB I

PENDAHULUAN

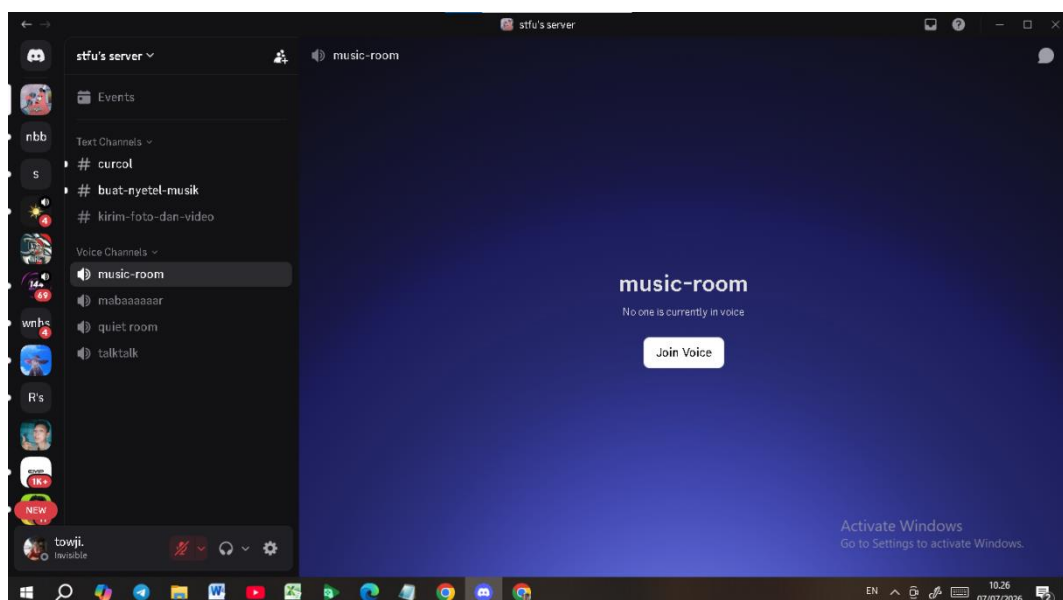
1.1 Latar Belakang

Komunitas *Mobile Legends* Indonesia di *Discord Server STFU* merupakan salah satu ruang sosial digital yang terbentuk dari kesamaan minat para anggotanya terhadap permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Dalam pengamatan awal peneliti, *server* ini tidak hanya digunakan sebagai tempat berkumpul pemain, tetapi juga menjadi ruang komunikasi yang mempertemukan anggota melalui percakapan, ajakan bermain, candaan, diskusi ringan, hingga pembentukan kedekatan antaranggota. Kozinets (2010) menjelaskan bahwa komunitas *online* dapat dipahami sebagai ruang sosial yang memiliki aktivitas, praktik komunikasi, serta budaya yang terbentuk dari keterlibatan para anggotanya. Pandangan tersebut relevan dengan *Server STFU* karena aktivitas yang terjadi di dalamnya memperlihatkan bahwa komunitas *game* tidak hanya berfungsi sebagai ruang bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat anggota membangun relasi dan identitas.

Dalam *Server STFU*, interaksi antaranggota berlangsung melalui fitur *text channel* dan *voice channel* yang disediakan oleh *Discord*. *Discord Support* (2024) menjelaskan bahwa *text channel* digunakan sebagai ruang percakapan berbasis teks, sedangkan *voice channel* memungkinkan

pengguna berkomunikasi secara langsung melalui suara. Fitur tersebut membuat anggota *Server STFU* dapat berinteraksi secara fleksibel, baik ketika sedang bermain *Mobile Legends* maupun ketika hanya ingin mengobrol santai. Dengan demikian, Discord tidak hanya berperan sebagai alat bantu komunikasi teknis, tetapi juga sebagai media yang memungkinkan interaksi sosial berlangsung secara berkelanjutan.

Gambar 1.1 Tampilan Umum Server Discord *STFU* sebagai Ruang Komunitas Digital



Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti, 2026.

Aktivitas komunikasi dalam *Server STFU* memperlihatkan bahwa hubungan antaranggota tidak hanya terbentuk melalui aktivitas permainan, tetapi juga melalui kebiasaan berkomunikasi sehari-hari. Anggota dapat saling menyapa, mengajak bermain, membagikan cerita, membahas topik yang sedang ramai, hingga bercanda dengan gaya komunikasi khas

komunitas. Baym (2015) menyatakan bahwa media digital memungkinkan individu membangun dan mempertahankan hubungan personal melalui komunikasi yang dimediasi teknologi. Dalam konteks ini, interaksi di *Server STFU* menunjukkan bahwa kedekatan sosial tetap dapat terbentuk meskipun anggota tidak berada dalam ruang fisik yang sama.

Selain menjadi ruang interaksi, *Server STFU* juga memperlihatkan adanya proses pembentukan identitas sosial anggota. Identitas tersebut muncul melalui berbagai unsur digital seperti *username*, *avatar*, *role*, gaya bicara, kebiasaan bercanda, serta tingkat keaktifan anggota dalam *server*. Tajfel dan Turner (2004) menjelaskan bahwa identitas sosial berkaitan dengan cara individu memaknai dirinya sebagai bagian dari kelompok tertentu. Dalam komunitas *STFU*, keanggotaan tidak hanya ditandai oleh keberadaan seseorang di dalam *server*, tetapi juga oleh bagaimana anggota tersebut dikenali, diterima, dan ditempatkan oleh anggota lain dalam dinamika komunitas.

Pembentukan identitas sosial dalam *Server STFU* berlangsung melalui interaksi yang berulang. Anggota yang sering hadir dalam *voice channel*, aktif mengajak bermain, atau memiliki gaya komunikasi yang khas cenderung lebih mudah dikenal oleh anggota lain. Dalam pandangan Goffman (1959), individu menampilkan dirinya melalui simbol dan tindakan tertentu agar dapat dikenali dalam ruang sosial. Hal tersebut dapat dilihat dalam komunitas *STFU* ketika anggota membangun identitas digital

melalui nama akun, cara berbicara, kebiasaan bercanda, serta partisipasi aktif dalam percakapan komunitas.

Identitas anggota dalam ruang digital juga tidak bersifat tetap, melainkan dapat berubah mengikuti cara anggota menampilkan diri dan berinteraksi. Baym (2015) menegaskan bahwa media digital memberi ruang bagi individu untuk mengelola hubungan personal dan menampilkan diri dalam interaksi bermedia. Dalam *Server STFU*, anggota dapat dikenali melalui konsistensi penggunaan *username*, *avatar*, atau gaya komunikasi tertentu. Ketika simbol-simbol tersebut berubah, anggota lain dapat mengalami kesulitan mengenali individu tersebut, sehingga terlihat bahwa identitas digital memiliki peran penting dalam proses pengenalan sosial.

Interaksi sosial dalam *Server STFU* juga tidak selalu berlangsung secara harmonis. Di satu sisi, anggota dapat menunjukkan kerja sama, solidaritas, dukungan, dan kedekatan melalui aktivitas bermain bersama atau percakapan santai. Namun, di sisi lain, perdebatan, sindiran, atau perilaku *toxic* juga dapat muncul, terutama ketika permainan berlangsung secara kompetitif. Preece dan Maloney-Krichmar (2005) menjelaskan bahwa komunitas *online* dapat membentuk hubungan sosial yang bermakna melalui interaksi berulang, tetapi hubungan tersebut juga dapat memuat dinamika konflik. Oleh karena itu, *Server STFU* menjadi ruang yang memperlihatkan kompleksitas interaksi sosial dalam komunitas digital.

Dinamika konflik dalam komunitas *game* menjadi penting untuk diperhatikan karena *Mobile Legends* merupakan permainan yang menuntut

kerja sama tim. *Mobile Legends*: Bang Bang dikenal sebagai permainan multiplayer *online battle arena* berbasis tim yang mengharuskan pemain berkoordinasi untuk mencapai kemenangan (Moonton, 2026). Dalam permainan semacam ini, komunikasi menjadi unsur penting karena pemain perlu menyampaikan strategi, memberi arahan, serta merespons kondisi permainan secara cepat. Ketika komunikasi tidak berjalan baik, potensi konflik atau ketegangan antaranggota dapat muncul dalam interaksi komunitas.

Mobile Legends tidak hanya menghadirkan aktivitas bermain, tetapi juga mendorong terbentuknya hubungan sosial di luar permainan. Para pemain dapat mencari teman bermain, membentuk kelompok, melakukan koordinasi, serta melanjutkan percakapan melalui *platform* lain seperti Discord. Menurut Kozinets (2010), komunitas *online* terbentuk melalui praktik komunikasi, partisipasi, dan keterlibatan anggota dalam ruang digital. Praktik tersebut terlihat ketika aktivitas bermain berkembang menjadi aktivitas sosial yang lebih luas, seperti berbagi pengalaman, bercanda, dan membangun rasa kebersamaan.

Discord menjadi relevan dalam komunitas *Mobile Legends* karena *platform* ini mendukung komunikasi yang lebih terstruktur dibandingkan percakapan di dalam *game*. Melalui *server*, *channel*, *voice chat*, dan *role*, anggota dapat mengatur ruang komunikasi sesuai kebutuhan komunitas. Discord Support (2024) menjelaskan bahwa *server* Discord memungkinkan pengguna membangun ruang komunikasi berbasis komunitas dengan

pembagian kanal dan pengaturan peran. Fitur-fitur tersebut membuat Discord tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi percakapan, tetapi juga sebagai ruang komunitas digital yang memiliki struktur sosial tertentu.

Dalam komunitas *STFU*, struktur komunikasi yang disediakan Discord memungkinkan interaksi berlangsung dalam berbagai bentuk. *Text channel* digunakan untuk ajakan bermain, percakapan singkat, berbagi informasi, atau membahas topik tertentu, sedangkan *voice channel* digunakan untuk komunikasi langsung ketika bermain maupun ketika anggota hanya ingin mengobrol. Konijn et al. (2008) menjelaskan bahwa teknologi komunikasi personal tidak hanya memfasilitasi interaksi, tetapi juga mengubah cara individu membangun hubungan interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa Discord memengaruhi bentuk dan intensitas interaksi sosial dalam komunitas *Mobile Legends*.

Interaksi yang terjadi dalam *Server STFU* juga dapat dipahami sebagai bentuk *mediated interpersonal communication*. Dalam komunikasi interpersonal bermedia, hubungan antarindividu berlangsung melalui perantara teknologi, tetapi tetap dapat menghasilkan kedekatan, keterlibatan emosional, dan rasa kebersamaan. Baym (2015) menyatakan bahwa media digital dapat menjadi ruang untuk mempertahankan hubungan personal dan membangun kedekatan sosial. Dengan demikian, komunikasi dalam *Server STFU* tetap dapat dilihat sebagai bentuk interaksi interpersonal meskipun dilakukan melalui *platform* digital.

Pada tingkat yang lebih luas, fenomena *Server STFU* menunjukkan bahwa komunitas *game online* merupakan bagian dari perubahan pola komunikasi masyarakat digital. Castells (2010) menjelaskan bahwa masyarakat jaringan terbentuk melalui sistem komunikasi digital yang memungkinkan individu terhubung dalam berbagai ruang sosial baru. Dalam kondisi tersebut, ruang digital tidak lagi hanya menjadi tempat pertukaran informasi, tetapi juga menjadi lingkungan sosial tempat individu membangun identitas, relasi, dan kebiasaan komunikasi. *Server STFU* menjadi contoh kecil dari bagaimana masyarakat digital membentuk komunitas melalui teknologi komunikasi.

Komunitas *online* memiliki karakteristik yang berbeda dari komunitas tatap muka karena hubungan sosialnya dibangun melalui media, simbol, dan kebiasaan komunikasi digital. Kozinets (2010) menjelaskan bahwa komunitas *online* dapat diteliti melalui aktivitas, percakapan, simbol, dan budaya yang berkembang di dalamnya. Dalam *Server STFU*, budaya komunikasi tersebut terlihat dari penggunaan istilah khas, candaan internal, kebiasaan masuk *voice channel*, serta cara anggota merespons konflik. Elemen-elemen tersebut memperlihatkan bahwa komunitas digital memiliki praktik sosial yang dapat diamati dan dianalisis secara ilmiah.

Teori interaksi simbolik juga relevan untuk melihat bagaimana simbol digital dalam *Server STFU* memperoleh makna sosial. Blumer (1969) menjelaskan bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang muncul dari proses interaksi sosial. Dalam konteks Discord, simbol

seperti *username*, *avatar*, *role*, *badge*, emoji, atau gaya komunikasi tidak hanya menjadi pelengkap teknis, tetapi juga menjadi tanda yang membantu anggota mengenali posisi dan ciri khas anggota lain. Oleh karena itu, interaksi simbolik membantu menjelaskan bagaimana anggota memberi makna terhadap kehadiran dan identitas satu sama lain di dalam *server*.

Dalam *Server STFU*, simbol digital menjadi bagian penting dari cara anggota membangun dan mempertahankan identitas. Anggota yang memiliki nama unik, gaya bercanda tertentu, atau sering aktif dalam *voice channel* dapat lebih mudah dikenali oleh anggota lain. Goffman (1959) menjelaskan bahwa individu melakukan presentasi diri dalam ruang sosial melalui tindakan dan atribut yang dapat diamati. Dengan demikian, cara anggota menampilkan diri di Discord dapat dipahami sebagai bentuk presentasi diri digital yang berperan dalam pembentukan identitas sosial komunitas.

Penelitian mengenai komunitas *game online* sebelumnya telah banyak membahas aspek solidaritas, perilaku pemain, pola komunikasi, atau konsep diri dalam komunitas pemain. Putri (2023), misalnya, meneliti solidaritas sosial komunitas pemain *Mobile Legends*, sedangkan Andromeda dan Yuniwati (2023) membahas hubungan interaksi sosial dan konsep diri pada *gamers Mobile Legends*. Penelitian lain oleh Yashfilhaz (2023) membahas komunikasi virtual komunitas fandom dalam *server* Discord. Namun, kajian yang secara khusus menghubungkan identitas sosial dan interaksi sosial

anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia dalam Discord Server *STFU* masih perlu dikembangkan.

Keterbatasan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang penting. Sebagian penelitian masih memisahkan kajian mengenai identitas, interaksi, atau komunitas *game*, sementara dalam praktiknya ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam ruang digital. Tajfel dan Turner (2004) menjelaskan bahwa identitas sosial terbentuk melalui keanggotaan kelompok, sedangkan Blumer (1969) menekankan bahwa makna sosial dibangun melalui interaksi. Dengan menggabungkan kedua perspektif tersebut, penelitian ini berupaya melihat bagaimana identitas sosial dan interaksi sosial terbentuk secara bersamaan dalam komunitas *Mobile Legends* di Discord Server *STFU*.

Celah penelitian ini menjadi semakin penting karena komunitas *game online* memiliki dinamika yang khas. Interaksi dalam komunitas *game* tidak hanya dibangun melalui percakapan biasa, tetapi juga melalui pengalaman bermain bersama, kemenangan, kekalahan, strategi, konflik, dan candaan yang muncul dari aktivitas permainan. Preece dan Maloney-Krichmar (2005) menegaskan bahwa hubungan sosial dalam komunitas *online* dapat terbentuk melalui interaksi yang berulang. Dalam Server *STFU*, interaksi berulang tersebut muncul melalui aktivitas mabar, obrolan santai, dan komunikasi langsung di *voice channel*.

Penelitian ini penting dilakukan karena Server *STFU* memperlihatkan bahwa Discord bukan hanya ruang komunikasi tambahan bagi pemain

Mobile Legends, tetapi juga ruang sosial digital yang membentuk hubungan antaranggota. Melalui *server* tersebut, anggota dapat membangun kedekatan, menampilkan identitas, mengenali ciri khas anggota lain, serta menyelesaikan konflik melalui komunikasi. Hine (2000) menjelaskan bahwa internet dapat dipahami sebagai ruang budaya sekaligus artefak budaya yang dibentuk oleh praktik penggunaannya. Dengan demikian, *Server STFU* dapat dipahami sebagai ruang budaya digital yang layak dikaji dalam ilmu komunikasi.

Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya mengenai komunitas *online*, identitas sosial, dan interaksi sosial dalam *platform* Discord. Dalam kajian netnografi, Kozinets (2010) menempatkan komunitas *online* sebagai ruang sosial yang memiliki praktik dan budaya tersendiri. Penelitian ini berupaya memberikan gambaran mengenai bagaimana praktik komunikasi dalam komunitas *Mobile Legends* di Discord membentuk identitas dan interaksi sosial anggota. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat Discord sebagai *platform* teknis, tetapi sebagai ruang sosial tempat makna dan hubungan dibangun.

Secara praktis, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi pengelola komunitas *game online*. Pemahaman mengenai identitas sosial dan interaksi sosial anggota dapat membantu pengelola *server* menciptakan ruang komunikasi yang lebih sehat, terbuka, dan kondusif. Baym (2015) menjelaskan bahwa media digital dapat mendukung relasi sosial, tetapi

kualitas relasi tersebut tetap dipengaruhi oleh cara pengguna berinteraksi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengelola dinamika komunitas, terutama untuk menjaga kenyamanan anggota dan mengurangi potensi konflik atau perilaku toxic.

Penelitian ini diarahkan untuk memahami identitas sosial dan interaksi sosial anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Discord Server *STFU*. Fokus penelitian ini mencakup proses pembentukan identitas sosial anggota, bentuk-bentuk identitas sosial yang muncul, serta pola interaksi sosial antaranggota dalam server. Dengan menggunakan pendekatan netnografi virtual dan teori interaksi simbolik, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana ruang digital dapat menjadi tempat terbentuknya identitas, relasi, dan dinamika sosial dalam komunitas *game online* (Blumer, 1969; Kozinets, 2010).

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada dinamika sosial yang terjadi dalam server Discord komunitas pemain *Mobile Legends: Bang Bang* Indonesia, dengan menempatkan Discord sebagai ruang komunikasi utama bagi anggota komunitas untuk berinteraksi. Penelitian ini tidak membahas aspek *gameplay*, strategi permainan, maupun ekonomi dalam permainan, melainkan berfokus pada dua aspek utama, yaitu konstruksi identitas sosial

dan pola interaksi sosial antar anggota komunitas. Konstruksi identitas sosial dianalisis melalui cara anggota membangun dan menampilkan identitas mereka melalui simbol-simbol digital seperti *username*, *avatar*, dan *role* dalam *server*, termasuk pengkategorian diri dalam kelompok *in-group* dan *out-group*. Sementara itu, pola interaksi sosial dikaji melalui komunikasi yang terjadi dalam fitur *text channel* dan *voice channel*, dengan memperhatikan bentuk interaksi asosiatif seperti kerja sama dan solidaritas, serta interaksi disosiatif seperti konflik, perdebatan, dan perilaku *toxic* yang muncul dalam komunitas.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembentukan identitas sosial anggota komunitas *Mobile Legends* di Discord Server *STFU*?
2. Apa saja bentuk-bentuk identitas sosial yang muncul dalam komunitas tersebut?
3. Bagaimana pola interaksi sosial yang terjadi antar anggota komunitas *Mobile Legends* di Discord Server *STFU*?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses pembentukan identitas sosial anggota komunitas *Mobile Legends* di Discord Server *STFU*.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk identitas sosial yang muncul dalam komunitas *Mobile Legends* di Discord Server *STFU*.
3. Menganalisis pola interaksi sosial antar anggota *komunitas Mobile Legends* di Discord Server *STFU*.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini akan diklasifikasikan menjadi dua diantaranya kegunaan teoritis dan kegunaan praktis :

- 1) Kegunaan Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian media baru (*new media studies*) dan sosiologi digital mengenai dinamika komunitas *online*.
 - b. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap teori Netnografi Virtual dan Interaksi Simbolik dalam konteks ruang digital Discord yang spesifik, di mana identitas dan interaksi dikonstruksi melalui fitur teknis *platform*.

- c. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji fenomena serupa, khususnya terkait budaya *gaming* Indonesia dan peran *platform* komunikasi berbasis *server* dalam membentuk kohesi sosial.

2) Kegunaan Praktis

- a. Bagi Pengelola Komunitas (Admin/Mod), memberikan wawasan mengenai bagaimana identitas dan interaksi anggota terbentuk, sehingga pengelola dapat merancang aturan (*rules*) dan sistem *role* yang lebih efektif untuk menciptakan lingkungan komunitas yang positif dan minim konflik.
- b. Bagi Anggota Komunitas (*Player*), membantu anggota komunitas memahami dinamika sosial di dalam Discord, sehingga dapat meningkatkan kualitas interaksi, mengurangi *toxicity*, dan membangun relasi yang lebih sehat dalam bermain *Mobile Legends*.
- c. Bagi Pengembang *Game* (Moonton): Dapat menjadi masukan mengenai bagaimana fitur komunikasi eksternal (seperti Discord) mempengaruhi loyalitas dan keterlibatan (*engagement*) pemain dalam ekosistem permainan *Mobile Legends*.