

ABSTRAK

Sesuai dengan judul, penelitian ini membahas IDENTITAS SOSIAL DAN INTERAKSI SOSIAL ANGGOTA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS INDONESIA DI DISCORD SERVER *STFU* sebagai bentuk fenomena komunikasi dalam ruang digital. Perkembangan teknologi komunikasi telah menciptakan ruang sosial baru yang memungkinkan individu berinteraksi tanpa batasan ruang dan waktu. Dalam konteks ini, komunitas *game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial virtual yang membentuk identitas sosial serta pola interaksi antaranggota.

Discord sebagai *platform* komunikasi digital digunakan sebagai media utama komunitas *STFU* dengan fitur *text channel*, *voice channel*, dan *role* yang mendukung interaksi formal maupun informal. Melalui fitur tersebut, anggota tidak hanya berkomunikasi untuk kebutuhan permainan, tetapi juga membangun relasi sosial dan identitas dalam ruang digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi virtual. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi aktivitas komunikasi dalam *server* Discord *STFU*. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas sosial anggota terbentuk melalui partisipasi dalam komunitas, intensitas interaksi, serta penggunaan simbol digital seperti *username*, *avatar*, *role*, dan gaya komunikasi. Identitas tersebut bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh proses adaptasi serta relasi sosial antaranggota.

Interaksi sosial dalam komunitas berlangsung melalui *text channel* dan *voice channel*, yang tidak hanya digunakan untuk koordinasi permainan, tetapi juga percakapan santai, candaan, dan diskusi sehari-hari. Interaksi tersebut mencakup bentuk asosiatif seperti kerja sama dan solidaritas, serta disosiatif seperti konflik yang bersifat sementara dan dapat diselesaikan melalui komunikasi langsung.

Secara keseluruhan, komunitas Mobile Legends Indonesia di Discord *Server STFU* merupakan ruang sosial digital yang membentuk identitas dan interaksi sosial secara dinamis melalui komunikasi yang berkelanjutan.

Kata kunci: identitas sosial, interaksi sosial, komunitas *online*, Discord, Mobile Legends

ABSTRACT

As the title suggests, This study examines SOCIAL IDENTITY AND SOCIAL INTERACTION AMONG MEMBERS OF THE INDONESIAN MOBILE LEGENDS COMMUNITY ON DISCORD SERVER STFU. The rapid development of digital communication technology has created new forms of social space that enable individuals to interact beyond spatial and temporal limitations. In this context, online gaming communities function not only as entertainment media, but also as virtual social environments where social identity formation, interpersonal relationships, and patterns of social interaction are continuously constructed.

Discord, as a digital communication platform, serves as the main medium used by the STFU community. The platform provides features such as text channels, voice channels, and role systems that support both structured and informal communication. Through these features, members are not only engaged in gameplay coordination, but also participate in social interaction, relationship building, and identity formation within a digital environment.

This research employs a qualitative approach using virtual netnography. Data were collected through participatory observation within the Discord server, in-depth interviews with community members, and documentation of communication activities. The data analysis follows the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification.

The findings indicate that social identity among members is constructed through participation in the community, repeated interactions, and the use of digital symbols such as usernames, avatars, roles, and communication styles. Social identity is dynamic and continuously reconstructed through ongoing interaction and adaptation processes within the community.

Social interaction occurs through two main channels: text channels and voice channels. These interactions are not limited to gameplay coordination, but also include informal communication such as casual conversations, humor, daily-life discussions, and the development of social closeness among members. Interaction patterns include associative forms such as cooperation and solidarity, as well as dissociative forms such as temporary conflicts and disagreements that are generally resolved through direct communication.

Overall, the Mobile Legends Indonesia community on Discord Server STFU represents a complex digital social space where social identity and social interaction are continuously shaped through dynamic and sustained communication practices.

Keywords: social *identity*, social interaction, *online community*, Discord, Mobile Legends

RINGKESAN

Sasuai jeung judul, Ieu panalungtikan ngabahas ngeunaan identitas sosial jeung interaksi sosial anggota komunitas Mobile Legends Indonesia di Discord Server *STFU*. Kamajuan téknologi komunikasi digital geus nyiptakeun rohangan sosial anyar anu ngamungkinkeun jalma pikeun silih komunikasi tanpa wates tempat jeung waktu. Dina kontéks ieu, komunitas kaulinan *online* henteu ngan saukur jadi media hiburan, tapi ogé jadi lingkungan sosial virtual di mana identitas sosial, hubungan antarindividu, jeung pola interaksi sosial terus kabentuk sacara dinamis.

Discord salaku *platform* komunikasi digital dipaké minangka média utama dina komunitas *STFU*. *Platform* ieu nyadiakeun fitur *text channel*, *voice channel*, jeung sistem *role* anu ngadukung komunikasi formal jeung informal. Ngaliwatan fitur ieu, anggota henteu ngan ukur komunikasi pikeun kapentingan kaulinan, tapi ogé ngawangun hubungan sosial, interaksi, jeung identitas dina lingkungan digital.

Panalungtikan ieu ngagunakeun pendekatan kualitatif kalayan métode netnografi virtual. Data dikumpulkeun ngaliwatan observasi partisipatif di *server* Discord, wawancara jero jeung anggota komunitas, sarta dokuméntasi aktivitas komunikasi. Analisis data ngagunakeun modél interaktif Miles, Huberman, jeung Saldaña anu ngawengku réduksi data, tampilan data, sarta nyieun kacindekan jeung verifikasi.

Hasil panalungtikan némbongkeun yén identitas sosial anggota kabentuk ngaliwatan partisipasi dina komunitas, interaksi anu terus-terusan, sarta pamakéan simbol digital saperti *username*, *avatar*, *role*, jeung gaya komunikasi. Identitas sosial ieu sipatna dinamis sarta terus robah saluyu jeung prosés adaptasi jeung interaksi dina komunitas.

Interaksi sosial lumangsung ngaliwatan dua kanal utama, nyaéta *text channel* jeung *voice channel*. Interaksi henteu ngan ukur pikeun koordinasi kaulinan, tapi ogé ngawengku obrolan santai, banyolan, diskusi kahirupan sapopoé, sarta kabentukna kedekatan antaranggota. Pola interaksi ogé ngawengku bentuk asosiatif saperti gawé bareng jeung solidaritas, sarta bentuk disosiatif saperti paséa anu sipatna samentara sarta bisa direngsekeun ngaliwatan komunikasi langsung.

Sacara umum, komunitas Mobile Legends Indonesia di Discord Server *STFU* mangrupa rohangan sosial digital anu kompleks di mana identitas sosial jeung interaksi sosial terus kabentuk ngaliwatan komunikasi anu dinamis jeung berkelanjutan.

Kecap konci: identitas sosial, interaksi sosial, komunitas *online*, Discord, Mobile Legends