



### DINAMIKA SOSIAL DAN POLA KOMUNIKASI VIRTUAL KOMUNITAS GAME ONLINE (STUDI NETNOGRAFI GRUP FACEBOOK AQ3D INDONESIA)

Arya Yusuf Alwafi<sup>1</sup>, Zikri Fachrul Nurhadi<sup>2</sup>, Haryadi Mujianto<sup>3</sup>

Universitas Garut

\*Corresponding Author: 24071121020@fkominfo.uniga.ac.id

#### Abstract

*The advancement of digital technology has led to the emergence of various online communities, including online gaming communities that serve as new spaces for social interaction. This study aims to explore the social dynamics and patterns of online interaction within the AQ3D Indonesia community, which operates through the Facebook platform. The research employs a qualitative method with a netnographic approach as the main strategy for investigating the patterns of virtual communities. Data collection techniques include online activity observation, interviews with community members, documentation, and digital content analysis. The findings reveal that the culture and interactions within the AQ3D Indonesia community are shaped through four main dimensions. First, the community culture dimension is reflected in values of solidarity, togetherness, and digital identity formed through communication traditions, use of specific terminology, and active member participation. Second, the community interaction dimension is seen in strategic discussions, personal story sharing, and user responses that strengthen social cohesion. Third, digital traces such as comments, posts, emojis, and other online activities serve as indicators of communication patterns that shape members' social perceptions and identities. Fourth, emotional engagement—a deep and immersive form of involvement is evident through expressions of empathy, moral support, and interpersonal relationships that develop both within the game and in everyday life. These findings affirm that online gaming communities not only function as platforms for sharing technical information but also as meaningful social spaces that enhance interpersonal relationships in the digital age.*

**Keyword:** online gaming community, netnography, social interaction, emotional engagement, facebook

#### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memunculkan berbagai komunitas online, termasuk komunitas game online yang menjadi ruang baru interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dinamika sosial dan pola interaksi online dalam komunitas AQ3D Indonesia yang beraktivitas melalui platform Facebook. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan netnografi sebagai strategi utama dalam meneliti pola komunitas virtual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas online, wawancara dengan anggota komunitas, dokumentasi, serta analisis konten digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya dan interaksi dalam komunitas AQ3D Indonesia

#### Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / [nivedana@radenwijaya.ac.id](mailto:nivedana@radenwijaya.ac.id)

terbentuk melalui empat dimensi utama. Pertama, dimensi budaya komunitas tercermin dalam nilai-nilai solidaritas, kebersamaan, dan identitas digital yang terbangun melalui tradisi komunikasi, penggunaan istilah khas, serta partisipasi aktif anggota. Kedua, interaksi komunitas terlihat dari aktivitas diskusi strategi, berbagi pengalaman, dan respon antarpengguna yang memperkuat kohesi sosial. Ketiga, jejak digital berupa komentar, unggahan, emoji, dan aktivitas daring lainnya berfungsi sebagai penanda pola komunikasi yang membentuk persepsi sosial dan identitas anggota. Keempat, keterlibatan emosional atau keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh tampak melalui ekspresi empati, dukungan moral, dan hubungan interpersonal yang berkembang baik dalam konteks permainan maupun kehidupan sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa komunitas game online tidak hanya menjadi forum berbagi informasi teknis, tetapi juga ruang sosial yang bermakna dan mampu memperkuat relasi antarindividu di era digital. **Kata Kunci:** komunitas game online, netnografi, interaksi sosial, keterlibatan emosional, facebook

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial karena mereka hidup bersama-sama di dalam atau ditengah-tengah suatu masyarakat. Manusia hanya bisa bertahan hidup dalam masyarakat jika mereka menjalani kehidupan sebagai sebuah aktivitas interaksi dan kerjasama yang dinamis dalam suatu jaringan kedudukan dan perilaku. Aktivitas interaksi dan kerjasama itu terus berkembang secara teratur sehingga terbentuklah wadah yang menjadi tempat manusia berkumpul yang disebut komunitas atau organisasi (Yohana & Saifulloh, 2019).

Perkembangan teknologi telah mempermudah aktivitas manusia dalam menjalin hubungan sosial secara global di berbagai bidang kehidupan. Kehidupan modern kini dikelilingi oleh berbagai bentuk media, audio, visual, audio-visual, hingga digital yang menjadi bagian penting dalam keseharian masyarakat. Kemajuan teknologi komunikasi dan komputer tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi, tetapi juga mendorong pergeseran budaya sosial yang berkaitan erat dengan penggunaan media dalam aktivitas ekonomi, politik, dan pelestarian budaya. Salah satu wujud dari perubahan ini adalah munculnya komunitas online, yang memungkinkan individu dari berbagai latar belakang terhubung dan berinteraksi tanpa batasan fisik. Tidak seperti masa lalu yang bergantung pada tatap muka, komunikasi digital saat ini memungkinkan pertukaran ide dan pengalaman secara real-time. Komunitas online pun menjadi ruang untuk membangun identitas, mendapatkan dukungan sosial, dan menciptakan ikatan emosional, terutama melalui media sosial yang berfungsi sebagai sarana utama dalam menjalin dan mempertahankan koneksi antarindividu (Nurhadi, 2017).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam cara berinteraksi dan berkomunikasi. Kemajuan ini mencakup lahirnya internet, yang tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga media interaksi yang semakin canggih dan beragam. Salah satu aspek penting dari perkembangan ini adalah meningkatnya popularitas game online, yang kini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda. Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama (Fadila et al., 2022). Media sosial merupakan platform online yang memungkinkan penggunanya untuk berkomunikasi dan memenuhi berbagai kebutuhan interaksi secara efisien. Dalam pengertian lain, media sosial juga dipahami sebagai sarana digital yang memfasilitasi terjadinya hubungan sosial antarindividu. Melalui pemanfaatan teknologi berbasis web, media sosial mengubah pola komunikasi tradisional menjadi percakapan yang bersifat dua arah dan interaktif. Salah satu contoh nyata dari implementasi media sosial ini dapat dilihat melalui

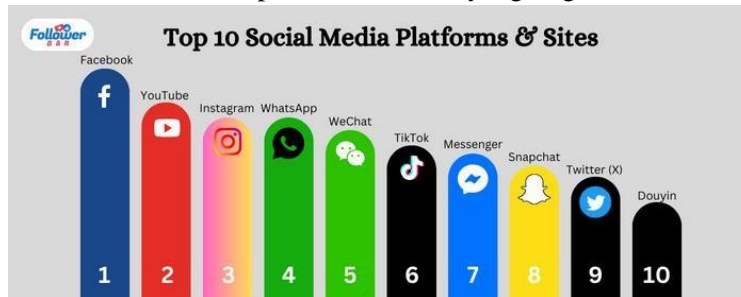
**Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

penggunaan Facebook sebagai ruang berbagi dan berinteraksi secara virtual (Yusuf et al., 2023).

Media sosial Facebook adalah media yang digunakan untuk mempublikasikan konten, seperti profil, aktivitas atau bahkan pendapat pengguna dan juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial diruang siber (Minin et al., 2021). Facebook, sebagai media sosial dengan jumlah pengguna aktif terbesar di dunia, menyediakan ruang yang luas untuk interaksi sosial secara global. Selain itu, Facebook Messenger dan WhatsApp, yang juga merupakan bagian dari perusahaan induk Facebook, semakin memperkuat ekosistem komunikasi antar pengguna. Media sosial seperti Facebook memainkan peran penting dalam menyediakan cara bagi pengguna untuk mengekspresikan diri, berbagi informasi, serta berinteraksi melalui komentar dan umpan balik terbuka. Keberadaan fitur-fitur tersebut membuat pengalaman komunitas online menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Oktaviani et al., 2023).

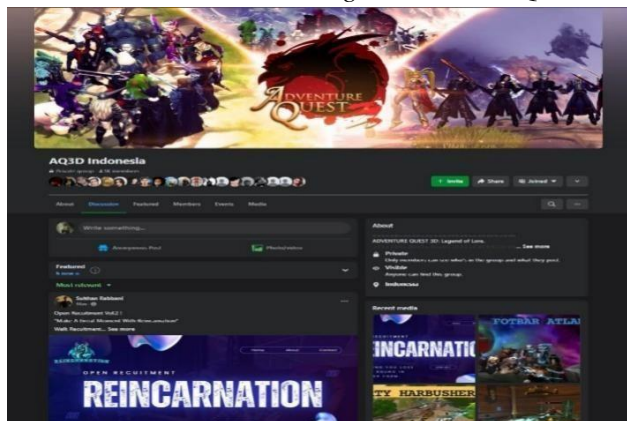
**Gambar 1.** Grafik Top 10 media sosial yang di gunakan di dunia



sumber : followerbar.com

Berdasarkan gambar 1, menunjukkan bahwa Facebook menjadi urutan pertama sebagai media sosial yang memiliki pengguna paling banyak di dunia, dengan jumlah pengguna aktif yang mencapai 3 miliar orang per bulannya yang berarti 37% populasi manusia di dunia merupakan pengguna Facebook, dengan begitu Facebook merupakan platform utama untuk interaksi sosial, berbagi informasi, dan membangun komunitas secara global.

**Gambar 2.** Halaman Komunitas *game online* AQ3D Indonesia



Sumber : Beranda grup Facebook AQ3D Indonesia, 2025

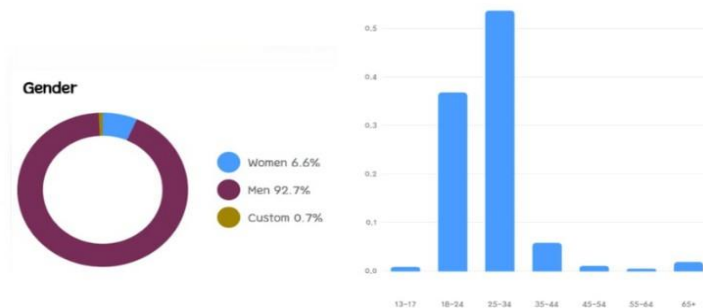
Pengalaman bermain *game* juga sering kali melibatkan komunitas, di mana pemain berinteraksi satu sama lain, membentuk hubungan, dan bahkan membangun identitas baru dalam ruang *virtual* tersebut. Sama seperti di dunia nyata, interaksi dan kerjasama dalam *game* memainkan peranan penting dalam

**Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

menciptakan ikatan di antara pemain. Bagi komunitas seperti "AQ3D Indonesia," misalnya, *game* tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga wadah untuk membangun solidaritas dan relasi sosial, di mana anggota komunitas terlibat dalam interaksi yang bermakna. Komunitas AQ3D Indonesia dibentuk melalui platform media sosial Facebook. Alasan menggunakan platform dikarenakan Facebook seringkali dianggap alat sederhana untuk bekerja kolaboratif, dan juga memiliki banyak konten (informasi) yang melibatkan kognisi, komunikasi serta pemeliharaan komunitas. Kehadiran komunitas ini bertujuan untuk mempertemukan para pemain *game* Adventure Quest 3D di Indonesia, sehingga mereka dapat saling berbagi pengalaman, strategi permainan, serta membangun relasi sosial di dunia *virtual* (Widyaningrum, 2021).

**Gambar 3.** Partisipan di dalam Komunitas AQ3D Indonesia



Sumber : Grup Facebook AQ3D Indonesia, 2025

Komunitas Facebook *AQ3D Indonesia* didirikan pada Oktober 2015 dan kini memiliki lebih dari 4.000 anggota aktif. Berdasarkan data *Facebook Group Insights*, berdasarkan gambar 3 mayoritas anggota adalah laki-laki (92,7%), sedangkan perempuan hanya 6,6% dan 0,7% lainnya memilih kategori gender khusus. Dari segi usia, kelompok 18–24 tahun mendominasi, diikuti oleh usia 25–34 tahun. Data ini menunjukkan bahwa komunitas didominasi generasi muda yang aktif berinteraksi secara digital dan menjadikan komunitas ini bukan hanya tempat bermain game, tetapi juga ruang sosial yang dinamis dan bermakna.

Fokus penelitian ini terletak pada pengkajian interaksi sosial dan dinamika komunitas game online AQ3D. Penelitian ini mengeksplorasi cara-cara pemain membangun jaringan sosial, membentuk kelompok, dan mengembangkan pola komunikasi, baik yang bersifat kooperatif maupun kompetitif. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memahami bagaimana *game online* tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun hubungan sosial, memperkuat identitas, serta menciptakan solidaritas antar pemain dalam lingkungan digital.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Netnografi. Netnografi merupakan bentuk adaptasi dari etnografi, yaitu metode penelitian yang secara tradisional digunakan untuk mempelajari budaya dan komunitas dalam konteks fisik. Istilah netnografi merujuk pada versi etnografi yang secara khusus diarahkan untuk meneliti dan memahami budaya serta komunitas di dunia maya. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai perilaku alami yang biasanya muncul dalam interaksi dan dinamika di komunitas online. Asumsi dasar dari teori netnografi adalah bahwa interaksi yang terjadi secara daring mencerminkan kehidupan sosial yang autentik dan dapat digunakan untuk memahami pola komunikasi, pembentukan identitas, serta budaya komunitas

**Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

secara keseluruhan. Selain itu, teori ini juga mengasumsikan bahwa ruang digital adalah perpanjangan dari ruang sosial nyata, di mana makna dan simbol tetap terbentuk melalui partisipasi aktif anggota komunitas. Netnografi memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis interaksi digital yang mencerminkan budaya serta kebiasaan anggota komunitas tersebut secara autentik (Mangunsong et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti, relevan dengan beberapa penelitian terdahulu yang berjudul “Pola Komunikasi *Virtual* Dalam Komunitas *Games Online* (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)” yang membahas pola komunikasi *virtual* serta proses interaksi yang terjadi dalam komunitas ‘Genshin Impact Indonesia Official’. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi *virtual* yang digunakan di dalam komunitas ini cenderung menggunakan pola komunikasi sirkular. Dalam pola komunikasi sirkular, pesan dari komunikator mendapatkan umpan balik dari komunikan. Proses interaksi ditunjukkan dalam interaksi di dalamnya yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi (Hasna & Candrasari, 2022).

Penelitian terdahulu kedua dengan judul “Netnografi Komunikasi Pada Komunitas Fandom Army Indonesia” Penelitian ini membahas pola komunikasi serta bentuk identitas diri komunitas Fandom ARMY Indonesia, khususnya di platform media sosial WhatsApp. Komunitas ini terbentuk atas dasar kesamaan minat dan kecintaan terhadap musik dari Bangtan Sonyeondan (BTS). Temuan penelitian mengidentifikasi tiga jenis pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas ARMY Indonesia, yaitu pola komunikasi satu arah, dua arah, dan tiga arah. Keunikan pola komunikasi komunitas ini tercermin melalui penggunaan stiker bertema BTS serta kombinasi bahasa Indonesia dan Korea dalam interaksi mereka. Selain itu, identitas anggota komunitas juga tampak melalui atribut dan barang yang berkaitan dengan BTS, termasuk berbagai merchandise resmi (Mangunsong et al., 2022).

Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap keterlibatan emosional dan pola interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas game online *Adventure Quest 3D Indonesia* melalui platform Facebook, dengan pendekatan netnografi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menyoroti pola komunikasi (seperti komunikasi sirkular pada komunitas *Genshin Impact* atau jenis komunikasi satu, dua, dan tiga arah pada komunitas Fandom ARMY), penelitian ini menekankan pada dinamika komunitas sebagai ruang sosial yang membentuk solidaritas, identitas kolektif, serta ikatan emosional antaranggota. Selain itu, penelitian ini juga memperlihatkan bagaimana aktivitas digital seperti unggahan visual, diskusi strategis, hingga dukungan emosional antar anggota menciptakan jejaring sosial yang bermakna, tidak hanya sebagai interaksi dalam konteks game, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi sosial yang setara dengan dunia nyata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi hasil-hasil terdahulu, tetapi juga memperluas pemahaman tentang komunitas game online sebagai ruang interaksi sosial yang kompleks dan penuh makna di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana anggota komunitas AQ3D Indonesia saling berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial di platform media sosial Facebook. Melalui pendekatan netnografi, penelitian ini mencoba mengungkap berbagai faktor yang membentuk pola interaksi virtual, peran teknologi dalam memfasilitasi komunikasi, serta pengaruh keanggotaan komunitas terhadap identitas sosial dan rasa kebersamaan antar pemain. Fokus penelitian ini mencakup empat dimensi utama, yaitu budaya komunitas, pola interaksi, jejak digital, dan immersive engagement. Keempat dimensi ini menjadi dasar dalam menganalisis bagaimana komunitas game online berfungsi sebagai ruang sosial yang aktif, dinamis, dan bermakna di era digital (El-hakim et al., 2025).

Fenomena komunitas game online layak untuk diteliti karena mencerminkan transformasi pola

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

komunikasi dan interaksi sosial generasi muda di ruang digital. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga ruang pembentukan identitas, solidaritas, serta praktik budaya baru yang tumbuh dari interaksi virtual. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memahami dinamika sosial budaya di era digital.

## **METODE**

Metodologi penelitian merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai pendekatan dan langkah-langkah yang digunakan untuk menyelidiki suatu permasalahan yang membutuhkan solusi. Di dalamnya terkandung seperangkat prinsip atau kriteria yang digunakan oleh para peneliti untuk mengevaluasi keabsahan prosedur yang dijalankan dalam proses penelitian. Metodologi berperan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang diperoleh mencerminkan kenyataan yang ada. Dengan demikian, metodologi dapat dipahami sebagai ilmu yang membahas tentang teknik dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan penelitian, atau secara umum dikenal sebagai ilmu tentang metode penelitian (*science of research methods*) (Mujianto et al., 2021).

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode Kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman yang didasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Arkandito et al., 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara utama yang selaras dengan pendekatan netnografi. Pertama, observasi dilakukan terhadap aktivitas komunitas secara daring melalui postingan, komentar, dan interaksi yang terjadi di grup Facebook "Adventure Quest 3D Indonesia". Kedua, peneliti melakukan wawancara daring secara semi-terstruktur dengan beberapa anggota komunitas, termasuk admin dan moderator, guna mendapatkan perspektif mendalam terkait pola komunikasi, pengalaman interaksi, serta makna yang terbentuk dalam komunitas tersebut. Ketiga, dilakukan analisis konten terhadap artefak digital seperti tangkapan layar, unggahan visual, dan komentar anggota untuk memahami representasi budaya dan nilai-nilai sosial yang berkembang dalam komunitas. Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai dinamika interaksi virtual dan konstruksi sosial dalam komunitas game online ini (Tanuwijaya & M, 2024).

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan memilih anggota komunitas secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat keterlibatan, posisi dalam komunitas, dan pengalaman yang relevan dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang kaya dan relevan dalam menggambarkan konstruksi sosial dan dinamika interaksi dalam komunitas game online tersebut. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan konten komunitas seperti unggahan, komentar, serta hasil wawancara daring. Teknik ini dikombinasikan dengan observasi partisipatif, dokumentasi digital, dan wawancara online. Penelitian ini melibatkan tiga informan, yaitu anggota aktif komunitas Adventure Quest 3D Indonesia, yang dipilih berdasarkan keaktifan di grup Facebook dan pengalaman bermain. Selain itu, dua narasumber ahli di bidang komunikasi digital turut dilibatkan, dengan kriteria penguasaan teori komunikasi serta pengalaman dalam mengelola dan mengembangkan kehadiran online sebuah merek, organisasi, atau individu. Validitas data diperkuat melalui *member checking* terbatas dan *peer debriefing* dengan pembimbing serta sejawat. Seluruh proses dianalisis secara sistematis guna

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / [nivedana@radenwijaya.ac.id](mailto:nivedana@radenwijaya.ac.id)

mendukung audit trail (Alfansyur & Mariyani, 2020).

Pemilihan teknik-teknik tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik komunitas yang beraktivitas secara virtual, di mana sebagian besar interaksi dan pembentukan makna terjadi melalui platform digital. Observasi daring memberikan gambaran autentik atas dinamika komunikasi komunitas; wawancara mendalam memungkinkan eksplorasi makna subjektif dari para anggota; sedangkan analisis konten membantu mengungkap simbol budaya dan nilai sosial yang tersirat dalam artefak digital. Pemilihan teknik ini juga didasarkan atas prinsip netnografi yang menekankan keterlibatan langsung peneliti dalam lingkungan digital guna memperoleh data yang alami dan kontekstual.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penulis menyajikan hasil temuan dan analisis yang diperoleh selama proses pengamatan berlangsung. Komunitas AQ3D Indonesia yang beraktivitas di platform Facebook tidak hanya menjadi ruang berbagi informasi seputar game, tetapi juga membentuk pola komunikasi virtual yang khas, dinamis, dan mendalam. Komunitas ini menunjukkan karakter sosial yang kuat, di mana interaksi berlangsung secara aktif dan penuh makna. Dalam konteks ini, “komunikasi dapat berjalan secara efektif apabila semua unsur (komponen) dalam komunikasi telah memenuhi beberapa persyaratan,” seperti pesan yang mudah dipahami, menarik perhatian, dan mampu menghasilkan umpan balik. Adapun temuan dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan empat dimensi utama, yaitu budaya komunitas, interaksi antar anggota, jejak digital, dan Keterlibatan emosional atau keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh (Immersive Engagement).

### **Budaya Komunitas**

Komunitas AQ3D Indonesia yang terbentuk di platform Facebook, budaya komunikasi dan interaksi berkembang secara alami melalui kebiasaan kolektif yang dibangun dari waktu ke waktu. Budaya tersebut tidak dibentuk secara formal, melainkan tumbuh dari proses pergaulan digital antaranggota yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap permainan.

Salah satu informan menjelaskan bahwa anggota komunitas terbiasa menunjukkan sikap saling membantu dan menjaga kenyamanan interaksi dalam grup. Menurutnya, komunitas ini memiliki kebiasaan unik seperti mengadakan event internal, membagikan hadiah kecil, dan merayakan momen tertentu yang dianggap penting bersama-sama. Ia menilai bahwa budaya ini membuat komunitas terasa hangat dan menyenangkan, tidak hanya sebagai tempat membahas game, tetapi juga sebagai wadah untuk mempererat hubungan sosial antarpemain. "Anggota itu udah terbiasa saling bantu dan jaga sikap. Kadang juga ada tradisi kecil seperti mengadakan event atau giveaway di saat hari-hari spesial seperti tahun baru, HUT RI, hari raya, dan hari spesial lainnya" (Kutipan wawancara Dimas, 2025).

Sementara itu, informan kedua yang lebih pasif secara partisipasi dalam grup juga merasakan adanya norma tidak tertulis yang dipegang bersama oleh para anggota komunitas. Ia menyebutkan bahwa meskipun tidak sering berkomentar atau membuat postingan, ia melihat bahwa komunitas ini dihuni oleh anggota-anggota yang menjaga etika komunikasi. Tidak ada saling menyalahkan, merendahkan, atau bersikap kasar. Sebaliknya, diskusi berlangsung dalam suasana saling menghormati, dan setiap anggota diberi ruang untuk belajar. "Yang saya lihat di grup ini, mereka saling menghormati satu sama lain. Tidak ada yang judging jika ada yang newbie atau player baru." (Kutipan wawancara Haikal, 2025).

Informan ketiga menambahkan bahwa budaya komunitas terbentuk karena adanya kesepakatan bersama yang terus dipelihara secara sadar. Ia menyebutkan bahwa sejak awal bergabung, para anggota diarahkan untuk menjaga sopan santun, tidak menyebarkan hal yang tidak relevan, serta menjunjung tinggi kerja sama dan kenyamanan. Meskipun tidak semua aturan tertulis secara eksplisit, sebagian besar anggota memahami

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id



batasan dan nilai-nilai yang berlaku. "Kami punya etika komunitas, misalnya wajib memakai bahasa yang sopan, dilarang promosi ilegal, dan dilarang provoke. Itu sudah menjadi budaya kami di grup" (Kutipan wawancara Agri, 2025).

**Gambar 4.** Aktivitas anggota Komunitas yang sedang berdiskusi



Sumber : Beranda grup Facebook AQ3D Indonesia, 2025

Ketiga informan ini memberikan gambaran bahwa budaya komunitas AQ3D Indonesia dibentuk secara organik melalui interaksi rutin yang berlandaskan rasa saling percaya, tanggung jawab, dan nilai kesetaraan. Budaya yang terbangun tidak hanya mencerminkan semangat kolektif dalam bermain, tetapi juga nilai-nilai sosial yang lebih luas seperti solidaritas, etika, dan empati dalam ruang virtual.

### **Interaksi Anggota Komunitas**

Interaksi antaranggota dalam komunitas AQ3D Indonesia berlangsung secara aktif dan cair melalui berbagai fitur media sosial, terutama dalam grup Facebook. Komunikasi tidak hanya terbatas pada hal-hal teknis seperti tips permainan, tetapi juga mencakup percakapan yang bersifat sosial, emosional, dan kadang personal. Pola interaksi yang terbentuk menunjukkan adanya hubungan sosial yang berkembang secara dinamis, di mana setiap anggota memiliki gaya keterlibatannya masing-masing. Salah satu informan menyatakan bahwa interaksi dalam komunitas banyak terjadi di kolom komentar atau thread postingan. Ia menyebutkan bahwa anggota yang aktif biasanya rutin membuat konten atau menjawab pertanyaan dari anggota lain. Selain itu, grup juga menggunakan fitur chat Messenger untuk percakapan yang lebih intens, terutama jika ingin membahas kerja sama dalam permainan. "Kita biasanya mengobrol di kolom komentar postingan atau reply thread. Terkadang ada juga yang aktif di fitur chat grup Messenger. Polanya, yang aktif biasanya rutin komen atau bikin postingan info baru" (Kutipan wawancara Dimas, 2025).

Sementara itu, informan lainnya mengungkapkan bahwa meskipun dirinya tidak terlalu sering terlibat dalam diskusi atau memberi komentar, ia tetap merasa menjadi bagian dari komunitas. Ia lebih banyak berperan sebagai pembaca atau pengamat yang mengikuti alur percakapan dan mempelajari informasi dari anggota lain. Menurutnya, komunitas ini tetap memberi ruang bagi semua tipe anggota, baik yang aktif maupun pasif. "Silent reader seperti saya juga bagian dari komunitas. Yang aktif biasanya jadi pusat diskusi, yang pasif seperti saya lebih ke cari informasi saja" (Kutipan wawancara Haikal, 2025). Informan ketiga memberikan perspektif mengenai bagaimana komunitas menangani perbedaan pendapat

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id



atau potensi konflik. Ia menyebutkan bahwa jika terjadi kesalahpahaman, biasanya diselesaikan secara pribadi terlebih dahulu melalui pesan langsung. Hal ini dilakukan untuk menjaga kenyamanan diskusi publik dan menghindari konflik terbuka di dalam grup. "Biasanya kalau ada konflik, kami fasilitasi lewat DM dulu. Jika tidak selesai, baru kami buat mediasi terbuka. Namun, untuk konflik besar jarang terjadi dalam komunitas" (Kutipan wawancara Agri, 2025).

**Gambar 5.** Aktivitas anggota komunitas yang sedang berinteraksi melalui kolom komentar



Sumber : Beranda grup Facebook AQ3D Indonesia, 2025

Dari ketiga informan tersebut, terlihat bahwa komunitas AQ3D Indonesia memiliki pola interaksi yang inklusif dan adaptif. Meskipun tingkat keterlibatan setiap anggota berbeda-beda, komunitas ini tetap mampu menciptakan ruang komunikasi yang terbuka dan aman. Adanya keseimbangan antara interaksi terbuka dan kontrol sosial internal menjadikan komunitas ini mampu bertahan dan berkembang secara sehat di tengah keberagaman gaya partisipasi anggotanya.

### **Jejak Digital Komunitas**

Jejak digital dalam komunitas AQ3D Indonesia terlihat jelas dari aktivitas harian para anggotanya di platform Facebook, baik melalui unggahan gambar, komentar, maupun reaksi terhadap berbagai konten. Berbagai bentuk partisipasi ini mencerminkan keterlibatan dan identitas digital masing-masing anggota, serta menjadi dokumentasi hidup dari dinamika komunitas yang terus berkembang. Salah satu informan menjelaskan bahwa anggota komunitas sering mengunggah tangkapan layar karakter mereka, informasi seputar event dalam game, hingga meme bertema AQ3D yang memicu tawa dan interaksi ringan. Ia menyebutkan bahwa sebagian besar unggahan bersifat informatif, namun tidak sedikit pula yang kreatif dan menghibur. "Jenis konten yang sering dibagikan itu bisa berupa screenshot, video gameplay, info update, dan terkadang ada juga yang meminta bantuan mengenai tips bermain" (Kutipan wawancara Haikal, 2025). Informan kedua menjelaskan bahwa jejak digital tidak hanya berbentuk konten visual, tetapi juga respons sosial seperti komentar dan likes yang menandai tingkat partisipasi anggota terhadap postingan tertentu. Informan lainnya menjelaskan bahwa konten yang dianggap relevan atau menarik akan segera mendapatkan banyak tanggapan. Ia menyebutkan bahwa beberapa anggota bahkan menandai temannya dalam postingan tertentu sebagai bentuk sapaan atau ajakan berdiskusi. "Apabila sebuah unggahan dianggap relevan atau menarik oleh anggota komunitas, maka akan mendapatkan respons yang tinggi dalam bentuk tanda suka (like), komentar, hingga dibagikan ke grup lain atau kepada rekan-rekan mereka. Hal ini mencerminkan tingkat keterlibatan (engagement) yang tinggi serta peran aktif anggota dalam mendistribusikan konten yang dianggap bernilai secara kolektif" (Kutipan wawancara Dimas, 2025). Informan ketiga menyoroti pentingnya keberadaan konten buatan anggota (user-generated content) sebagai

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

penanda keterlibatan digital dan kreativitas dalam komunitas. Ia mengamati bahwa komunitas ini tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten yang aktif menciptakan panduan strategi, fan art, atau video tutorial. "Jenis konten utama kami: informasi mengenai update, strategi build, meme, dan terkadang juga konten kreatif seperti fan art" (Kutipan wawancara Agri, 2025).

**Gambar 6.** Salah satu postingan yang berbentuk hiburan



Sumber : Beranda grup Facebook AQ3D Indonesia, 2025

Jejak digital yang ditinggalkan oleh anggota komunitas AQ3D Indonesia bukan hanya menunjukkan aktivitas teknis semata, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial, identitas kelompok, dan pola interaksi yang telah terbentuk secara kolektif. Dari dokumentasi unggahan hingga pola komentar, komunitas ini telah menciptakan arsip digital yang merekam pertumbuhan, perubahan, dan nilai-nilai bersama yang terus dijaga oleh para anggotanya.

### **Keterlibatan emosional atau keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh (Immersive Engagement)**

Keterlibatan emosional atau keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh anggota komunitas AQ3D Indonesia tidak hanya terbatas pada aktivitas bermain game, tetapi juga meluas pada aspek relasional dan sosial dalam komunitas. Ruang virtual yang dibangun melalui platform Facebook menjadi wadah bagi para anggota untuk mengekspresikan perasaan, berbagi pengalaman, hingga mencurahkan isi hati ketika menghadapi tantangan, baik dalam permainan maupun kehidupan sehari-hari. Salah satu informan menyatakan bahwa komunitas ini terasa seperti ruang aman tempatnya berbagi semangat dan energi positif. Ia menyebutkan bahwa ada kedekatan emosional yang tumbuh seiring berjalannya interaksi, bahkan ketika anggota tidak saling mengenal secara langsung. Ia merasa nyaman berada dalam komunitas ini karena adanya dukungan tanpa penghakiman. "Saya merasa komunitas ini itu seperti keluarga kecil, walau belum pernah beretemu, tapi saling peduli satu sama lain, apalagi jika ada yang bercerita soal kesulitan saat memainkan game tersebut ataupun cerita pribadi tentang dirinya" (Kutipan wawancara Dimas, 2025). Informan lainnya yang berperan lebih pasif dalam komunikasi juga merasakan dampak emosional dari keberadaan komunitas. Meski tidak terlibat langsung dalam diskusi, ia tetap merasa dekat secara psikologis karena atmosfer grup yang positif dan suportif. Menurutnya, membaca komentar atau postingan anggota lain membuatnya merasa tidak sendirian dan tetap terhubung. "Saya tidak terlalu emosional, tapi saya suka suasana komunitasnya yang positif. Jadi tetap merasa nyaman meskipun cuma jadi pembaca" (Kutipan wawancara Haikal, 2025).

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Sementara itu, informan ketiga menekankan bahwa komunitas ini menjadi ruang yang mampu menjaga semangat para anggotanya, terutama saat merasa lelah, frustrasi, atau kehilangan motivasi. Ia menyatakan bahwa tidak sedikit anggota yang menggunakan grup sebagai tempat bercerita dan mencari penguatan emosional. Komunitas menjadi tempat yang mendukung secara psikologis dan sosial, bukan hanya teknis. "Banyak yang merasa komunitas ini menjadi rumah kedua, apalagi buat yang main dari masa pandemi dulu" (Kutipan wawancara Agri, 2025). Keterlibatan emosional yang ditunjukkan oleh para anggota ini mencerminkan bahwa komunitas game online dapat menjadi lebih dari sekadar ruang bermain. Ia bertransformasi menjadi ruang relasional digital yang memberikan rasa aman, pengakuan, dan solidaritas. Kehadiran komunitas yang responsif dan terbuka terhadap ekspresi personal memperkuat ikatan sosial serta menumbuhkan rasa memiliki yang mendalam antar anggotanya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas AQ3D Indonesia yang berinteraksi di platform Facebook bukan sekadar ruang berbagi informasi teknis permainan, tetapi juga sebuah komunitas sosial digital yang mempraktikkan komunikasi interpersonal secara aktif, emosional, dan bermakna. Untuk pembahasan lebih mendalam dari hasil penelitian tersebut, Budaya dalam komunitas AQ3D Indonesia terbentuk secara organik melalui interaksi sehari-hari yang berlangsung di ruang digital. Budaya ini tidak dibentuk secara formal melalui aturan tertulis, melainkan berkembang dari kebiasaan dan nilai bersama seperti sikap saling menghargai, membantu sesama pemain, serta menjaga suasana yang kondusif. Tradisi seperti menyambut anggota baru, mengadakan kuis atau giveaway, dan berbagi konten bertema game menjadi ritual sosial yang memperkuat rasa kebersamaan. Salah satu narasumber yang merupakan seorang ahli media sosial menjelaskan bahwa "budaya komunikasi daring terbentuk melalui proses konstruksi sosial yang diperkuat dengan simbol, istilah internal, dan praktik interaksi berulang" (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Sementara itu narasumber kedua menyatakan bahwa "budaya digital berkembang melalui adaptasi kolektif terhadap dinamika platform, dengan interaksi cair dan fleksibel yang mencerminkan identitas kelompok" (Kutipan wawancara Narasumber, 2025).

Temuan ini selaras dengan Teori "Konstruksi Sosial", yang menjelaskan bahwa realitas dibentuk dari interaksi sosial yang disepakati bersama. Teori ini relevan karena budaya dalam komunitas AQ3D Indonesia tidak muncul secara formal, melainkan dibentuk melalui proses komunikasi digital antar anggota yang berlangsung terus-menerus. Interaksi tersebut menghasilkan simbol, istilah, dan nilai bersama yang mencerminkan identitas kolektif komunitas game ini (Barisa, 2024).

Penelitian terdahulu yang berjudul "Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual Gim Pubg Mobile Bnw Esports" menunjukkan bahwa budaya komunitas game terbentuk melalui istilah khas, koordinasi, dan partisipasi aktif, membentuk identitas kolektif yang otentik di ruang digital. Keterkaitan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji proses terbentuknya budaya digital dalam komunitas game online melalui pendekatan netnografi, namun pada objek yang berbeda. Kesamaan pendekatan dan fokus pada interaksi daring memperkuat temuan dalam penelitian ini mengenai dinamika budaya dan identitas kolektif komunitas AQ3D Indonesia (Naufal et al., 2024). Budaya komunitas AQ3D Indonesia terbentuk secara alami melalui interaksi digital yang berulang dan partisipasi aktif anggota. Penjelasan narasumber, teori, dan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa budaya ini muncul dari simbol, kebiasaan, dan adaptasi terhadap dinamika platform. Ketiganya menegaskan bahwa komunitas virtual mampu membentuk budaya sendiri secara dinamis dan otentik. Interaksi dalam komunitas AQ3D Indonesia berlangsung secara multimodal melalui komentar, chat grup, unggahan visual, dan diskusi terbuka. Anggota memiliki gaya partisipasi yang berbeda, mulai dari yang aktif memandu pemain baru hingga yang pasif sebagai silent reader, namun semua bentuk partisipasi tetap dianggap penting dalam membentuk dinamika komunitas.

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Pola komunikasi yang terbentuk bersifat horizontal dan partisipatif, mencerminkan struktur sosial yang cair dan demokratis. Seperti dijelaskan dalam wawancara dengan salah satu narasumber bahwa “pola interaksi komunitas virtual mencerminkan struktur sosial digital yang lebih cair dan demokratis, serta memiliki sistem kontrol sosial yang unik, di mana konflik diselesaikan secara kolektif dan persuasif, bukan secara konfrontatif” (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Narasumber kedua menyatakan bahwa “interaksi dalam komunitas digital tidak hanya menciptakan keterhubungan teknis, tetapi juga membangun relasi interpersonal yang aktif, emosional, dan bermakna ketika dilakukan secara konsisten dan saling menghargai” (Kutipan wawancara Narasumber, 2025).

Interaksi dalam komunitas AQ3D Indonesia mencerminkan prinsip teori Computer-Mediated Communication (CMC), di mana komunikasi digital memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang bermakna melalui teks, emoji, dan simbol visual. CMC juga menunjukkan bahwa kedekatan emosional dapat terbangun kuat meski tanpa tatap muka, sejalan dengan pola komunikasi cair dan partisipatif dalam komunitas ini (Galih Chandra, 2023). Temuan ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Analisis Interaksi Simbolik Pada Konten Tiktok @Don.Gustavio", yang menunjukkan bahwa interaksi virtual mencerminkan proses negosiasi makna yang membangun relasi sosial yang erat dan bermakna dalam komunitas daring. Interaksi virtual mencerminkan proses negosiasi makna yang membangun relasi sosial yang erat dan bermakna dalam komunitas daring. Penelitian ini relevan karena sama-sama menyoroti bagaimana interaksi di ruang digital membentuk hubungan sosial dan makna bersama antaranggota komunitas. Dalam konteks komunitas AQ3D Indonesia, hal serupa terlihat melalui penggunaan simbol, istilah khas, dan partisipasi aktif yang memperkuat identitas serta kedekatan antaranggota dalam lingkungan game online (Agustya et al., 2023).

Dari penjelasan narasumber, teori, dan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas AQ3D Indonesia membentuk struktur sosial yang cair dan bermakna. Melalui simbol dan komunikasi digital, anggota membangun identitas dan hubungan interpersonal, menjadikan komunitas virtual sebagai ruang sosial yang dinamis. Jejak digital dalam komunitas AQ3D Indonesia terekam melalui unggahan yang konsisten dan beragam, seperti tangkapan layar karakter, video gameplay, meme lucu, panduan bermain, hingga fan art buatan anggota. Aktivitas digital ini menciptakan arsip kolektif yang tidak hanya memperkuat identitas komunitas, tetapi juga menjadi dokumentasi sejarah perkembangan sosial dan budaya komunitas itu sendiri. Salah satu narasumber menyatakan bahwa “analisis jejak digital memungkinkan pengamatan longitudinal terhadap dinamika komunitas, sekaligus menunjukkan kontribusi anggota dalam membangun kredibilitas dan identitas digitalnya” (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Sementara itu, narasumber kedua berpendapat bahwa “jejak digital tidak selalu mencerminkan keterlibatan yang autentik, karena sebagian unggahan bersifat simbolik, repetitif, atau sekadar mengikuti tren yang sedang berkembang di komunitas” (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Ia menekankan pentingnya membedakan antara partisipasi digital yang bersifat ekspresif dan yang berdampak nyata secara sosial. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui “Teori Jejak Digital”, yang menyatakan bahwa aktivitas daring meninggalkan data yang dapat dianalisis untuk memahami pola interaksi, kredibilitas, dan konstruksi identitas di ruang digital. Teori ini relevan dengan penelitian ini karena pendekatan netnografi yang digunakan berfokus pada pengamatan interaksi digital dalam komunitas AQ3D Indonesia, seperti komentar, postingan, dan partisipasi anggota. Jejak digital inilah yang menjadi dasar untuk memahami bagaimana budaya dan identitas kolektif komunitas tersebut terbentuk dan berkembang melalui interaksi virtual (Pranajaya, 2020).

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu berjudul "Jejak Digital Dalam Jurnalisme:

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Media Sosial Dan Media Daring Di Indonesia", yang menunjukkan bahwa jejak digital di media sosial berperan penting tidak hanya dalam distribusi informasi, tetapi juga dalam membentuk persepsi sosial, identitas publik, dan kredibilitas pengguna di ruang daring. andangan tersebut berkontribusi dalam memperjelas bagaimana interaksi digital dalam komunitas AQ3D Indonesia melalui komentar, unggahan, dan aktivitas daring lainnya secara tidak langsung membentuk citra diri, peran sosial, serta kepercayaan antaranggota dalam komunitas virtual tersebut (Rosemarwati & Lindawati, 2023). Jejak digital dalam komunitas virtual seperti AQ3D mencerminkan dinamika sosial yang kompleks, tempat anggota komunitas tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga pencipta narasi kolektif. Dari penjelasan narasumber, teori, dan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa jejak digital dalam komunitas virtual tidak hanya mencerminkan aktivitas, tetapi juga membentuk identitas, kredibilitas, dan dinamika sosial. Ketiganya menegaskan peran penting jejak digital dalam membangun relasi dan budaya komunitas secara kolektif.

Terakhir, Keterlibatan emosional atau keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh (Immersive Engagement) menjadi salah satu aspek paling menonjol dalam interaksi komunitas ini. Komunitas AQ3D Indonesia tidak hanya menjadi ruang berbagi strategi bermain, tetapi juga menjadi tempat curhat, memberi dukungan, dan membangun hubungan personal antarpemain. Anggota merasa memiliki ruang aman (safe space) untuk mengekspresikan diri dan menerima dukungan dari sesama, bahkan di luar konteks permainan. Sejalan dengan hal ini, salah satu narasumber menjelaskan bahwa “keterlibatan mendalam membuat batas antara ruang virtual dan nyata menjadi lebih tipis,” yang berarti komunitas daring dapat menumbuhkan relasi afektif yang autentik (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Sementara itu, narasumber kedua menyampaikan perspektif berbeda bahwa “keterlibatan emosional dalam komunitas game juga bisa menjadi sumber tekanan sosial, terutama ketika ekspektasi antaranggota tidak seimbang atau muncul ketergantungan digital” (Kutipan wawancara Narasumber, 2025). Ia menekankan bahwa meskipun relasi virtual bersifat positif, perlu ada kesadaran batas agar keterhubungan emosional tidak berubah menjadi beban psikologis. Perspektif ini memperkaya pemahaman bahwa keterlibatan emosional di ruang digital bersifat kompleks, sekaligus memperkuat pentingnya literasi emosional dalam berinteraksi secara daring.

Fenomena ini selaras dengan teori Emotional Contagion, yang menyatakan bahwa emosi dapat menular melalui interaksi digital dan membentuk suasana emosional kolektif. Dalam komunitas AQ3D Indonesia, keterlibatan emosional tercermin dari dukungan, curhat, dan respons antaranggota yang menciptakan rasa aman dan kedekatan (Santoso & Sari, 2021). Penjelasan tentang keterlibatan emosional dalam komunitas AQ3D Indonesia selaras dengan penelitian terdahulu yang berjudul “KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM ERA DIGITAL TANTANGAN DAN PELUANG” menyebutkan bahwa komunikasi digital dapat menciptakan hubungan bermakna jika dikelola dengan tepat. Meskipun minim elemen nonverbal, fitur digital seperti komentar dan emoji memungkinkan terbentuknya relasi interpersonal yang emosional dan autentik. Temuan tersebut sejalan dengan konteks komunitas AQ3D Indonesia, di mana anggota saling mendukung, menyapa, dan merespons satu sama lain secara aktif melalui fitur interaktif, sehingga menciptakan ikatan emosional yang kuat di lingkungan virtual (Ardan & Wijayani, 2024). Dari penjelasan narasumber, teori, dan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dalam komunitas AQ3D Indonesia merupakan hasil dari interaksi yang mendalam dan berkelanjutan di ruang digital. Fitur media sosial memungkinkan tumbuhnya hubungan emosional yang autentik, namun juga dapat memunculkan tekanan jika tidak dikelola dengan sadar. Ketiganya menegaskan bahwa ruang virtual dapat menjadi sarana relasi interpersonal yang kuat, asalkan diimbangi

dengan literasi emosional dan batas kesadaran dalam berinteraksi.

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan bahwa komunitas AQ3D Indonesia di platform Facebook membentuk struktur sosial yang khas melalui interaksi virtual yang konsisten, penggunaan simbol dan bahasa komunitas yang khas, serta pembentukan norma-norma tidak tertulis yang dijaga dan diinternalisasi bersama oleh para anggotanya. Pola-pola ini tidak hanya merefleksikan aktivitas seputar permainan, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang mendalam di ranah digital. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat pemahaman bahwa komunitas game online tidak sekadar berfungsi sebagai forum berbagi informasi teknis, melainkan telah berkembang menjadi ruang sosial yang memfasilitasi terbentuknya budaya komunitas, relasi interpersonal, dan solidaritas digital di antara para anggotanya. Pendekatan netnografi yang digunakan dalam penelitian ini memandang interaksi daring sebagai refleksi kehidupan sosial yang nyata dan bermakna, di mana komunikasi yang terjalin mencerminkan proses sosial yang kompleks. Empat dimensi utama yang ditemukan yakni budaya komunitas, interaksi sosial, jejak digital, dan keterlibatan yang mendalam dan menyeluruh (immersive) menunjukkan bahwa kualitas komunikasi dalam komunitas virtual ini memiliki intensitas dan kedalaman yang sebanding dengan hubungan sosial di dunia nyata. Dengan demikian, komunitas AQ3D Indonesia menjadi contoh konkret bagaimana ruang digital mampu membentuk jaringan sosial yang suportif, setara, dan berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas AQ3D Indonesia di Facebook memiliki dinamika sosial yang kuat yang tercermin dari pola interaksi virtual yang terbentuk secara alami dan berkesinambungan. Budaya komunitas dibentuk melalui kebiasaan berbagi informasi seputar permainan, penggunaan istilah-istilah khas yang dipahami bersama, serta adanya etika tidak tertulis yang dijaga oleh para anggotanya. Komunikasi antaranggota berlangsung secara aktif melalui berbagai fitur digital, seperti postingan, komentar, dan pesan langsung, dengan gaya bahasa santai yang menciptakan suasana informal namun tetap penuh makna. Interaksi tidak hanya terbatas pada aspek teknis permainan, melainkan juga mencakup dukungan sosial dan diskusi mengenai pengalaman pribadi, yang mengindikasikan adanya kedekatan emosional antaranggota.

Jejak digital yang terekam dalam bentuk unggahan visual, video, komentar, dan penggunaan hashtag mencerminkan partisipasi yang tinggi dan memperlihatkan bagaimana anggota memanfaatkan platform untuk membangun identitas dan eksistensi dalam komunitas. Aktivitas ini turut memperkuat solidaritas dan rasa memiliki di antara anggota komunitas, bahkan hingga melampaui konteks permainan itu sendiri. Temuan ini menegaskan bahwa ruang digital seperti komunitas AQ3D Indonesia tidak hanya menjadi tempat interaksi berbasis hobi, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial yang mendalam, yang mampu mengakomodasi kebutuhan akan koneksi emosional, pembentukan identitas kolektif, serta keberlanjutan relasi sosial di era digital. Penelitian ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menyoroti perbandingan antar komunitas game online di berbagai platform media sosial, guna memahami sejauh mana perbedaan media memengaruhi pola dan kualitas interaksi virtual yang terbentuk. Di samping itu, keterlibatan akademik dalam meneliti dinamika komunitas online dapat semakin mempertegas peran media digital sebagai sarana yang konstruktif dalam menjembatani hubungan sosial di era kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat.

Temuan ini juga membuka peluang bagi riset lanjutan yang ingin mengeksplorasi secara lebih mendalam konstruksi makna sosial yang terbentuk dalam ruang digital, termasuk dinamika hubungan

antaranggota komunitas, pembentukan identitas kolektif, hingga peran simbol dan bahasa dalam membentuk budaya komunikasi virtual. Dengan demikian, penelitian ini turut memperluas cakupan pemahaman akademik mengenai transformasi komunikasi di era digital yang terus berkembang secara dinamis.

Selain memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian komunikasi digital dan netnografi, hasil penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi masyarakat luas, khususnya pengelola komunitas virtual, pelaku industri game, dan pengguna media sosial. Pengetahuan mengenai pola interaksi, solidaritas digital, dan pembentukan identitas kolektif dalam komunitas daring dapat dimanfaatkan untuk membangun ruang-ruang interaksi yang lebih sehat, inklusif, dan berkelanjutan. Dengan memahami dinamika ini, masyarakat diharapkan dapat lebih bijak dalam memanfaatkan ruang digital sebagai sarana untuk memperkuat hubungan sosial dan membangun jejaring berbasis minat bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustya, S. V., Rahma, H. M., & Natalia, K. (2023). Analisis Interaksi Simbolik pada Konten TikTok @don.Gustavio dalam Memaknai Karakter Generasi 80-an 90-an, dan 2000-an. *Scriptura*, 13(1), 14–26. <https://doi.org/10.9744/scriptura.13.1.14-26>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Ardan, A. F., & Wijayani, Q. N. (2024). Komunikasi Interpersonal Dalam Era Digital Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 99–104. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Arkandito, G. F., Maryani, E., Rahmawan, D., & Wirakusumah, T. K. (2019). Komunikasi Verbal Pada Anggota Keluarga Yang Memiliki Anak Indigo. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(1), 42–56. <https://doi.org/10.24198/jmk.v1i1.9955>
- Ayu Oktaviani, Anwar Maulana, & Ricky Firmansyah. (2023). Peranan Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Komunikasi Pemasaran di Era Digital. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 143–150. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v2i2.1592>
- Barisa, W. (2024). Konstruksi Sosial Masyarakat Dalam Fenomena Pernikahan Dini Di Desa Karangharjo, Kabupaten Jember. *Publicio: Jurnal Ilmiah Politik, Kebijakan Dan Sosial*, 6(1), 41–47. <https://doi.org/10.51747/publicio.v6i1.1864>
- El-hakim, A. H., Fikri, A., Rifai, A., Azhim, A. F., & Fauzul, A. (2025). *Living Qur ' an Melalui Praktik Qur ' an Journaling di Media Sosial*. 4(1), 3125–3144.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fara Hasna Arifah, & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>

## Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / [nivedana@radenwijaya.ac.id](mailto:nivedana@radenwijaya.ac.id)



- Galih Chandra. (2023). Interaksi Hyperpersonal Pada Pelatihan Berbasis E-Learning Di Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 8(2), 129–139. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v8i2.22>
- Mangunsong, G., Pohan, S., & Perwirawati. (2022). Netnografi Komunikasi Pada Komunitas Fandom Army Indonesia. *Jurnal Social Opinion*, 7(2), 42–43.
- Minin, M., Setiawati, E., & Dewi, T. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Karakter Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 164–174. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i2.1570>
- Mujianto, H., Nurhadi, Z. F., & Kharismawati, K. (2021). Instagram Sebagai Media Pembentuk Personal Branding. *Commed : Jurnal Komunikasi Dan Media*, 5(2), 154–169. <https://doi.org/10.33884/commed.v5i2.3138>
- Nurhadi, Z. F. (2017). Model Komunikasi Sosial Remaja Melalui Media Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 539. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.154>
- Pranajaya, P. (2020). Pemahaman Jejak Digital di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu perpustakaan Universitas Yarsi. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 2011, 277–283.
- Rosemarwati, U., & Lindawati, L. (2023). Jejak Digital Dalam Jurnalisme: Media Sosial Dan Media Daring Di Indonesia. *Media Dan Komunikasi*, 1(1), 1–13. <https://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/mekas/article/view/14%0Ahttps://utilityprojectsolution.org/ejournal/index.php/mekas/article/download/14/15>
- Santoso, A., & Sari, D. K. (2021). Penularan Emosional (Emotional Contagion) Kajian Literatur Dan Rekomendasi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 11(12), 278–298.
- Studi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., Politik, I., Karawang, S., & Barat, J. (2024). *Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual Gim*. 12(September).
- Tanuwijaya, V., & M, S. C. (2024). *FENOMENA JINGLE " OKE GAS ": STUDI NETNOGRAFI KAMPANYE POLITIK DI TIKTOK Abstrak " OKE GAS " JINGLE PHENOMENON : A NETNOGRAPHIC STUDY OF*. 8(2), 165–184.
- Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 141–152. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>
- Yohana, A., & Saifulloh, M. (2019). Interaksi Simbolik Antara Atasan Dan Bawahan Di Pt. Imse Marindo Utama Gas Engine Jakarta. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 122–130. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.720>
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, Dan Dokumentasi: Pendidikan Di Majelis Taklim Annur Sejahtera. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2, 1–8.

### **Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri  
Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / [nivedana@radenwijaya.ac.id](mailto:nivedana@radenwijaya.ac.id)

**Nivedana: Journal of Communication and Language**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Volume 6, Number 4, Oct-Dec 2025 / [nivedana@radenwijaya.ac.id](mailto:nivedana@radenwijaya.ac.id)