

KOMENTAR DAN EMOSI PARA *GAMERS* TENTANG *GAME VALORANT* DALAM PERBINCANGAN DI SERVER DISCORD *TOMB HUNTER*

Karina Dwi Fitri dan Dewi Sad Tanti

Universitas Mercu Buana

dewi.tanti@mercubuana.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dinamika diskusi di komunitas *Tomb Hunter* pada platform Discord mengenai *game Valorant*, dengan fokus pada tema diskusi, distribusi emosi, interaksi, dan makna yang dibangun. Fokus penelitian yang diangkat adalah bagaimana para anggota komunitas berdiskusi, mengekspresikan emosi, dan berinteraksi satu sama lain. Metode penelitian yang digunakan adalah Netnografi dengan analisis isi kualitatif. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak Orange untuk visualisasi distribusi emosi dan Word Cloud, serta Gephi untuk pemetaan interaksi komunikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskusi terbagi menjadi dua tema utama, yaitu pengalaman kompetitif terkait mode permainan ranked, dan kegiatan sosial berupa ajakan bermain bersama. Emosi positif, seperti kebahagiaan dan antusiasme, mendominasi, terutama terkait pencapaian dalam permainan dan pembaruan fitur. Namun, emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan juga muncul, terkait masalah teknis dan tantangan dalam permainan. Interaksi menunjukkan adanya akun-akun sentral yang memfasilitasi diskusi, serta pembentukan cluster berdasarkan tema seperti strategi bermain dan masalah teknis. Penelitian ini memberikan wawasan mengenai dinamika komunikasi dalam komunitas digital, khususnya di kalangan pemain *Valorant*.

Kata Kunci: Analisis Isu, Emosi, Interaksi, Komunitas Digital, Netnografi

Abstract. This research is titled Comments and Emotions of *Gamers* About the *Game Valorant* Discussed in the *Tomb Hunter* Discord Server. The purpose of this study is to analyze the dynamics of discussions in the *Tomb Hunter* community on the Discord platform regarding the *game Valorant*, with a focus on discussion themes, emotional distribution, interactions, and the meanings constructed. The research problem addressed is how community members discuss, express emotions, and interact with one another. The research method used is Netnography with qualitative content analysis. The data is analyzed using the software Orange for visualizing emotional distribution and Word Cloud, and Gephi for mapping communication interactions.

The findings show that discussions are divided into two main themes: competitive experiences related to the ranked *game* mode and social activities such as invitations to play together. Positive emotions, such as happiness and enthusiasm, dominate, particularly in relation to achievements in the *game* and new feature updates. However, negative emotions like frustration and anger also arise, especially related to technical issues and in-*game* challenges. Interactions reveal the presence of central accounts that facilitate discussions, as well as the formation of clusters based on themes such as *gameplay* strategies and technical problems. This research provides insights into communication dynamics within digital communities, particularly among *Valorant* players.

Keywords: Issues Analysis, Emotions, Interactions, Digital Community, Netnography

PENDAHULUAN

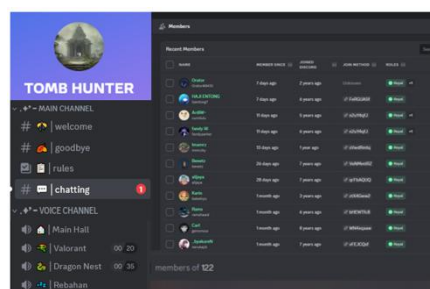
Dalam era digital yang terus berkembang, platform *game* online telah melampaui peranannya sebagai sekadar tempat hiburan. Mereka kini menjadi ruang sosial yang dinamis di mana individu dapat mengekspresikan diri, membangun hubungan, dan mengkonstruksi identitas sosial mereka. Interaksi di dunia maya sering kali melibatkan komunikasi yang kompleks, menciptakan pengalaman yang mendalam bagi para penggunanya. Salah satu platform yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah Discord, yang awalnya diperuntukkan bagi kalangan *gamer*, namun kini menjadi salah satu aplikasi komunikasi sosial yang paling banyak digunakan secara global.



Gambar 1. Berita tentang aplikasi Discord yang viral di media sosial
Sumber: Techmind.id, 06 Juni 2024

Discord telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk mempertemukan para *gamer*, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pengguna dari berbagai latar belakang dan lokasi. Keberhasilan Discord tak hanya terbatas pada komunitas gaming, namun juga merambah ke berbagai kelompok pengguna lain yang tertarik dengan kemampuan aplikasi ini dalam memfasilitasi komunikasi lintas platform dan perangkat. Dalam konteks Indonesia, komunitas *gamers* terus berkembang pesat, berkat kemudahan akses ke platform-platform seperti Discord, Facebook Gaming, dan Reddit yang menawarkan wadah bagi para *gamer* untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan mempererat hubungan sosial dalam ruang maya.

Di dalam Discord, terdapat banyak komunitas yang aktif membahas berbagai *game*, salah satunya adalah server *Tomb Hunter*. Komunitas ini terdiri dari 122 anggota yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dan fokus pada diskusi tentang *game-game* populer seperti *Valorant* dan *Dragon Nest*. *Tomb Hunter* bukan hanya tempat bagi para *gamer* untuk bermain, tetapi juga menjadi ruang bagi mereka untuk membangun ikatan sosial melalui komunikasi yang terstruktur dengan aturan yang mendukung kenyamanan dan rasa aman antar anggota.



Gambar 2. Tampilan Komunitas *Tomb Hunter* di Discord
Sumber: Aplikasi Discord Peneliti, 20 April 2024

Penelitian ini berfokus pada interaksi dan emosi yang diekspresikan oleh anggota komunitas *Tomb Hunter*, khususnya terkait dengan *game Valorant*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis tema-tema utama yang muncul dalam komentar para *gamer*, mengidentifikasi perasaan positif dan negatif yang terkandung dalam diskusi, serta merinci karakteristik emosi yang terlihat dalam percakapan mereka. Dengan menganalisis komentar-komentar ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai dinamika sosial dan komunikasi dalam komunitas gaming online. Discord, dengan fitur voice channel dan text channel yang dimilikinya, memberikan fleksibilitas bagi penggunanya untuk berkomunikasi secara langsung melalui suara maupun tertulis. Fitur-fitur ini memungkinkan interaksi yang lebih alami dan memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang lebih kuat antar anggota. Dengan adanya fitur ini, para *gamer* tidak hanya berbagi informasi terkait permainan, tetapi juga saling memberi dukungan dan membangun reputasi dalam komunitas.

Percakapan dalam komunitas online, khususnya dalam *game*, merupakan proses yang menarik untuk dipelajari. Melalui perbincangan tentang layanan gim, software, cara bermain sampai pada layanan produsen mengalir dalam isi perbincangan. Oleh karena itu, analisis terhadap komentar dan emosi yang muncul dalam diskusi ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isu atau tema diskusi, emosi, citra perusahaan produsen gim terbentuk dalam lingkungan virtual, serta bagaimana peran aplikasi seperti Discord dalam memfasilitasi proses ini.

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif, netnografi, dan analisis sentimen untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana komentar dan emosi para *gamer* terbentuk di dalam komunitas *Tomb Hunter*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika komunikasi dalam komunitas gaming, serta implikasinya terhadap strategi pengelolaan komunitas dan komunikasi digital yang efektif.

KAJIAN TEORI

Komunitas Maya dan Interaktivitas. Komunikasi virtual merujuk pada pertukaran informasi, gagasan, atau pesan yang terjadi melalui media atau platform elektronik tanpa adanya kontak fisik langsung antara komunikator. Bentuk komunikasi ini telah menjadi semakin penting seiring perkembangan teknologi, memungkinkan interaksi dari jarak jauh.

Para ahli seperti Daft dan Lengel (1984) mendefinisikan komunikasi virtual sebagai proses penyampaian pesan yang melibatkan penggunaan teknologi komunikasi elektronik, seperti email, video conference, atau platform sosial. Mereka menyoroti karakteristiknya yang terjadi dalam lingkungan digital, memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi untuk menciptakan konektivitas tanpa batas geografis. Internet telah menjadi tempat bagi pembentukan dan pertumbuhan komunitas sosial. Melalui internet, berbagai forum dan komunitas virtual telah terbentuk di mana individu dengan minat dan kepentingan yang sama dapat berkomunikasi dan berinteraksi.

Komunitas maya adalah komunitas yang beroperasi secara online, memungkinkan anggotanya untuk saling terhubung tanpa batasan geografis. Ini meliputi ruang obrolan elektronik, email, milis, dan grup diskusi di mana komunikasi antar anggota komunitas dapat berlangsung. Interaktivitas adalah fitur utama dari media digital, terutama di platform internet. Ini mengacu pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten dan platform secara langsung. Bagi orang dengan latar belakang ilmu komputer, interaktivitas sering dianggap sebagai interaksi antara pengguna dan komputer. Namun, bagi pengguna yang berkomunikasi, interaktivitas lebih sering dilihat sebagai komunikasi antara individu. Internet menyediakan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan konten, situs web, aplikasi, dan satu sama lain melalui berbagai fitur interaktif.

Analisis Percakapan. Analisis percakapan merupakan salah satu cabang dari studi etnometodologi yang berfokus pada metode-metode yang digunakan oleh partisipan dalam interaksi sosial. Menurut Steensig (dalam Putra, 2017), analisis percakapan (Conversation Analysis atau CA) adalah pendekatan yang mempelajari bagaimana metode-metode tersebut digunakan dalam interaksi. Have (dalam Putra, 2017) mengartikan CA secara lebih luas sebagai penelitian tentang orang-orang yang bercakap-cakap bersama, berkomunikasi secara lisan, atau menggunakan bahasa dalam berbagai konteks. Ada beberapa alasan mengapa metode analisis percakapan digunakan dalam penelitian ini. Pertama, percakapan yang dianalisis dalam metode ini seringkali merupakan percakapan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan analisis yang lebih natural dan fleksibel.

Menurut Daniel Susilo (2017), metode analisis percakapan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pembicaraan yang mungkin dianggap "remeh-temeh" namun memiliki makna yang mendalam. Setiap percakapan mengandung implikasi yang signifikan bagi eksistensi subjek maupun institusi, dan dengan menggunakan CA, peneliti dapat mengungkap dimensi-dimensi tersembunyi dalam interaksi sosial tersebut.

Menurut Van Rees (1992), analisis percakapan mencakup beberapa aspek penting berikut:

1. Struktur Percakapan.

Struktur percakapan mengacu pada bagaimana percakapan terorganisir dan bagaimana giliran berbicara diambil. Van Rees menggunakan konsep "adjacency pair" untuk menganalisis struktur percakapan. Adjacency pair adalah dua tuturan yang berurutan dan saling terkait, seperti pertanyaan dan jawaban, permintaan dan penolakan, atau ucapan terima kasih dan balasannya. Sacks, Schegloff, dan Jefferson (1974) juga menjelaskan bahwa struktur percakapan penting untuk memahami bagaimana percakapan berlangsung dan bagaimana makna dibangun melalui interaksi.

2. Makna Percakapan.

Makna percakapan tidak hanya ditentukan oleh kata-kata yang digunakan, tetapi juga oleh konteks percakapan, intonasi, bahasa tubuh, dan pengetahuan bersama antar partisipan. Van Rees menekankan pentingnya memahami konteks percakapan untuk menginterpretasikan maknanya. Levinson (1983) juga menyatakan bahwa makna dalam percakapan sangat bergantung pada konteks dan bagaimana partisipan memahami dan menanggapi satu sama lain.

3. Interaksi Antar Partisipan.

Interaksi antar partisipan dalam percakapan melibatkan berbagai tindakan sosial, seperti menyapa, memberikan informasi, menanyakan pertanyaan, dan menyatakan pendapat. Van Rees menekankan pentingnya menganalisis bagaimana partisipan menggunakan bahasa untuk melakukan tindakan sosial. John Heritage (1984) juga menyatakan bahwa interaksi sosial adalah inti dari analisis percakapan, karena melalui interaksi ini, partisipan membangun dan memelihara hubungan sosial.

Analisis Isu Publik. Manajemen isu adalah suatu proses yang digunakan oleh perusahaan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merespons isu-isu yang dapat mempengaruhi reputasi atau operasional perusahaan. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi isu-isu potensial, menilai risiko yang mungkin ditimbulkan, menentukan prioritas isu, serta menyusun dan menerapkan strategi yang tepat untuk mengelola isu tersebut (Chase, 1976 dalam Cutlip et al., 2000). Tujuan utama dari manajemen isu adalah untuk meminimalisir dampak negatif yang dapat timbul, seperti krisis atau kerugian reputasi, serta untuk menciptakan peluang yang dapat memperkuat hubungan antara perusahaan dan publik.

Di era digital yang serba cepat ini, manajemen isu menjadi semakin penting karena informasi dapat tersebar luas dalam waktu singkat, baik di media sosial maupun platform

digital lainnya. Oleh karena itu, perusahaan harus lebih responsif dalam merespons isu yang berkembang agar dapat mencegah terjadinya krisis yang lebih besar. Dengan strategi manajemen isu yang tepat, perusahaan tidak hanya bisa mengatasi masalah yang muncul, tetapi juga membangun citra yang positif dan hubungan yang lebih baik dengan publik. PR juga sangat relevan dalam konteks manajemen isu. Isu yang muncul, baik itu dari dalam maupun luar organisasi, dapat mempengaruhi reputasi dan citra organisasi. Oleh karena itu, PR tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sistem peringatan dini yang membantu organisasi untuk mempersiapkan dan mengelola isu-isu yang dapat memengaruhi operasional dan reputasi mereka (Cutlip, Center, & Broom, 2009).

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma postpositivisme, yang memberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai dimensi realitas, termasuk aspek-aspek subjektif seperti emosi dan opini. Paradigma ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna di balik komentar dan ekspresi emosional yang diekspresikan oleh para *gamers*. Dengan fokus pada pengalaman dan emosi yang diungkapkan dalam diskusi tentang *game Valorant* di server Discord *Tomb Hunter*, paradigma ini memberikan kerangka yang sesuai untuk menganalisis fenomena komunikasi digital yang dinamis.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, untuk memahami fenomena yang terjadi dalam komunitas online tersebut. Penelitian ini mengadopsi metode Netnografi, yang dikembangkan oleh Robert V. Kozinets (2020), yang merupakan pendekatan etnografi yang difokuskan pada studi komunitas online. Dengan metode ini, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam tentang perilaku, interaksi, dan emosi para anggota komunitas di server Discord *Tomb Hunter*.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah komentar atau pesan individu yang diposting oleh anggota server Discord *Tomb Hunter* selama periode analisis. Fokus analisis mencakup komentar verbal yang terkait dengan permainan *Valorant* serta ekspresi emosi yang terkandung dalam pesan-pesan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data selama satu bulan, mulai dari 1 Mei 2024 hingga 30 Juni 2024. Selama periode tersebut, komentar-komentar yang relevan akan diidentifikasi, diklasifikasikan, dan dianalisis untuk mengungkap tema-tema utama dan pola interaksi yang mencerminkan pengalaman emosional para *gamers*. Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui dua teknik utama:

1. Observasi Partisipatif (Data Primer): Peneliti terlibat secara langsung dalam pengamatan interaksi dan percakapan yang terjadi di server Discord *Tomb Hunter*. Dalam hal ini, peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi yang relevan dengan *game Valorant* untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.
2. Studi Kepustakaan (Data Sekunder): Data sekunder diperoleh melalui tinjauan literatur terkait dengan teori-teori komunikasi digital, netnografi, dan analisis emosi dalam komunitas online, yang memberikan landasan teoretis bagi penelitian ini.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan dua perangkat lunak analisis:

1. Orange: Perangkat ini digunakan untuk menghasilkan Word Cloud yang menggambarkan kata-kata yang paling sering muncul dalam komentar. Hal ini membantu dalam identifikasi tema-tema utama dalam diskusi para *gamers* terkait *Valorant*.
2. Gephi: Digunakan untuk menganalisis pola interaksi antar anggota dalam komunitas. Gephi memetakan jaringan komunikasi, menggambarkan struktur sosial yang ada dalam server Discord *Tomb Hunter* dan bagaimana anggota berinteraksi satu sama lain.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yang pertama fokus terbatas pada komentar dan emosi. Penelitian ini hanya mengkaji komentar dan ekspresi emosi yang muncul dalam diskusi tentang *game Valorant*. Aspek budaya komunitas yang lebih luas, seperti nilai-nilai, norma, atau tradisi dalam komunitas, tidak dianalisis secara mendalam. Yang kedua cakupan waktu yang terbatas. Data dikumpulkan selama dua bulan, sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan perubahan atau dinamika jangka panjang dalam interaksi dan emosi komunitas, terutama jika terjadi pembaruan dalam permainan atau perubahan dalam anggota komunitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbincangan anggota komunitas tentang *Game Valorant*. Berdasarkan hasil analisis data komentar para *gamers* yang diperoleh melalui perangkat lunak Orange, ditemukan bahwa visualisasi dalam bentuk Word Cloud memberikan gambaran penting tentang kata-kata yang sering muncul dalam percakapan komunitas *Tomb Hunter* terkait *game Valorant*. Kata-kata yang paling sering digunakan, seperti “valo” (singkatan dari *Valorant*), “*valorant*”, “ranked”, dan “login”, muncul dengan ukuran font yang lebih besar, menunjukkan frekuensi tinggi dalam diskusi para *gamers*. Hasil ini mengindikasikan bahwa dua topik dominan yang sering dibahas oleh komunitas adalah pengalaman kompetitif yang berfokus pada mode ranked, dan kegiatan sosial, yang tercermin melalui kata “login” yang mengarah pada ajakan bermain bersama dalam komunitas. Kata-kata tersebut memberikan petunjuk mengenai minat utama anggota komunitas, yang mencakup baik pengalaman bersaing di level permainan maupun interaksi sosial antar anggota.

Word Cloud menyajikan gambaran umum tentang topik-topik dominan, pendekatan ini memiliki keterbatasan. Word Cloud tidak memberikan konteks yang lebih mendalam mengenai penggunaan kata-kata tersebut dalam percakapan atau hubungan antar kata, misalnya apakah kata “ranked” sering digunakan dalam komentar yang positif atau negatif. Oleh karena itu, untuk memahami lebih jauh makna di balik kata-kata tersebut, diperlukan analisis lebih lanjut menggunakan pendekatan analisis tematik atau analisis emosi yang dapat memberikan wawasan lebih dalam terkait bagaimana anggota komunitas mengekspresikan diri mereka.

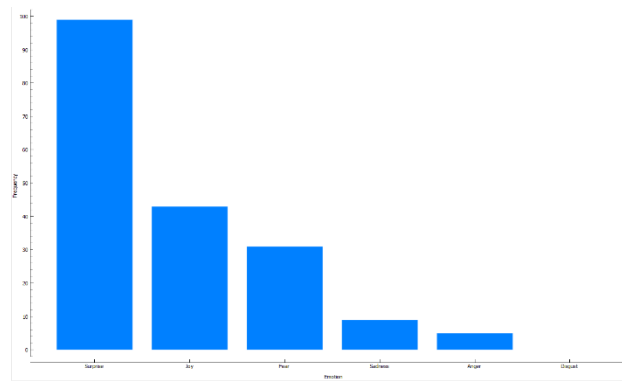


Gambar 3. Word Cloud percakapan server *Tomb Hunter* di Aplikasi Orange
Sumber: Aplikasi Orange Peneliti, 20 Oktober 2024

Selanjutnya, analisis emosi dalam percakapan di server Discord *Tomb Hunter* mengungkapkan pola emosional yang cukup beragam, dengan emosi positif mendominasi komentar para *gamers* tentang *game Valorant*. Menggunakan perangkat lunak Orange, analisis emosi menunjukkan adanya empat kategori emosi utama yang terekspresi dalam percakapan: bahagia, kesedihan, amarah, dan takut. Hasil visualisasi Box Plot mengungkapkan bahwa kategori emosi bahagia mendominasi dengan 119 komentar, diikuti oleh kategori emosi

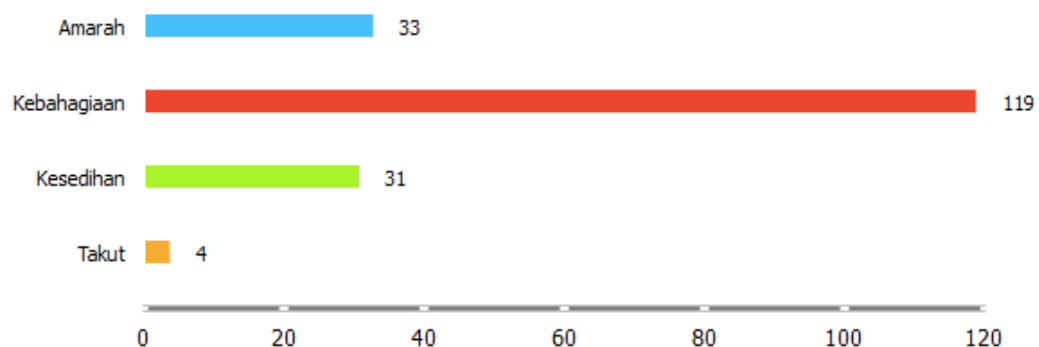
kesedihan (31 komentar), amarah (33 komentar), dan takut (4 komentar).

Data distribusi emosi menggunakan teori emosi dasar Paul Ekman juga menunjukkan dominasi emosi kejutan (surprise) dengan 99 komentar, diikuti oleh kebahagiaan (joy) sebanyak 43 komentar. Emosi negatif seperti amarah (5 komentar), kesedihan (9 komentar), dan ketakutan (31 komentar) juga muncul, meskipun proporsinya lebih kecil dibandingkan emosi positif. Hasil ini mencerminkan bahwa, meskipun para *gamers* banyak mengekspresikan kebahagiaan dan antusiasme terhadap permainan, ada juga tantangan yang mereka hadapi yang menimbulkan frustrasi dan kekecewaan.



Gambar 4. Distrbusi emosi server *Tomb Hunter* di Aplikasi Orange
Sumber: Aplikasi Orange Peneliti, 20 Oktober 2024

Penting untuk dicatat bahwa emosi positif yang dominan mencerminkan pengalaman yang menyenangkan, seperti keberhasilan dalam permainan atau interaksi sosial yang harmonis dalam komunitas. Beberapa contoh komentar yang mencerminkan emosi positif termasuk ekspresi kebahagiaan terhadap fitur baru dalam *game*, kolaborasi sosial antar pemain, serta pencapaian individu dan tim dalam permainan. Sebaliknya, emosi negatif seperti amarah, kesedihan, dan ketakutan muncul terutama dalam konteks pengalaman bermain yang tidak memuaskan atau adanya kendala teknis dalam *game*. Misalnya, beberapa komentar yang mengungkapkan rasa marah terhadap sistem matchmaking yang dianggap tidak adil, atau keluhan terkait bug teknis yang mengganggu pengalaman bermain. Walaupun emosi positif lebih mendominasi, keberadaan emosi negatif ini tetap penting untuk dipertimbangkan, karena mereka mencerminkan masalah yang perlu diperbaiki oleh pengembang untuk meningkatkan pengalaman bermain.

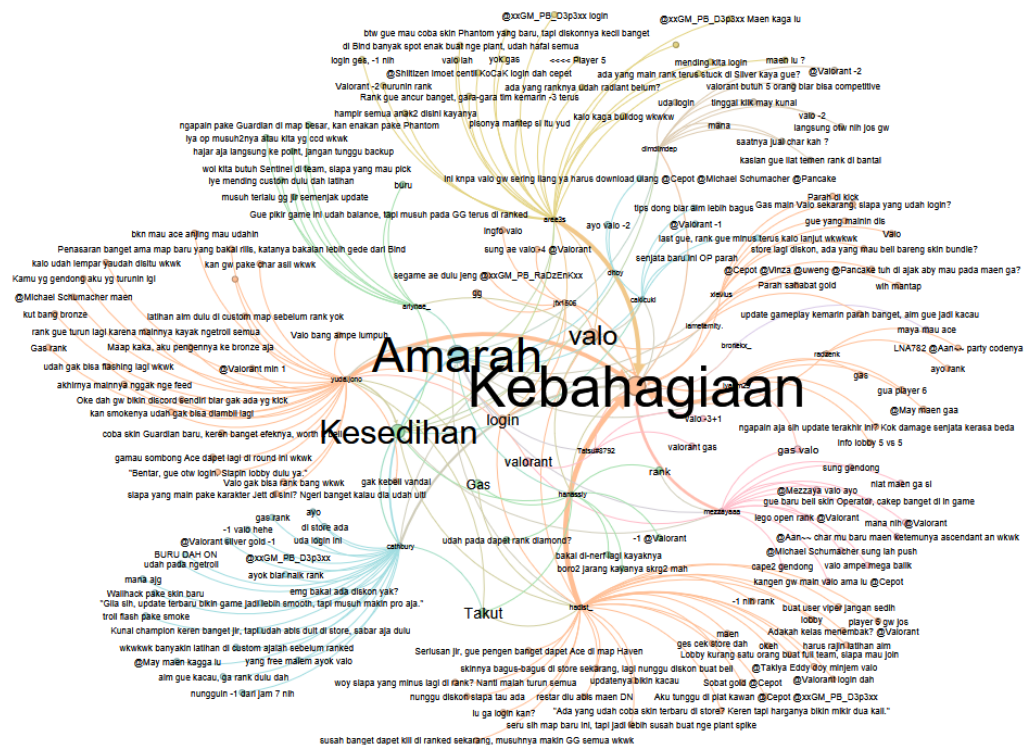


Gambar 5. Box Plot percakapan server *Tomb Hunter* dalam Aplikasi Orange
Sumber: Aplikasi Orange Peneliti, 20 Oktober 2024

Analisis Jaringan Percakapan. Analisis jaringan percakapan di server Discord *Tomb Hunter* juga memberikan wawasan yang menarik mengenai pola interaksi sosial antar anggota komunitas. Hasil analisis menunjukkan adanya tingkat aktivitas yang tinggi dalam komunitas

ini, yang tercermin dari jumlah node dan edge yang signifikan. Beberapa akun sentral memainkan peran penting dalam memfasilitasi diskusi, menghubungkan anggota dalam cluster yang berbeda, serta memperluas topik pembicaraan. Akun-akun ini, yang memiliki koneksi yang lebih besar (degree centrality), berfungsi sebagai penghubung utama dalam jaringan komunikasi komunitas. Sebagai contoh, akun dengan koneksi tinggi seringkali menjadi tempat dimulainya pembicaraan atau tempat anggota lain merujuk untuk mendiskusikan topik lebih lanjut. Ini menunjukkan bagaimana struktur jaringan dalam komunitas ini dapat menciptakan pola komunikasi yang terorganisir dengan baik dan mendukung terbentuknya hubungan sosial yang kuat antar pemain.

Makna yang dibangun melalui percakapan di server Discord *Tomb Hunter* tidak hanya terbatas pada berbagi informasi, tetapi juga pada penciptaan persepsi kolektif tentang *game Valorant*. Komentar-komentar yang mencerminkan aspirasi terhadap pencapaian tinggi dalam permainan, seperti mencapai peringkat Radiant, menjadi simbol kebanggaan bersama dalam komunitas. Selain itu, banyak komentar yang mengekspresikan kebahagiaan terhadap fitur *game* atau pencapaian individu, yang menunjukkan bagaimana pengalaman positif dapat mempererat ikatan sosial antar anggota. Solidaritas juga tercermin dalam ajakan-ajakan untuk bermain bersama, yang menciptakan suasana kebersamaan dan kolaborasi di dalam komunitas.



Gambar 6. Tampilan Jaringan dalam aplikasi Gephi yang berisikan percakapan di server *Tomb Hunter*
Sumber: Aplikasi Gephi Peneliti, 22 Oktober 2024

Dalam perspektif Public Relations (PR), temuan penelitian ini menunjukkan ra dan reputasi *game*. Percakapan yang terjadi di server *Tomb Hunter* menunjukkan bagaimana komunitas berfokus pada dua tema utama, yaitu pengalaman kompetitif dan kegiatan sosial. Dalam konteks PR, pengalaman kompetitif (seperti mode ranked) dapat digunakan untuk memperkuat citra *Valorant* sebagai *game* yang menantang dan mengutamakan pencapaian, sementara kegiatan sosial dalam komunitas berfungsi untuk meningkatkan loyalitas dan keterikatan emosional pemain terhadap *game*. Distribusi emosi positif dalam percakapan mencerminkan pengalaman pemain yang puas dan antusias terhadap fitur baru dalam *game*,

yang dapat dimanfaatkan oleh PR untuk memperkuat citra positif *Valorant*. Sebaliknya, adanya emosi negatif seperti frustrasi terhadap sistem matchmaking atau masalah teknis, memberikan sinyal bagi PR untuk menanggapi kritik dan memperbaiki aspek-aspek tersebut guna meningkatkan kepuasan pemain.

Dari hasil analisis jaringan, ditemukan juga adanya aktor-aktor sentral dalam komunitas yang berperan sebagai penghubung utama, yang dalam perspektif PR, bisa berfungsi sebagai brand ambassadors atau Key Opinion Leaders (KOL). Individu-individu ini memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini dan persepsi publik tentang *game*, dan dapat berperan dalam menyebarkan informasi atau mendukung kampanye komunikasi terkait *game*. Secara keseluruhan, analisis ini memberikan gambaran penting bagi pengelola PR dalam industri *game* untuk lebih memahami dinamika sosial dalam komunitas online, serta bagaimana membangun hubungan yang baik dengan pemain, menangani kritik, dan memperkuat loyalitas komunitas.

Tabel 1. Kategorisasi Makna dari Komentar dalam percakapan

Kategori	Komentar	Penjelasan	Makna yang Terbangun
Aspirasi dan Pencapaian	"Ada yang ranknya udah Radiant belum?"	Komentar ini menunjukkan antusiasme terhadap peringkat tertinggi (<i>Radiant</i>), simbol keberhasilan luar biasa dalam komunitas <i>Valorant</i> .	Mencerminkan penghargaan komunitas terhadap pencapaian tinggi dan memotivasi anggota lain untuk mencapai level serupa.
Aspirasi dan Pencapaian	"Gatau sombong Ace dapet lagi di round ini wkwk."	<i>Ace</i> merujuk pada keberhasilan pemain mengalahkan seluruh tim lawan sendirian. Komentar ini menunjukkan kebanggaan dengan nada humor.	Pentingnya pengakuan keterampilan individu, menjadi inspirasi bagi anggota komunitas lainnya.
Aspirasi dan Pencapaian	"Akhirnya naik ke Platinum, kerja keras tim terbayar!"	Peningkatan ke peringkat Platinum menunjukkan hasil kerja sama tim yang solid.	Menyoroti pentingnya kerja sama dan keberhasilan kolektif dibandingkan pencapaian individu.
Kebahagiaan terhadap Fitur Game	"Gue baru beli skin Operator, cakep banget di in game."	Pemain menunjukkan apresiasi terhadap tampilan visual dari skin senjata Operator.	Skin senjata menjadi simbol ekspresi diri dan kebanggaan individu dalam komunitas.
Kebahagiaan terhadap Fitur Game	"Penasaran banget ama map baru yang bakal rilis, katanya bakalan lebih gede dari Bind."	Komentar ini mencerminkan antusiasme terhadap pembaruan yang dihadirkan pengembang.	Kepercayaan komunitas terhadap pengembang dalam menyediakan pengalaman bermain yang terus berkembang.
Solidaritas dan Kolaborasi	"Seru banget main bareng semalam, gas malam ini main lagi gengs."	Komentar ini menunjukkan kebahagiaan dari pengalaman bermain bersama dan antusiasme untuk melanjutkan interaksi sosial.	Solidaritas komunitas terjalin melalui pengalaman bermain bersama, memperkuat rasa kebersamaan.
Solidaritas dan Kolaborasi	"Latihan aim dulu di custom map sebelum rank yok!"	Ajakan ini mencerminkan semangat untuk saling mendukung dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan di mode kompetitif.	Komunitas menjadi ruang berbagi pengetahuan dan strategi, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan individu dan tim.
Kritik	"Update	Kritik ini menunjukkan	Pemain menginginkan

Kategori	Komentar	Penjelasan	Makna yang Terbangun
terhadap Sistem Permainan	gameplay kemarin parah banget, aim gue jadi kacau."	ketidakpuasan terhadap pembaruan yang dianggap mengganggu mekanisme gameplay.	konsistensi dalam mekanisme permainan dan stabilitas yang mendukung pengalaman bermain yang menyenangkan.
Kritik terhadap Sistem Permainan	"Matchmaking-nya selalu nggak adil. lawannya terlalu OP!"	Kritik ini mengacu pada sistem matchmaking yang dianggap tidak seimbang, menciptakan ketidaknyamanan dalam permainan.	Sistem yang adil menjadi harapan utama pemain, menunjukkan bahwa keseimbangan gameplay adalah elemen penting untuk kepuasan.

Sumber : Analisis peneliti, 2024

Komunitas online seperti *Tomb Hunter* bukan hanya sekadar tempat bagi para *gamers* untuk berdiskusi, tetapi juga merupakan sumber informasi bagi pengembang dan tim PR dalam memahami bagaimana suatu *game* diterima oleh komunitasnya. Tema utama yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu pengalaman kompetitif dan kegiatan sosial, memberikan wawasan bagi PR tentang bagaimana membangun keterlibatan jangka panjang dengan audiensnya. Fokus komunitas pada aspek kompetitif menunjukkan bahwa PR dapat memanfaatkan narasi persaingan dalam strategi komunikasi mereka, seperti mengadakan turnamen atau memberikan penghargaan kepada pemain dengan performa terbaik. Sementara itu, interaksi sosial dalam komunitas menunjukkan bahwa aspek kebersamaan dan kolaborasi dapat menjadi daya tarik utama dalam strategi engagement komunitas.

Manajemen reputasi dalam komunitas *game* online merupakan salah satu aspek penting dari strategi PR. Berdasarkan temuan penelitian ini, PR dapat mengambil beberapa langkah strategis untuk menjaga citra *game Valorant* di komunitas, antara lain:

1. Menangani Kritik dan Keluhan Pemain. Kritik terhadap sistem matchmaking dan bug teknis dapat diminimalkan dengan komunikasi yang transparan dan responsif dari pihak pengembang. PR harus memastikan bahwa komunitas selalu mendapatkan informasi terbaru mengenai update *game* dan rencana perbaikan yang sedang dilakukan.
2. Membangun Loyalitas Pemain sebagai Brand Ambassadors. Pemain aktif dalam komunitas, terutama mereka yang memiliki engagement tinggi, dapat menjadi duta merek yang memperkuat citra positif *game*. PR dapat bekerja sama dengan mereka untuk menciptakan konten komunitas yang menarik dan memperluas jangkauan pesan positif tentang *Valorant*.
3. Mengelola Interaksi dalam Komunitas Online. Dengan memanfaatkan platform seperti Discord, PR dapat lebih aktif dalam mengelola komunitas melalui moderasi diskusi, pengadaan event komunitas, serta kampanye positif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Kampanye anti-toxic dan sistem moderasi yang lebih baik dapat diterapkan untuk menjaga lingkungan komunitas tetap kondusif dan inklusif bagi semua pemain.

Dengan menghubungkan hasil penelitian ini dengan konsep PR, dapat disimpulkan bahwa komunitas *game* online seperti *Tomb Hunter* memiliki peran yang sangat penting dalam strategi komunikasi industri *game*. Komunitas tidak hanya sebagai tempat diskusi bagi para pemain, tetapi juga sebagai sumber informasi bagi tim PR untuk memahami opini dan sentimen publik terhadap *game*. Oleh karena itu, pemahaman tentang pola komunikasi dan emosi dalam komunitas dapat membantu pengembang dan tim PR dalam menyusun strategi komunikasi yang lebih efektif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan komunitas mereka.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tema utama dalam diskusi komunitas ini mencerminkan dua aspek besar, yaitu pengalaman kompetitif dan kegiatan sosial. Pengalaman kompetitif terlihat dari dominasi kata "ranked," yang menunjukkan fokus pada mode permainan kompetitif dalam *Valorant*, dengan banyak diskusi mengenai strategi bermain, tantangan dalam menaikkan peringkat, serta pengalaman yang terkait dengan mode ini. Sementara itu, aspek sosial terlihat dari penggunaan kata "login," yang menunjukkan ajakan untuk bermain bersama, menciptakan hubungan sosial di luar sekadar permainan.

Emosi yang diekspresikan dalam percakapan menunjukkan keberagaman yang signifikan. Emosi positif, seperti kebahagiaan dan kejutan, mendominasi, mencerminkan kepuasan anggota terhadap pengalaman bermain, pencapaian individu, dan pembaruan konten dalam *game*. Namun, emosi negatif, seperti kemarahan, kesedihan, dan rasa takut, juga sering muncul, mengindikasikan frustrasi terhadap tantangan permainan, masalah teknis, sistem matchmaking yang dianggap tidak adil, atau performa tim yang buruk. Hal ini menunjukkan bahwa emosi yang muncul dalam percakapan tidak hanya mencerminkan keterlibatan terhadap *game*, tetapi juga menggambarkan dinamika sosial dalam komunitas.

Analisis interaksi dalam jaringan komunikasi menunjukkan bahwa komunitas *Tomb Hunter* memiliki struktur yang terorganisir dengan baik. Aktor-aktor sentral dalam jaringan ini memainkan peran penting dalam memfasilitasi diskusi dan menghubungkan berbagai cluster diskusi, yang membentuk pola komunikasi yang solid antaranggota. Pola ini menunjukkan terbentuknya sub-komunitas berdasarkan minat tertentu, seperti strategi bermain, pengalaman kompetitif, dan pembahasan fitur baru. Selain itu, percakapan membangun makna yang kompleks, mencerminkan aspirasi, kebanggaan, solidaritas, dan kolaborasi. Kritik dan harapan terhadap pembaruan *game* juga menjadi bagian dari percakapan, menunjukkan ekspektasi komunitas terhadap pengembang untuk terus meningkatkan kualitas permainan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai dinamika diskusi dalam komunitas *Tomb Hunter*. Temuan-temuan terkait tema utama, emosi, interaksi, dan makna yang dibangun dalam percakapan memperkaya pemahaman kita tentang cara komunitas *gamer* berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun identitas sosial mereka melalui platform digital.

Saran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dinamika komunikasi komunitas *gamer* di platform digital seperti Discord. Untuk pengembangan penelitian di masa depan, disarankan untuk menggunakan pendekatan analisis tambahan, seperti analisis tematik atau wawancara mendalam, untuk menggali makna dan emosi yang lebih kompleks dalam percakapan anggota komunitas. Pendekatan ini akan membantu mengungkap hubungan yang lebih dalam antara komentar dan pengalaman emosional pemain. Selain itu, memperluas jangkauan penelitian untuk mengamati perubahan komunikasi dalam jangka waktu yang lebih panjang akan memberikan wawasan mengenai dinamika komunitas seiring waktu, misalnya ketika terjadi pembaruan besar dalam *game* atau perubahan dalam komposisi anggota. Penelitian juga disarankan untuk mengeksplorasi komunitas *game* lainnya guna melihat perbedaan atau kesamaan dalam pola komunikasi dan emosi, yang dapat memberikan gambaran lebih luas tentang dinamika komunitas *gamer* di platform online. Pemanfaatan teknologi analisis yang lebih canggih, seperti *Natural Language Processing* (NLP), juga disarankan untuk memahami nuansa bahasa yang lebih kompleks dan memberikan konteks yang lebih mendalam pada komentar-komentar anggota komunitas.

Untuk praktisi *Public Relations* atau manajer komunitas digital, penelitian ini menunjukkan bahwa platform seperti Discord sangat penting untuk membangun identitas sosial dan memperkuat hubungan komunitas. Praktisi dapat memanfaatkan fitur interaktif

untuk mendorong keterlibatan anggota lebih efektif, serta memberikan respons yang cepat terhadap keluhan atau kritik anggota untuk menjaga loyalitas dan kepercayaan komunitas terhadap pengelola. Dengan saran-saran ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi tidak hanya dalam bidang akademis, tetapi juga sebagai panduan praktis bagi pengembang *game*, pengurus komunitas, dan praktisi komunikasi digital dalam mengelola dinamika komunitas virtual secara lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahdiyat, M. A. (2023). Analisis keterlibatan komunitas dalam industri permainan daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/22558/15516>
- Bate, A. P., & Amrullah, H. F. (2024). Hashtag activism and football tragedy commemoration: Social network analysis in the #100harikanjuruhan hashtag on Twitter. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 13(1), Article 5. <https://scholarhub.ui.ac.id/jkmi/vol13/iss1/5>
- Center, A. H., Broom, G. M., & Cutlip, S. M. (2013). Issue management. In *Effective public relations* (11th ed., pp. 184–211). Pearson Education.
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1984). Organizational information requirements, media richness and structural design. *Management Science*, 30(5), 554–571. <https://doi.org/10.1287/mnsc.30.5.554>
- Kozinets, R. V. (2020). Netnography and the future of social research. In *Handbook of research methods for studying digital societies* (pp. 45–66). Springer.
- Matsumoto, D., & Ekman, P. (2007). Facial expression analysis. *Journal of Paul Ekman Group LLC*, 1(1).
- Nasruddin, I. (2011). Emosi dan aspeknya. *Artikel Guru Kemenag Sumsel*. <https://sumsel.kemenag.go.id>
- Putra, A. A. (n.d.). Apa itu Discord? *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/tech/trend/alfonsus-adi-putra-alfonsus/apa-itu-discord>
- Sacks, H., Schegloff, E. A., & Jefferson, G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language*, 50(4), 696–735.
- Sad Tanti, D., Hidayatullah, W., & Pragnya, B. (2023). Traditional figures marketing communication activation on Is Yuniarto's digital wayang design. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 11(4), 488–500. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v11i4.512>
- Suparno, B. A., Sosiawan, E. A., & Tripambudi, S. (2019). Computer mediated communication situs jejaring sosial dan identitas diri remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 85–102. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/88>
- Susilo, D. (2017). *Analisis wacana kritis: Teori dan praktik penelitian* [Critical discourse analysis: Theory and research practice]. PT Kanisius.
- Techmind. (n.d.). Viral di sosmed: Apa sih aplikasi Discord itu dan fitur unggulannya. <https://techmind.id/viral-di-sosmed-apa-sih-aplikasi-discord-itu-dan-fitur-unggulannya>
- Triantoro, D. A. (2019). Konflik sosial dalam komunitas virtual di kalangan remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150. <https://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/view/13045>
- Yourlanda, V., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis komunikasi virtual *gamers* Mobile Legend pada siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.21009/communicology.031.01>