

ABSTRAK

Rushi Mu'min Aziz, 1228030168, 2026 : “DINAMIKA INTERAKSI DI RUANG VIRTUAL PADA KOMUNITAS PEMAIN GAME HONOR OF KINGS DI INDONESIA

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya ruang virtual baru bagi manusia untuk berinteraksi, salah satunya melalui komunitas pemain *game* daring. *Honor of Kings*, sebagai salah satu *game mobile* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), membentuk komunitas digital yang aktif melalui platform seperti *Discord*. Di balik pola interaksi yang tampak harmonis, muncul berbagai persoalan sosial seperti perilaku *toxic*, diskriminasi berdasarkan tingkat keterampilan (*rank*), konflik interpersonal, serta negosiasi identitas diantara pemain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola interaksi sosial yang terjadi di ruang virtual komunitas pemain HoK, mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi dinamika interaksi sosial di dalamnya, serta mengetahui nilai dan norma sosial yang terbentuk dan dipertahankan dalam komunitas tersebut. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai bagaimana interaksi sosial antarpemain berlangsung dan membentuk kehidupan sosial dalam ruang virtual.

Penelitian ini menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead sebagai landasan konseptual, yang menekankan bahwa tindakan sosial manusia didasarkan pada makna yang muncul dari proses interaksi terhadap simbol-simbol sosial, seperti bahasa, emotikon, avatar, dan gaya bermain. Dinamika interaksi di ruang virtual dipahami sebagai proses simbolik yang terus berkembang dan merefleksikan struktur sosial baru dalam masyarakat digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai dinamika interaksi di ruang virtual komunitas pemain *Honor of Kings*. Informan dipilih melalui proses *snowballing* berdasarkan rekomendasi dari informan sebelumnya. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman (1984).

Hasil penelitian menunjukkan interaksi sosial komunitas HoK Indonesia lebih dominan bersifat asosiatif, yaitu kerja sama tim sesuai *role*, solidaritas, komunikasi santai, dan berbagi informasi, dibanding interaksi disosiatif berupa konflik akibat perilaku *toxic*. Faktor internal seperti motivasi bermain, kepribadian, dan kondisi emosional pemain dan faktor eksternal berupa sistem *game* seperti *rank*, *role*, serta *event* HOK55gold turut membentuk pola interaksi tersebut. Nilai dan norma sosial seperti larangan perilaku *toxic* dijaga melalui mekanisme informal seperti saling mengingatkan antaranggota, dan formal melalui admin komunitas dengan sanksi bertahap, yaitu: teguran, *mute*, dan dikeluarkan, sehingga efektif menjaga kekompakan dan kepercayaan antaranggota.

Kata Kunci : Game, Interaksi, Sosial