

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan ruang baru bagi manusia untuk berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu melalui internet dan media sosial yang memungkinkan individu membangun hubungan sosial, mengekspresikan identitas, serta berpartisipasi dalam berbagai komunitas virtual. Salah satu bentuk nyata dari fenomena ini adalah munculnya komunitas pemain *game* daring (*online game*) yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan identitas, solidaritas, dan dinamika sosial di antara para pemain. Komunitas ini menunjukkan bagaimana perkembangan teknologi tidak sekedar menghadirkan hiburan digital, tetapi juga membentuk pola kehidupan sosial baru yang aktif dan terhubung di dunia nyata.

Media sosial memberikan ruang bagi individu untuk berinteraksi sekaligus berpartisipasi dalam kegiatan sosial virtual yang terstruktur dengan regulasi digital di antara anggotanya. Ruang virtual tersebut menjadi arena proses sosial yang menyerupai kehidupan nyata, di mana terdapat norma, hierarki, serta bentuk hubungan emosional yang khas di dunia digital. Interaksi yang terjadi di ruang virtual tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga mengandung makna sosial dan budaya yang kompleks sebagaimana hubungan sosial di dunia nyata (Nasrullah, 2017). Hal ini sejalan dengan Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead yang menekankan bahwa tindakan sosial manusia didasarkan pada makna yang muncul dari proses interaksi. Mead memandang akal budi (*mind*) bukan sebagai benda statis, melainkan proses sosial di mana individu melakukan interpretasi terhadap simbol-simbol sebelum memberikan respons (Raho, 2021:127). Fenomena komunikasi dalam game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) mencerminkan perpaduan antara komunikasi tradisional dan digital, yang menunjukkan munculnya budaya kolaboratif daring di kalangan pemain (Hafis & Sjani, 2025).

Fenomena ini semakin menguat seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan aktivitas digital masyarakat Indonesia. Berdasarkan laporan Asosiasi Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta jiwa, dengan tingkat penetrasi sebesar 80,1% dari total populasi nasional, dan 18,4% di antaranya merupakan pemain *game online*. Hal ini menegaskan bahwa aktivitas bermain *game* telah menjadi bagian dari gaya hidup digital masyarakat Indonesia, yang tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga pada interaksi sosial di ruang virtual. Laporan Katadata Insight Center (2024) menunjukkan bahwa 72,3% pengguna internet di Indonesia aktif bergabung dalam komunitas digital, dan komunitas *game* menjadi salah satu kategori paling populer setelah komunitas hiburan.

Salah satu *game mobile* yang menonjol dalam tahun ini adalah *Honor of Kings* (HOK), yang dikembangkan oleh Tencent Games pada tahun 2015, dirilis oleh Timi Studio Group di Tiongkok. Berdasarkan laporan *Sensor Tower* (2025), *Honor of Kings* menduduki peringkat pertama sebagai *game MOBA mobile* dengan pendapatan global tertinggi, dengan kontribusi besar dari pasar Asia Tenggara. Di Indonesia, *Honor of Kings* resmi dirilis pada tahun 2024, dan mencapai lebih dari 15 juta unduhan di *Google Play Store* Indonesia. Selain popularitasnya di ranah kompetitif, *Honor of Kings* juga menarik karena membentuk komunitas digital yang aktif melalui platform *Discord*, *TikTok*, *Facebook Gaming*, di mana ribuan pemain berinteraksi setiap hari untuk berbagi strategi, membentuk tim, hingga menciptakan budaya virtual tersendiri.

Ruang virtual dalam *game* seperti *Honor of Kings* berfungsi sebagai arena interaksi sosial yang dinamis. Ramzicki (2025) mengemukakan bahwa komunitas pemain *game mobile* membangun solidaritas sosial melalui komunikasi digital intens, di mana ruang permainan menjadi sarana pertukaran emosi dan dukungan antaranggota. Interaksi antar pemain dalam ruang digital membentuk solidaritas dan rasa kebersamaan yang kuat, di mana komunikasi menjadi sarana utama pembentukan kepercayaan dan identitas kelompok di komunitas daring.

Di balik pola interaksi yang terlihat harmonis, muncul isu permasalahan terkait dinamika sosial di ruang virtual ini. Tekanan kompetitif yang tinggi dalam

Honor of Kings sering kali memicu perubahan emosi instan yang berujung pada perilaku *toxic*, diskriminasi terhadap pemain berdasarkan tingkat keterampilan (*rank*), hingga konflik interpersonal yang merusak kohesi kelompok. Selain itu, terdapat isu mengenai negosiasi identitas dan hierarki sosial yang kaku, di mana pemain dengan posisi sosial rendah sering kali termarginalkan dalam proses komunikasi komunitas. Ruang virtual tidak hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga arena sosial yang mempresentasikan nilai, norma, dan struktur komunikasi digital (Anggita, 2024).

Komunitas virtual tidak berhenti pada ranah digital semata, melainkan seringkali melampaui batas ruang daring dan memasuki kehidupan sosial nyata. Interaksi yang berawal dari kerja sama dalam permainan daring berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih kompleks, seperti pertemanan, kolaborasi komunitas, bahkan solidaritas kolektif di dunia *offline*. Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang virtual tidak sekedar menjadi tempat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai perpanjangan dari ruang sosial yang memperkuat jaringan antarindividu. Dengan demikian, aktivitas bermain *game* tidak hanya berkaitan dengan interaksi digital, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang sejajar dengan kehidupan masyarakat pada umumnya (Pamudji et al., 2024).

Komunitas pemain *DotA 2* di Indonesia menjadi arena sosial yang sarat dengan negosiasi identitas dan peran, terutama terkait dinamika gender. Dalam komunitas tersebut, perempuan seringkali menghadapi stereotip dan tantangan dalam menegosiasikan posisi sosialnya di tengah dominasi laki-laki, namun pada saat yang sama mereka juga mampu membangun identitas baru yang kuat melalui partisipasi aktif dan kemampuan kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa ruang virtual tidak netral secara sosial, melainkan merupakan cerminan dari struktur sosial masyarakat yang terus dinegosiasikan dan dikonstruksi melalui interaksi simbolik antaranggota komunitas (Sari, 2020).

Fenomena serupa turut ditemukan dalam komunitas pemain *Valorant*, di mana pemeliharaan hubungan pertemanan ternyata dapat berlangsung meskipun tanpa pernah tatap muka secara langsung. Komitmen dan intensitas komunikasi menjadi kunci utama dalam menjaga keberlangsungan hubungan tersebut,

sementara simbol-simbol khusus seperti istilah “NT” atau “Clutch” mempermudah koordinasi antaranggota tim, dan konflik yang muncul umumnya diselesaikan melalui integrasi, kompromi, maupun sikap saling menghindar (Rizqullah et al., 2023). Berbeda dengan Valorant yang bergenre *first-person shooter* dan lebih menonjolkan aspek pemeliharaan hubungan personal antarpemain, *Honor of Kings* sebagai *game* bergenre MOBA menuntut koordinasi tim yang lebih kompleks dan berkelanjutan sepanjang pertandingan, sehingga berpotensi memunculkan pola interaksi sosial, faktor pendorong, serta mekanisme penjagaan nilai dan norma yang berbeda pula.

Temuan-temuan tersebut memberikan gambaran bahwa interaksi sosial dalam komunitas *game* daring memiliki kompleksitas yang tinggi, melibatkan aspek budaya, identitas, dan relasi kekuasaan yang saling berkelindan. Dalam konteks komunitas pemain *Honor of Kings*, dinamika serupa dapat diamati melalui cara pemain membentuk solidaritas, membangun makna bersama, dan menegosiasikan identitas sosial di ruang virtual yang bercirikan kolaboratif sekaligus kompetitif. Penelitian terhadap komunitas *Honor of Kings* tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain semata, tetapi juga pada bagaimana komunikasi virtual menciptakan struktur sosial baru yang mencerminkan kehidupan masyarakat digital masa kini.

Penelitian mengenai dinamika komunitas *game* online telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada permainan populer seperti *Mobile Legends* atau *PUBG Mobile* (Ndun, 2024). Kajian-kajian tersebut umumnya menyoroti aspek komunikasi tim, pembentukan identitas sosial, dan solidaritas virtual yang muncul di antara para pemain dalam konteks *game* yang telah mapan di Indonesia. Meskipun penelitian komunitas *game online* sudah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus menelaah dinamika komunitas *Honor of Kings* di Indonesia masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan dengan tujuan utama untuk menggambarkan, menjelaskan, serta menganalisis pola interaksi, faktor-faktor yang memengaruhi dinamika tersebut, serta bagaimana nilai dan norma sosial terbentuk di dalamnya.

Keunikan komunitas pemain *Honor of Kings* terletak pada kombinasi antara elemen kompetitif dan kolaboratif yang tercermin dalam pola interaksi virtualnya. Para pemain tidak hanya berkomunikasi untuk mencapai kemenangan dalam permainan, tetapi juga membangun hubungan sosial yang berkelanjutan melalui ruang digital seperti grup media sosial, forum diskusi, dan kanal komunikasi daring lainnya. Dalam ruang-ruang tersebut terbentuk bentuk komunikasi yang khas, mencakup penggunaan simbol, bahasa komunitas, ekspresi emosi digital, hingga pembentukan identitas kolektif yang berbeda dari komunitas *game* lainnya.

Honor of Kings menghadirkan konteks budaya yang unik karena merupakan adaptasi dari nilai-nilai budaya Tiongkok yang dikemas dalam narasi dan karakter permainan. *Honor of Kings* mencatat adanya 100 juta pengguna aktif harian rata-rata di tahun 2020, membuatnya menjadi pilihan utama hiburan sosial di Tiongkok. *Game* ini telah menginspirasi banyak pembuat konten untuk membuat konten *game* dan karier mereka menjadi sukses (Proxima Beta Pte, Ltd., 2025).

Hal ini berpotensi menciptakan interaksi sosial yang berbeda dibandingkan komunitas *game* lokal seperti *Mobile Legends*, di mana pemain tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga dalam proses negosiasi makna budaya dan simbol yang muncul di dalam ruang virtual. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa interaksi sosial dalam komunitas ini kemungkinan berlangsung dalam bentuk kerja sama sekaligus konflik, yang turut dipengaruhi oleh kondisi internal pemain maupun lingkungan permainan, serta kemungkinan ditopang oleh nilai atau kebiasaan tertentu di dalam komunitas.

Penelitian ini berfokus pada proses dan pola interaksi sosial yang terbentuk di ruang virtual antaranggota komunitas pemain *Honor of Kings*. Penelitian ini berusaha memahami bagaimana komunikasi sosial virtual terbentuk melalui *in-game chat*, *voice chat*, serta media sosial eksternal seperti *Discord* dan *TikTok*, bagaimana solidaritas dan identitas kelompok dibangun, serta bagaimana dinamika sosial seperti kolaborasi, konflik, hierarki, dan norma muncul serta berfungsi dalam komunitas digital tersebut. Penelitian ini menempatkan fenomena permainan daring bukan semata sebagai aktivitas hiburan, melainkan sebagai arena sosial yang mencerminkan kehidupan masyarakat digital masa kini.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana pemain *Honor of Kings* di Indonesia membangun dan memaknai pola interaksi sosial mereka di ruang virtual, faktor-faktor apa saja yang memengaruhi dinamika interaksi tersebut, serta bagaimana nilai dan norma sosial terbentuk dan dipertahankan dalam komunitas tersebut. Berdasarkan latar belakang ini, judul penelitian yang diangkat adalah: “Dinamika Interaksi di Ruang Virtual pada Komunitas Pemain *Game Honor of Kings* di Indonesia,”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang ada di latar belakang, ruang virtual komunitas *Honor of Kings* di Indonesia menghadirkan dinamika sosial yang tidak selalu berjalan harmonis, mulai dari tekanan kompetitif hingga kesenjangan status antarpemain, sehingga menimbulkan sejumlah persoalan yang perlu dikaji lebih mendalam. Selain itu, minimnya penelitian yang secara khusus menyoroti komunitas *Honor of Kings* di Indonesia turut memperkuat urgensi penelitian ini adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Tekanan kompetitif yang tinggi dalam *game Honor of Kings* kerap memicu perubahan emosi secara instan yang berujung pada munculnya perilaku *toxic* antarpemain, sehingga berpotensi merusak kenyamanan dan kohesi sosial di dalam komunitas.
2. Sistem *rank* dalam *game* berpotensi menciptakan diskriminasi dan hierarki sosial yang kaku antarpemain, di mana pemain dengan tingkat keterampilan lebih rendah cenderung termajinakan dalam proses komunikasi dan interaksi di dalam komunitas.
3. Konflik interpersonal yang timbul dari perbedaan ekspektasi, kesalahpahaman, maupun perilaku kompetitif berlebihan masih berpotensi mengganggu solidaritas dan keharmonisan hubungan sosial antaranggota komunitas.
4. Belum diketahui secara jelas bagaimana pola interaksi asosiatif dan disosiatif serta faktor internal dan eksternal saling memengaruhi dinamika sosial pemain *Honor of Kings* di ruang virtual, mengingat kompleksitas interaksi yang melibatkan aspek kolaboratif sekaligus kompetitif.

5. Belum dipahami secara mendalam bagaimana nilai dan norma sosial terbentuk, dijaga, dan ditegakkan di dalam komunitas pemain *Honor of Kings*, termasuk mekanisme pengendalian sosial yang digunakan untuk menjaga ketertiban ruang virtual.
6. Penelitian mengenai dinamika interaksi di ruang virtual pada komunitas *game online* di Indonesia masih didominasi oleh kajian pada permainan yang sudah mapan seperti *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile*, sementara kajian yang secara khusus menelaah komunitas *Honor of Kings* sebagai *game* yang relatif baru di pasar Indonesia namun memiliki karakteristik budaya dan sosial yang berbeda masih sangat terbatas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terlihat bahwa dinamika interaksi dalam komunitas pemain *game Honor of Kings* memiliki kompleksitas sosial yang perlu dipahami secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan pokok untuk mengarahkan fokus kajian secara sistematis sebagai berikut:

1. Bagaimana pola interaksi sosial yang terjadi di ruang virtual komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia?
2. Faktor-faktor apa yang memengaruhi dinamika interaksi sosial dalam komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia?
3. Bagaimana nilai dan norma sosial terbentuk serta dijaga di dalam komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki sejumlah tujuan yang diarahkan untuk menggambarkan, menjelaskan, serta menganalisis dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas pemain *game Honor of Kings*. Tujuan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola interaksi dalam komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia.

2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi dinamika interaksi sosial di ruang virtual komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia.
3. Untuk mengetahui nilai dan norma sosial yang terbentuk serta dipertahankan di komunitas pemain *Honor of Kings* Indonesia.

E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sosiologi digital, khususnya dalam memahami bagaimana relasi sosial terbentuk dan berlangsung dalam ruang virtual. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana proses komunikasi, interaksi sosial, serta pembentukan identitas terjadi di dalam ruang virtual komunitas pemain *game* daring, khususnya pada konteks permainan *Honor of Kings*.

2. Kegunaan Praktis

Dalam kegunaan praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan fenomena budaya digital dan komunikasi virtual. Pertama, bagi akademisi dan mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk memahami bentuk-bentuk baru interaksi sosial di ruang virtual. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk studi lanjutan mengenai sosiologi digital, terutama dalam dinamika interaksi di ruang virtual.

F. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap cara individu berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sosial. Internet dan media digital memungkinkan terbentuknya ruang baru yang disebut ruang virtual. Dalam konteks tersebut, komunitas virtual muncul sebagai bentuk baru dari kehidupan sosial yang terbangun atas dasar komunikasi simbolik, makna

bersama, dan kesadaran kolektif di antara para anggotanya. Salah satu fenomena yang menggambarkan dinamika ini dapat ditemukan dalam komunitas pemain *Honor of Kings*, sebuah permainan daring yang memfasilitasi interaksi sosial digital melalui fitur komunikasi dalam *game* dan media eksternal yang terhubung dengan aktivitas komunitasnya.

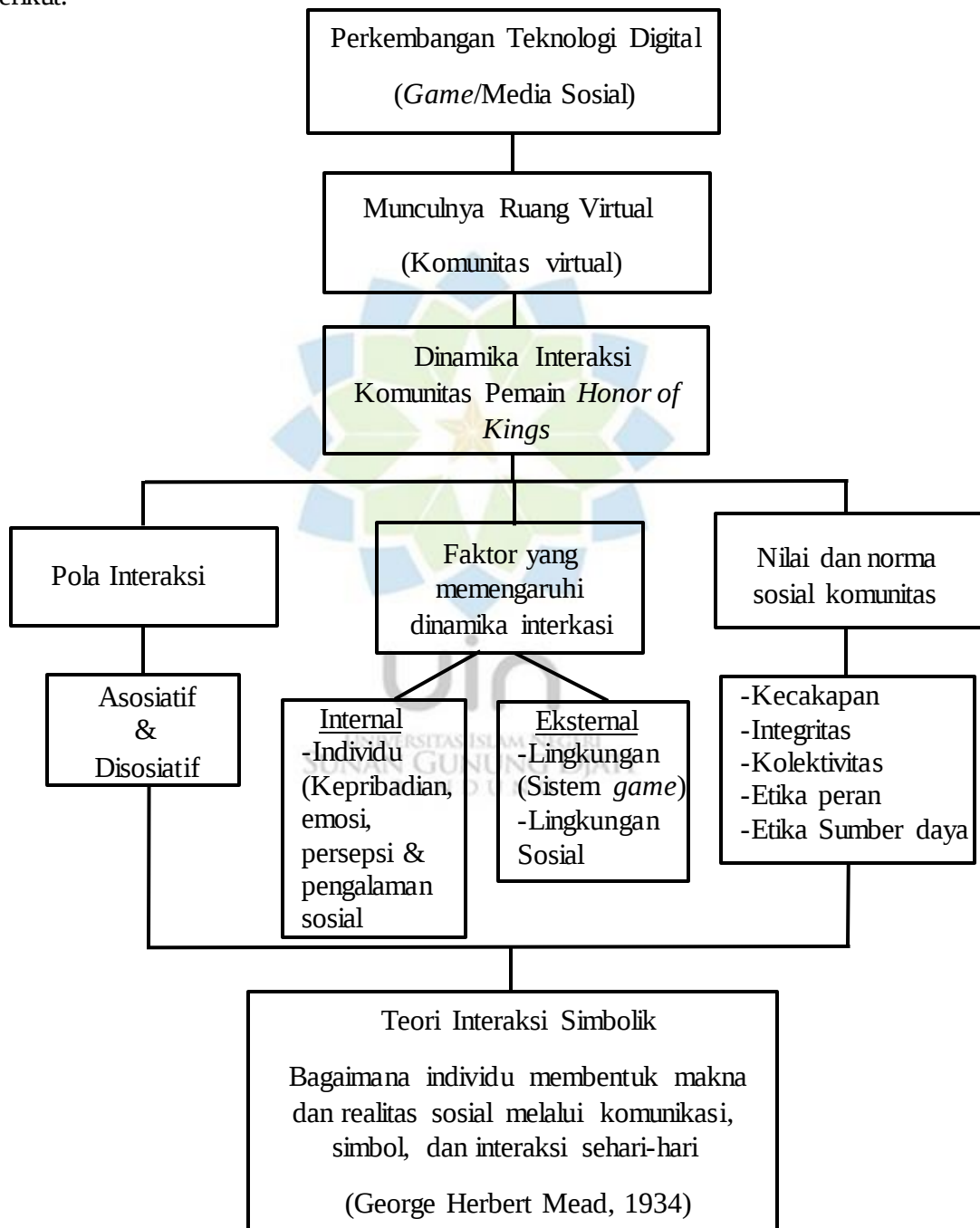
Untuk memahami bagaimana dinamika interaksi terbentuk dalam komunitas pemain *Honor of Kings*, penelitian ini menggunakan Teori Interaksi Simbolik sebagai landasan konseptual. Teori ini menekankan bahwa tindakan sosial manusia didasarkan pada makna yang muncul dari proses interaksi. Individu tidak bertindak semata-mata karena dorongan eksternal, melainkan karena interpretasi terhadap simbol-simbol sosial yang mereka pahami bersama. Dalam konteks ruang virtual, simbol tersebut dapat berupa bahasa, emotikon, avatar, gaya bermain, atau tindakan dalam permainan yang memiliki arti sosial tertentu bagi komunitas.

Proses komunikasi dalam komunitas pemain *Honor of Kings* menunjukkan bahwa setiap interaksi yang terjadi baik dalam pertandingan, percakapan daring, maupun media komunitas merupakan bentuk pertukaran simbol yang menciptakan makna bersama. Melalui proses tersebut, terbentuk norma, identitas, dan solidaritas sosial yang menjadi dasar kehidupan komunitas virtual. Interaksi ini juga memperlihatkan bagaimana pemain menegosiasikan peran dan posisi sosial mereka di dalam kelompok, membentuk citra diri digital, serta menciptakan pengalaman sosial yang kompleks dan bermakna di ruang virtual.

Dinamika interaksi di komunitas pemain *Honor of Kings* dapat dipahami sebagai proses simbolik yang terus berkembang, di mana makna sosial dibangun, dipertukarkan, dan diubah melalui komunikasi digital. Penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana simbol-simbol tersebut digunakan oleh pemain untuk membentuk hubungan sosial dan identitas kolektif, serta bagaimana ruang virtual menjadi arena yang merefleksikan struktur sosial baru dalam masyarakat digital kontemporer.

Secara konseptual, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan bahwa dinamika interaksi di ruang virtual tidak dapat dipisahkan dari proses konstruksi makna sosial yang berlangsung melalui simbol-simbol komunikasi. Oleh karena itu,

analisis terhadap komunitas pemain *Honor of Kings* diarahkan untuk memahami bagaimana simbol, makna, dan interaksi membentuk struktur sosial virtual yang hidup dan terus berubah seiring perkembangan teknologi digital. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Skema Konseptual