RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi,
Vol. 06 No. 04 (2026)
e-ISSN: 2807-6818

POLA INTERAKSI ONLINE PADA KOMUNITAS GAME VIRTUAL DI GRUP FACEBOOK VALORANT INDONESIA ID

Faiz Rafif Febriant
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta
faizfebriant@gmail.com

Rinta Arina Manasikana
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta
rintaarina@unisayogya.ac.id

ABSTRACT

This study examines online interaction patterns within the virtual gaming community in the "Valorant Indonesia ID" Facebook group. Modern online games like Valorant have transformed into social platforms where players not only focus on gaming objectives but also build social interactions. This intense interaction often spills over into Facebook, forming a community with a distinct communication culture. The method used is descriptive-explorative qualitative with a netnographic approach. Data were collected through online participatory observation, digital trace documentation, and in-depth interviews. The results indicate that textual and multimodal interactions, such as the use of jargon, memes, and video clips, serve as tools for authentication and group identity. An interaction paradox exists, where the group functions as a supportive space (solidarity) while simultaneously facilitating aggressive behaviors like toxicity and cyberbullying. This aligns with the Online Disinhibition Effect concept, explaining that virtual anonymity drives both benign and toxic disinhibition simultaneously. The study recommends community management based on balanced rules between competition and ethics

Keyword: *Online Interaction; Virtual Community; Valorant; Netnography; Computer-Mediated Communication*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pola interaksi online dalam komunitas game virtual pada grup Facebook "Valorant Indonesia ID". Kehadiran game online modern seperti Valorant telah bertransformasi menjadi platform sosial di mana pemain tidak hanya berfokus pada tujuan permainan, tetapi juga menjalin interaksi sosial. Interaksi yang tinggi ini seringkali berlanjut ke media sosial Facebook, membentuk komunitas dengan budaya komunikasi khas. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif-eksploratif dengan pendekatan netnografi. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif daring, dokumentasi jejak digital, dan wawancara mendalam dengan anggota komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi tekstual dan multimodal seperti penggunaan jargon, meme, dan cuplikan video berfungsi sebagai alat otentikasi dan identitas kelompok. Terdapat paradoks interaksi, di mana grup berfungsi sebagai ruang suportif (solidaritas) namun sekaligus memfasilitasi perilaku agresif seperti toxic behavior dan cyberbullying.

Hal ini sejalan dengan konsep Online Disinhibition Effect yang menjelaskan bahwa anonimitas ruang virtual mendorong disinhibisi jinak dan toksik secara bersamaan. Penelitian merekomendasikan pengelolaan komunitas berbasis aturan yang seimbang antara kompetisi dan etika.

Kata Kunci: *Pola Interaksi; Komunitas Virtual; Valorant; Netnografi; Computer-Mediated Communication*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dan menyusun struktur sosial secara mendasar. Internet melahirkan ruang sosial baru yang disebut dunia maya, yang menghadirkan pola komunikasi bermediasi perangkat digital atau Computer-Mediated Communication (CMC) (Amelia & Balqis, 2023; Yao & Ling, 2020). Salah satu produk paling menonjol dari perkembangan budaya digital adalah game online modern yang kini bertransformasi menjadi platform sosial dan ruang publik virtual (Zakaria et al., 2022). Fenomena kumpulan individu yang berinteraksi secara intens, berkelanjutan, dan memiliki ikatan emosional di dunia maya ini sejalan dengan konsep komunitas virtual (Akin, 2023). Di tengah lanskap industri game global, Valorant menjadi game bergenre First-Person Shooter (FPS) taktis yang sangat populer dan menuntut kerja sama tingkat makro serta komunikasi intens antar pemain.

Kebutuhan komunikasi taktis tersebut sering kali tidak berhenti saat permainan selesai, melainkan mengalami spill-over (tumpahan interaksi) ke platform media sosial pihak ketiga. Grup Facebook "Valorant Indonesia ID" menjadi wadah utama bagi pemain amatir, profesional, hingga content creator di Indonesia dengan puluhan ribu anggota, yang secara sosiologis berfungsi layaknya ruang tamu virtual (Bayuputra et al., 2024). Pemilihan platform ini didukung oleh ketersediaan fitur moderasi dan pengarsipan yang mumpuni untuk membangun memori kolektif (Arifah & Candrasari, 2022). Anggota memanfaatkan grup ini untuk berbagai tujuan spesifik seperti mencari rekan bermain hingga berdiskusi mengenai isu esports (Krisvianty et al., 2024). Praktik CMC di grup ini bersifat multimodal; anggota secara aktif membangun realitas sosial eksklusif mereka bukan hanya lewat teks dan jargon linguistik (Hasanah et al., 2024), tetapi juga melalui pertukaran elemen visual seperti meme, GIF, dan cuplikan video yang berfungsi menggantikan ekspresi non-verbal di dunia nyata (Silvia et al., 2022).

Terdapat paradoks komunikasi dalam dinamika ruang virtual ini. Di satu sisi, komunitas berfungsi sebagai ruang aman yang memperkuat solidaritas dan membangun memori kolektif. Namun di sisi lain, anonimitas visual dan minimnya isyarat sosial memicu munculnya Online Disinhibition Effect atau Efek Disinhibisi Daring (Suler, 2004). Hal ini sering kali menormalisasi perilaku agresif dan destruktif seperti flaming hingga perundungan siber (cyberbullying). Untuk membongkar dan memahami secara menyeluruh bagaimana makna dinegosiasikan di dalamnya, diperlukan pendekatan metodologis netnografi guna menangkap pengalaman empiris dari jejak komunikasi digital para anggotanya (Kozinets, 2010). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan

menganalisis secara mendalam bagaimana pola interaksi online yang terbentuk antar anggota komunitas game virtual di dalam Grup Facebook Valorant Indonesia ID. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi kajian cyberculture dan wawasan praktis bagi pengelolaan kebijakan grup.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-eksploratif (Lambert & Lambert, 2012) untuk mendeskripsikan dan menggali fenomena sosial yang kompleks dan sulit diukur secara kuantitatif (Auliya et al., 2020). Penelitian ini berlandaskan pada pendekatan netnografi yang dikembangkan oleh Robert V. Kozinets, yang dirancang khusus untuk mempelajari interaksi sosial, perilaku kelompok, dan pembentukan budaya manusia di ruang siber atau komunitas virtual (Kozinets, 2010). Penelitian difokuskan murni pada ruang virtual (cyberspace) di platform media sosial Facebook, yakni grup "Valorant Indonesia ID" dengan periode pengamatan Januari hingga Agustus 2026. Penentuan subjek atau informan menggunakan teknik purposive sampling yang berfokus pada jejak digital, teks, dan artefak visual, serta kriteria informan kunci yang memiliki intensitas interaksi tinggi dan kekayaan artefak multimodal.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara naturalistik dari habitat virtual komunitas (Kozinets, 2010) melalui tiga tahap, yaitu observasi partisipatif daring (online participant observation) dengan memantau linimasa grup, dokumentasi jejak digital (digital archiving) dengan mengelompokkan unit analisis menjadi tekstual, multimodal, dan interaksional, serta wawancara mendalam daring (online in-depth interview) secara asinkron maupun sinkron bersama lima anggota aktif (N1-N5) dan satu administrator grup (A1). Analisis data mengacu pada model kualitatif interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi pengumpulan data, kondensasi/reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Guna menjamin keabsahan dan menekan tingginya risiko bias, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan data observasi publik dan hasil wawancara personal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil temuan lapangan dan analisis mendalam mengenai pola interaksi komunitas game virtual di dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID. Berdasarkan pendekatan netnografi, penelitian ini menggali pengalaman lima informan anggota (N1-N5) dan satu administrator grup (A1). Analisis temuan diinterpretasikan dengan memanfaatkan konsep Computer-Mediated Communication (CMC) untuk menjelaskan karakteristik komunikasi yang dimediasi teknologi, serta Online Disinhibition Effect untuk memahami dinamika perilaku anggota dalam ruang virtual. Pembahasan diorganisasikan ke dalam tiga unit analisis utama.

Unit Analisis Tekstual: Linguistik Virtual sebagai Penanda In-Group

Jargon sebagai Identitas Kelompok

Dalam komunitas Valorant, istilah seperti smurf, hardstuck, toxic, dan carry tidak hanya digunakan sebagai kosakata teknis dalam permainan. Istilah-istilah tersebut juga berfungsi sebagai penanda keanggotaan komunitas yang membedakan

anggota yang telah memahami budaya kelompok dengan mereka yang belum. Dengan kata lain, jargon menjadi identitas bersama yang membantu anggota mengenali siapa yang termasuk bagian dari komunitas (in-group) dan siapa yang berada di luar komunitas (out-group). Menariknya, penggunaan bahasa baku dalam yang situasi formal dianggap wajar justru dipersepsikan berbeda pada ruang ini. Bahasa yang terlalu formal sering kali dianggap sebagai ciri orang luar atau bahkan admin grup, sehingga menimbulkan kurang menyatu dengan komunitas. Hal ini diungkapkan oleh N1:

> *"Kalau nge-post di grup pake bahasa baku tuh malah dikira admin atau orang luar, mas. Kita ya emang kebiasaan pakai istilah game ajabiar cepet nyambungnya. Kalau ada yang ngeluh susah naik rank, kita sering sebut dia 'hardstuck'. Itu udah bahasa sehari-hari kita di grup." (Wawancara N1, Juli 2026)*

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya perubahan makna dalam penggunaan bahasa di ruang virtual. Dalam komunikasi forma, bahasa baku umumnya diasosiasikan dengan kompetensi, kesopanan, dan profesionlaisme. Namun mernaiknya, di dalam komunitas Valorant kondisi tersebut justru mengalami pembalikan. Bahasa yang terlalu formal dipersepsikan sebagai tanda bahwa seseorang bukan bagian dari komunitas, bajkan dianggap sebagai "admin" atau "orang luar". Sebaliknya, penggunaan jargon game dipandang sebagai bentuk kedekatan dengan budaya komunitas sehingga mempermudah anggota memperoleh penerimaan sosial.

Ungkapan "biar cepet nyambungnya" juga menunjukkan bahwa jargon memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar mempersingkat komunikasi. Jargon menjadi mekanisme identifikasi yang memungkinkan anggota saling mengenali afiliasi mereka secara cepat tanpa perlu menjelaskan pengalaman atau latar belakang bermain. Dalam perspektif Communities of Practice, kondisi ini mencerminkan terbentuknya shared repetoire, yaitu kumpulan bahasa, istilah, simbol, dan praktik yang digunakan secara bersama sebagai bagian dari identitas komunitas. Wenger (1998) menjelaskan bahawa keberadaan jargon merupakan salah satu indikator terbentuknya community of practice karena menjadi sumber makna bersama sekaligus penanda keanggotaan komunitas.

Temuan ini juga sejalan dengan konsep Computer Mediated Communication (CMC) yang menjelaskan bahwa komunikasi di ruang digital tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi media pembentukan identitas dan relasi sosial antarpengguna. Dalam komunitas virtual, simbol-simbol linguistik berperan sebagai sarana negosiasi makna dan pembentukan budaya bersama. Dengan demikian, penggunaan istilah smurf, hardstuck, atau carry tidak dapat dipahami hanya sebagai istilah permainan, tetapi juga sebagai simbol yang memperkuat jalinan sosial di antara anggota komunitas.

Fungsi Efesiensi Emosi dalam Bahasa Singkat

Selain berfungsi sebagai penanda identitas kelompok, bahasa yang digunakan dalam komunitas Valorant juga berperan sebagai sarana untuk menciptakan komunikasi yang lebih cepat dan efisien. Hal ini terlihat dari penggunaan singkatan seperti WTS (want to sell), WTB (want to buy), dan Drop yang lazim digunakan

dalam aktivitas jual beli item maupun akun di dalam grup Facebook. Penggunaan istilah tersebut memungkinkan anggota menyampaikan maksud komunikasi hanya melalui satu atau dua kata tanpa harus memberikan penjelasan yang panjang. Sebagaimana disampaikan oleh N2:

> *"Sangat sering. Selain istilah itu, saya sering banget pakai istilah 'WTS/WTB' (Want to Sell/Buy). Istilah 'Drop' juga sering dipakai di grup kalau ada yang minta dibeliin skin pas mabar." (Wawancara N2 Juli 2026)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa singkat bukan sekadar kebiasaan berbahasa, melainkan merupakan bentuk adaptasi terhadap karakteristik komunikasi di ruang digital yang berlangsung cepat. Dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID, arus unggahan yang tinggi membuat anggota cenderung memilih bentuk komunikasi yang ringkas agar informasi dapat segera dipahami dan memperoleh respon dari anggota lain. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa praktik komunikasi dalam komunitas Valorant tidak hanya dibentuk oleh kebutuhan membangun identitas sosial, tetapi juga oleh kebutuhan praktis untuk berinteraksi secara efektif dalam lingkungan digital yang dinamis.

Fenomena efisiensi lingusitik ini sejalan dengan konsep Computer-Mediated Communication (CMC) yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam perspektif CMC, struktur mikroelektronik dan tata letak antarmuka platform digital secara langsung memediasi bagaimana sebuah pesan diproduksi, ditransmisikan, dan dimaknai. Tingginya volume lalu lintas interaksi di grup Facebook memaksa anggota komunitas untuk merekrontuksi pola komunikasi konvensional menjadi kode-kode atau akronim yang padat makna. Oleh karena itu, reduksi kata menjadi istilah seperti "WTS", "WTB", atau "drop" membuktikan bahwa ruang bermediasi komputer tidak hanya mengubah medium penyampaian pesan, tetapi secara aktif menuntut penggunanya untuk beradaptasi demi mencapai kecepatan dan efektivitas pertukaran makna.

Jargon Sebagai Sarana Rasionalisasi dan Ekspresi Emosi

Selain berfungsi sebagai penanda identitas dan sarana efisiensi komunikasi, jargon dalam komunitas Valorant juga digunakan sebagai media untuk mengekspresikan emosi serta membangun pembenaran atas pengalaman bermain. Dalam konteks ini, istilah-istilah yang awalnya memiliki makna teknis mengalami perluasan fungsi menjadi alat untuk menafsirkan kemenangan, kekalahan, maupun perilaku pemain lain. Hal tesebut terlihat dari penuturan N3 berikut.

> *"Sekarang kalau main jelek terus kalah beruntun, sering ngetik status FB pakai alasan ketemu smurf. Jargon ini ngebantu banget ngekspreiin kekesalan/apresiasi tanpa harus ngetik panjang." (Wawancara N3, Juli 2026)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa istilah smurf tidak selalu digunakan untuk mendeskripsikan kondisi pemain secara objektif, tetapi juga menjadi cara anggota komunitas mengekspresikan rasa frustrasi setelah mengalami kekalahan. Dengan menyebut lawan sebagai smurf, pemain membangun narasi yang dapat menjelaskan hasil pertandingan tanpa harus mengraikan pengalaman bermain

secara panjang lebar. Dalam konteks ini, karagon berfungsi sebagai bentuk rasionalisasi sekaligus media ekspresi emosi yang dipahami bersama oleh anggota komunitas.

Fenomena serupa juga terlihat pada penggunaan kata toxic. Menurut N4, pemain sering kali mengategorikan kritik atau araan dari rekan satu tim sebagai perilaku toxic, meskipun komentar tersebut sebenarnya bertujuan memberikan masukan mengenai strategi permainan. Hal ini menunjukkan bahwa makna suatu jargon tidak bersifat tetap, tetapi terus dinegosiasikan sesuai dengan kepentingan dan pengalaman pengguna dalam interaksi sehari-hari.

Temuan ini dapat dipahami melalui konsep Online Disinhibition Effect yang dikemukakan oleh Suler (2004). Dalam komunikasi yang dimediasi komputer, anonimitas dan minimnya isyarat sosial membuat individu lebih bebas mengungkapkan emosi, menyampaikan penilaian, maupun memberikan label terhadap pemain lain. Akibatnya, jargon seperti smurf dan toxic tidak lagi sekadar berfungsi sebagai istilah teknis dalam permainan, tetapi berkembang menjadi simbol yang digunakan untuk mengekspresikan rasa frustrasi, memberikan penilaian, atau membangun pembenaran terhadap pengalaman bermain. Dengan demikian, temuan ini juga menunjukkan bahwa jargon dalam komunitas Valorant bersifat dinamis.

Unit Analisis Multimodal: Visual sebagai Pengganti Isyarat Nonverbal

Visual sebagai Bukti dan Otentikasi

Untuk mengatasi hilangnya kehadiran fisik dalam interaksi daring, elemen visual di dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID mengambil peran sentral sebagai alat pembuktian dan otentifikasi. Dalam ekosistem yang serba anonim, klaim tekstual atas kemahiran bermain sering kali tidak cukup untuk memeperoleh kepercayaan dari anggota lain. Oleh karena itu, anggota komunitas menjadikan elemen visual, seperti tangkapan layar (Screenshot), sebagai instrumen wajib untuk memvalidasi kompetensi mereka. Hal ini sangat lazim ditemukan dalam praktik mencari rekan bermain atau Looking for party (LFP). Pengalaman ini ditegaskan oleh penuturan dari N1 yang menyatakan:

> *"Sangat rutin. Visual bertindak sebagai bukti valid (proof). Misalnya kalau nyari party (LFP), wajib sertain foto screenshot scoreboard nunjukin MVP biar orang percaya." (Wawancara N1, Juli 2026)*

Kutipan wawancara tersebut menunjukan bahwa sebuah gambar tangkapan layar scoreboard yang menampilkan predikat MVP bukan lagi sekedar pelengkap unggahan, melainkan menjadi syarat mutlak agar seseorang diakui secara sosial oleh kelompoknya. Temuan ini sangat erat dengan kaitanya dengan teori CMC, khususnya dalam dimensi komunikasi multimodal. Dalam perspektif CMC, struktur antarmuka platform digital memediasi bagaimana sebuah pesan diproduksi dan dimaknai. Fenomena kewajiban melampirkan screenshot ini mengonfirmasi tesis bahwa semiotika visual dalam CMC bertindak secara efektif untuk menggantikan ketiadaan isyarat non-verbal (nonverbal cues) dan kehadiran fisik (Silvia et al., 2022; Silfie & Maharini, 2024). Melalui artefak visual tersebut, proses negosiasi makna, pembuktian identitas kompetitif, dan pembangunan kepercayaan

di dalam komunitas gamer dapat terwujud secara efisien meskipun para anggotanya tidak pernah bertatap muka secara langsung.

Visual sebagai Alat Persuasi Emosional

Selain berfungsi sebagai alat otentikasi, elemen visual dalam grup Facebook juga dimanfaatkan secara intensif sebagai alat persuasi emosional. Temuan penelitian ini menunjukan bahwa teks tertulis sering kali gagal menyalurkan spektrum emosi yang kompleks dan mendalam. Sebagai kompensasinya, anggota komunitas secara aktif menggunakan meme atau gambar lucu untuk mengekspresikan perasaan mereka. Penggunaan representasi visual ini dinilai lebih efektif dalam memancing reaksi anggota lain dibandingkan hanya menggunakan deretan kata. Hal ini dikonfirmasi oleh penuturan informan N2 yang memaparkan pengalamannya:

> *"Lebih dapet aja emosinya kalau pake meme, bang. Misalnya, kita lagi kesel karena timnya ampas (buruk), kalau saya Cuma nulis 'saya marah' kan kaku ya. Tapi kalau pakai gambar Agen reyna lagi nangis atau meme lucu orang-orang di kolom komentar lebih gampang ngasih respon dan ngersa senasib." (Wawancara N2, Juli 2026)*

Penjelasan N2 tersebut secara gamblang menyoroti salah satu kelemahan inheren dari teks tertulis yang termediasi komputer, yakni sifatnya yang sering kali terasa hambar dan kaku (rigid). Dalam konteks ini, meme atau gambar bertindak sebagai 'jembatan empati'. Fenomena ini sangat sejalan dengan konsep utama Computer-Mediated Communication (CMC). Praktik CMC di grup ini terbukti bersifat multimodal, di mana semiotika visual beroperasi layaknya isyarat non-verbal untuk menggantikan intonasi suara dan ekspresi wajah yang hilang dalam komunikasi tatap muka. Ketika sebuah representasi visual yang relevan diunggah, pesan emosional tersebut lebih cepat ditangkap oleh kognisi anggota lain. Pada akhirnya, pertukaran elemen visual ini mampu memepercepat munculnya simpati, resonansi emosional, dan respons kolektif yang jauh lebih masif di dalam komunitas dibandingkan jika anggota hanya mendeskripsikan perasaannya melalui kalimat tertulis.

Visual sebagai Risiko dan Trauma Sosial

Meskipun elemen visual sangat penting, penggunaannya juga menyimpan potensi bahaya jika gagal memenuhi standar estetika dan teknis yang disepakati oleh komunitas. Komunitas Valorant Indonesia ID ternyata menetapkan standar literasi teknis dan visual yang sangat kaku bagi para anggotanya. Kegagalan dalam memenuhi standar tersebut, seperti memotret layar monitor menggunakan kamera ponsel (HP) alih-alih menggunakan fitur tangkapan layar (screenshot) internal, justru dianggap sebagai bentuk "keterbelakangan" budaya digital. Konsekuensinya bukanlah edukasi kepada pemain baru, melainkan sanksi sosial berupa perundungan massal (cyberbullying) yang meninggalkan efek jera. Dampak dari kegagalan ini dirasakan langsung oleh N3 yang mengalami represi sosial. Ia menuturkan:

"Pernah sekali ngalamin kejadian traumatis soal visual waktu layar error difoto pakai HP. Malah viral dibully ngetawain kebodohanku. Sejak itu, takut upload visual apapun." (Wawancara N3, Juli 2026)

Pengalaman traumatis yang dialami informan N3 dapat dijelaskan secara komprehensif melalui kacamata Computer-Mediated Communication (CMC) yang beririsan dengan konsep Online Disinhibition Effect (Efek Disinhibisi Daring). Dalam praktik CMC, ketiadaan kehadiran fisik dan minimnya isyarat sosial (invisibility) membuat individu kehilangan hambatan psikologisnya. Kondisi ruang yang serba anonim ini memicu munculnya Toxic Disinhibition (disinhibisi toksik), di mana anggota komunitas merasa lebih berani, agresif, dan tidak terikat pada norma kesopanan dunia nyata saat merespons konten visual yang dianggap cacat secara teknis. Akibatnya, alih-alih menjadi ruang yang suportif, ruang virtual ini memfasilitasi agresivitas verbal yang menormalisasi perundungan siber secara massal terhadap anggota yang dianggap gagal memenuhi standar visual.

Visual sebagai Modal Eksistensi dan Portofolio

Bagi kelompok pemain kompetitif dan pembuat konten (content creator) di dalam grup Valorant Indonesia ID, elemen visual memiliki nilai fungsi yang jauh lebih strategis, yakni sebagai kapital visual atau modal eksistensi. Dalam ekosistem maya dimana keahlian mekanik tidak dapat disaksikan secara langsung layaknya di dunia nyata, representasi visual yang dikemas secara memadai menjadi sarana utama untuk membangun reputasi. Hal ini dikonfirmasi oleh N4, seorang pemain yang fokus pada ranah kompetitif, yang memposisikan unggahan video layaknya sebuah dokumen profesional. Ia menyatakan:

"Bagi saya, elemen visual adalah portofolio. Saya tidak pernah membuat pernyataan soal skill tanpa melampirkan montage video beresolusi tinggi (1080p 60fps) dengan editing rapi" (Wawancara N4, Juli 2026)

Senada dengan hal tersebut, N5 yang merupakan seorang streamer perintis, menjadikan elemen visual sebagai instrumen krusial untuk menarik perhatian audiens di tengah padatnya lalu lintas informasi grup Facebook. Baginya, visual adalah nyawa dari interaksi itu sendiri. Ia menegaskan:

"Elemen visual adalah nyawa eksistensi. Tanpa video, interaksi bernilai nol. Saya selalu memastikan cuplikan gameplay yang diunggah memiliki 'hook' visual di 3 detik pertama." (Wawancara N5, Juli 2026)

Temuan empiris dari kedua informan ini sangat sejalan dengan kerangka teori Computer-Mediated Communication (CMC). Dalam lingkungan termediasi komputer yang miskin isyarat fisik dan ketiadaan kehadiran jasmani, individu dituntut untuk secara aktif merancang serta mengkonstruksi identitas virtual mereka melalui pertukaran artefak multimodal. Video montage beresolusi tinggi dan cuplikan gameplay dengan hook visual bukan lagi sekadar transmisi data atau pelengkap pesan. Lebih dari itu, elemen-elemen tersebut telah bertransformasi menjadi komoditas dan modal sosial (social capital). Fenomena ini membuktikan bahwa praktik CMC secara langsung memfasilitasi penggunanya untuk

membangun personal branding, menegosiasikan status keahlian, serta mempertahankan eksistensi mereka di dalam struktur hierarki subkultur siber.

Unit Analisis Interaksional: Motif, Praktik LFP, dan Pengelolaan Konflik

Ragam Motivasi Bergabung

Motivasi interaksional anggota dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID sangat beragam. Berdasarkan hasil wawancara, N1 bergabung murni untuk mencari rekan bermain atau Looking for Party (LFP) guna menghindari tim acak yang egois. N2 mencari validasi sosial dan bocoran (leaks) skin senjata, sementara N3 yang masih pemula mencari tips dan panduan bermain. Di sisi lain, N4 memanfaatkan komunitas ini untuk memetakan skena esports kompetitif dan mencari lawan latih tanding (scrim), sedangkan N5 memanfaatkannya sebagai wadah promosi untuk mendulang traffic live-streaming.

Ragam motivasi ini sejalan dengan konsep Computer-Mediated Communication (CMC). Kehadiran CMC menunjukkan bahwa platform media sosial tidak sekadar menjadi saluran informasi, melainkan ruang sosial tempat manusia berinteraksi, membangun relasi, dan membentuk ikatan sosial. Terbentuknya komunitas virtual ini membuktikan bahwa ruang termediasi komputer secara fleksibel mengakomodasi berbagai kebutuhan penggunanya mulai dari kebersamaan, aktualisasi diri, hingga kepentingan komersial.

Praktik LFP sebagai Mekanisme Verifikasi Sosial

Praktik Looking For Party (LFP) di grup Facebook Valorant Indonesia ID memiliki fungsi strategis sebagai mekanisme verifikasi sosial. Sistem pencarian acak (solo queue) di dalam game dinilai berisiko tinggi karena kerap mempertemukan pemain dengan individu yang toksik dan egois. Untuk menyiasatinya, platform Facebook menawarkan kelebihan verifikasi prakondisi melalui pengecekan profil dan gaya berkomunikasi calon rekan bermain. Hal ini secara langsung ditegaskan oleh penuturan N1:

> *"Saya masuk grup ini murni buat nyari teman mabar (main bareng) soalnya saya kalau solo rank sering dapet tim yang egois. Di grup ini enak, kita bisa post stat kita, minta role tertentu, trus yang cocok langsung add di game. Lebih gampang dapet chemistry-nya dibanding nyari acak karena disini kita bisa ngobrol dan lihat profil Facebooknya dulu." (Wawancara N1, Juli 2026)*

Kutipan wawancara di atas menggarisbawahi fungsi Facebook sebagai alat pengecekan latar belakang (background check) prasyarat. Fenomena ini sangat relevan dengan teori Computer-Mediated Communication (CMC) dan konsep Online Disinhibition Effect yang dirumuskan oleh John Suler. Untuk menghindari ancaman agresivitas atau Toxic Disinhibition (disinhibisi toksik) dari pemain acak, anggota komunitas memanfaatkan CMC di Facebook sebagai alat penyaringan sosial (social filtering). Proses seleksi jejak digital ini secara efektif memfasilitasi terjadinya Benign Disinhibition (disinhibisi jinak), sebuah kondisi di mana anggota komunitas merasa aman untuk saling membuka diri, berbagi preferensi, dan membangun solidaritas (chemistry) yang suportif sebelum mereka benar-benar bertempur bersama di arena virtual.

Iklim Komunitas: Ambivalensi Suportif vs Kompetitif-Toksik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa iklim interaksi di dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID sangat fluktuatif dan dipenuhi oleh ambivalensi. N1 mengibaratkan dinamika grup ini layaknya sebuah "pasar malam virtual" yang ramai dan campur aduk. Di satu sisi, komunitas dapat bertransformasi menjadi ruang yang sangat suportif, terutama ketika ada anggota yang menjadi korban penipuan. Namun, di sisi lain, suasana dapat seketika berubah menjadi sangat toksik dan kompetitif ketika muncul perdebatan terkait perbedaan hierarki peringkat (rank). Hal ini secara langsung ditegaskan oleh penuturan N1:

> *"Suasananya kayak pasar malam virtual, sangat dinamis, ramai, dan campur aduk. Di satu sisi bisa terasa sangat suportif kalau lagi ada yang kena tipu, tapi bisa toxic kalau debat soal ego rank." (Wawancara N1, Juli 2026)*

Kondisi fluktuatif yang dipenuhi adu ego ini dirasakan secara berbeda oleh pemain pemula. N3 mengakui bahwa lingkungan grup ini sering kali terasa "galak dan gampang nge-judge". Bagi pemain yang belum berpengalaman, komunitas ini dianggap tidak ramah untuk dijadikan tempat belajar karena tingginya kerawanan terhadap perundungan massal (cyberbullying). N3 memaparkan pengalamannya:

> *"Suasananya kocak kalau lagi pada share meme, tapi orang-orangnya galak dan gampang nge-judge. Sebagai pemain baru, lingkungan ini nggak ramah buat belajar, rawan kena bully sekampung." (Wawancara N3, Juli 2026)*

Ambivalensi iklim komunitas ini merupakan manifestasi empiris dari teori Online Disinhibition Effect (Efek Disinhibisi Daring) yang dikemukakan oleh John Suler. Dalam kerangka Computer-Mediated Communication (CMC), ketiadaan kontak fisik, anonimitas, dan minimnya otoritas memicu dua dimensi perilaku yang bertolak belakang. Solidaritas kolektif yang muncul saat ada anggota yang tertipu merupakan wujud nyata dari Benign Disinhibition (disinhibisi jinak), di mana anggota merasa lebih berani dan bebas untuk menunjukkan empati serta dukungan sosial. Sebaliknya, perilaku saling ejek, perundungan massal, dan diskriminasi hierarkis berdasarkan rank merepresentasikan dimensi Toxic Disinhibition (disinhibisi toksik). Rasa aman yang semu di ruang maya memberikan ilusi kekebalan yang melonggarkan norma etika para pemain, sehingga memfasilitasi dan menormalisasi tindakan agresif di dalam ekosistem subkultur tersebut.

Strategi Moderasi Kelembagaan

Untuk membendung konflik yang destruktif di dalam grup Valorant Indonesia ID, peran moderator (A1) menjadi sangat sentral melalui penerapan strategi struktural. Menghadapi tingginya volume lalu lintas interaksi harian dari puluhan ribu anggota, moderasi yang hanya mengandalkan tenaga manusia (manual) dinilai tidak lagi relevan dan memadai. Oleh karena itu, pihak pengelola harus melakukan adaptasi dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini diungkapkan secara langsung oleh administrator grup (A1):

"Sebagai admin yang mengelola puluhan ribu anggota secara sukarela, moderasi manual 24/7 adalah mustahil. Strategi kami mengandalkan otomasi dan community policing. Lapis pertama, kami menggunakan 'Admin Assist' Facebook dengan kecerdasan buatan. Lapis kedua, kami menerapkan sistem 'Post Approval'." (Wawancara A1, Juli 2026)

Dari pemaparan A1, dapat ditarik pemahaman bahwa moderasi berbasis tenaga manusia (manual) tidak lagi relevan dan memadai untuk menatasi tingginya volume lalu lintas interaksi harian. Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI Filter) dan sistem antrean peretujuan postingan (Post Approval) adalah wujud intervensi kelembagaan yang bersifat struktual. Strategi ini menunjukan bahwa kebebasan berekspresi di ruang virtual mutlak membutuhkan sistem kontrol yang berlapis agar dinamika grup tidak berujung pada anarki

Sintesis: Online Disinhibition Effect sebagai Penjelas Paradoks Interaksi

Paradoks Interaksi dalam Komunitas Virtual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola interaksi dalam grup Facebook Valorant Indonesia ID memperlihatkan dua kecenderungan yang berlangsung secara bersamaan. Di satu sisi, ruang virtual mendorong terbentuknya solidaritas, kedekatan, dan dukungan sosial antaranggota. Hal ini terlihat dari kuatnya praktik Looking for Party (LFP), antusiasme anggota dalam mendukung tim esports Indonesia di ajang internasional, serta kepedulian kolektif ketika terdapat anggota yang menjadi korban penipuan. Di sisi lain, ruang yang sama juga menjadi tempat munculnya perilaku agresif, seperti rank shaming, flaming, dan penggunaan dark jokes yang kerap menimbulkan konflik antarpengguna.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam komunitas virtual memiliki karakter yang paradoksal. Platform yang mampu memperkuat kohesi sosial pada saat yang sama juga membuka ruang bagi munculnya perilaku yang merugikan anggota lain. Kondisi ini sejalan dengan konsep Online Disinhibition Effect yang dikemukakan oleh Suler (2004), yaitu kecenderungan individu untuk mengekspresikan perilaku secara lebih terbuka ketika berinteraksi melalui media digital dibandingkan dalam komunikasi tatap muka. Dalam konteks komunitas Valorant Indonesia ID, pelepasan hambatan sosial tersebut menghasilkan dua bentuk perilaku yang berbeda, yaitu benign disinhibition yang mendorong solidaritas dan toxic disinhibition yang memunculkan agresivitas.

Faktor Pendorong Disinhibisi dalam Komunikasi Daring

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kedua bentuk disinhibisi tersebut dipengaruhi oleh karakteristik komunikasi yang dimediasi komputer. Penggunaan akun anonim atau akun kloningan, minimnya kontak fisik, serta lemahnya kontrol sosial membuat anggota merasa lebih bebas dalam menyampaikan pendapat maupun mengekspresikan emosi. Kondisi tersebut memungkinkan munculnya dukungan sosial secara spontan, tetapi juga meningkatkan peluang terjadinya perilaku agresif.

Hal tersebut tercermin dalam penuturan N3 berikut.

"Disini tuh kalau baperan (mudah tersinggung) mending gak usah sering baca komen, mas, soalnya ejek-ejekan rank atau nge-flaming pas ada yang main jelek itu udah jadi makanan sehari-hari. Kadang niatnya cuma dark

jokes. Ini cuma grup Facebook, apalagi banyak yang pakai akun kloningan (fake akun), jadi ngerasa aman aja ngga bakal ada sanksinya di dunia nyata."

Pernyataan N3 menunjukkan bahwa penggunaan akun anonim memberikan rasa aman bagi sebagian anggota untuk menyampaikan komentar yang lebih keras dibandingkan ketika berinteraksi secara langsung. Akibatnya, praktik seperti rank shaming, flaming, maupun pelabelan negatif menjadi lebih mudah dinormalisasi sebagai bagian dari budaya komunikasi komunitas. Di sisi lain, karakteristik ruang virtual yang sama juga memungkinkan anggota lebih terbuka dalam memberikan dukungan, berbagi pengalaman, dan membangun solidaritas ketika menghadapi permasalahan bersama. Dengan demikian, karakteristik komunikasi daring menjadi faktor yang menjelaskan mengapa perilaku positif dan negatif dapat muncul secara bersamaan dalam komunitas yang sama.

Peran Anonimitas dan Minim Otoritas

Paradoks interaksi tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan komunitas virtual tidak cukup dilakukan melalui pengawasan administratif semata, tetapi juga memerlukan pembentukan norma komunikasi yang disepakati bersama oleh anggota komunitas. Kesadaran tersebut tercermin dari pernyataan administrator (A1) berikut.

"Visi kami ke depannya adalah menggeser paradigma 'Toxic yang Merusak' menjadi 'Banter (Candaan) yang Sehat'. Kami ingin mengedukasi anggota membedakan antara mengkritik gameplay (in-game mechanics) versus menyerang personalitas individu di dunia nyata (out-of-game)."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengelola komunitas tidak berupaya menghilangkan karakter kompetitif yang melekat pada budaya game daring. Sebaliknya, administrator berusaha mengarahkan pola interaksi agar tetap memberikan ruang bagi candaan dan kritik terhadap permainan tanpa berkembang menjadi serangan personal terhadap individu. Upaya ini merupakan bentuk negosiasi norma komunikasi yang bertujuan menjaga keseimbangan antara budaya kompetitif dan etika bermedia di ruang virtual.

Dengan demikian, sintesis penelitian ini menunjukkan bahwa Online Disinhibition Effect menjadi kerangka yang mampu menjelaskan paradoks interaksi dalam komunitas Valorant Indonesia ID. Karakteristik komunikasi yang dimediasi komputer memungkinkan munculnya solidaritas dan dukungan sosial, tetapi pada saat yang sama juga membuka ruang bagi perilaku agresif. Oleh karena itu, keberlangsungan komunitas virtual tidak hanya bergantung pada fitur teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan komunitas membangun norma komunikasi yang mendorong interaksi yang sehat tanpa menghilangkan identitas budaya komunitas gamer.

D. KESIMPULAN

Pola interaksi online di komunitas game virtual Facebook Valorant Indonesia ID dikonstruksikan ke dalam tiga lapisan utama. Pertama, linguistik tekstual dengan penggunaan jargon dan slang sebagai penanda identitas in-group dan efisiensi

emosi. Kedua, komunikasi multimodal dimana elemen visual seperti meme dan screenshot digunakan sebagai pengganti intonasi non-verbal, alat pembuktian kompetensi, serta media rasionalisasi. Ketiga, fungsi interaksional yang ditandai dengan praktik LFP (Looking for Party) sebagai mekanisme verifikasi sosial prasyarat. Hasil penelitian mengungkap adanya ambivalensi iklim kelompok; tingginya solidaritas sosial yang suportif terjadi secara simultan dengan normalisasi tindakan agresif atau cyberbullying. Paradoks komunikasi ini secara komprehensif dikonfirmasi oleh beroperasinya Online Disinhibition Effect, dimana anonimitas dan minimnya isyarat sosial di ruang siber memicu disinhibisi jinak dan toksik secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

Akin, M. S. (2023). Communication With the Social Environment in Multiplayer Online Games: The Turkey Case. International Journal of Game-Based Learning, 13(1). https://doi.org/10.4018/IJGBL.330755

Arifah, F. H., Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). JUITIK, 2(2). http://journal.sinov.id/index.php/juitik/

Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. (2020). METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF. CV. Pustaka Ilmu Group.

Azka Budiputra, M., & Arief Rahman, K. (2025). Interaksi Melalui Voice Chat di Komunitas Valorant: Studi Netnografi tentang Pengembangan Keterampilan Komunikasi Generasi Z. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5.

Bayuputra, R. H., Ulfa, S., & Setyabudi, D. (2024). Pengalaman Positif Interaksi Komunitas Game Online Dan Arti Pentingnya Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Offline Pada Remaja. https://fisip.undip.ac.id

Dindi, Y. R. A., & Damastuti, R. (2022). POLA KOMUNIKASI PEKERJA FULL REMOTE WORKING (STUDI KASUS PADA PEKERJA VISUALABS). MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2(1), 1-15.

Hasanah, R., Putri Aprilia, R. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sosiolinguistik. JIC Nusantara. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Kozinets, R. V. (2010). Netnography: Doing Ethnographic Research Online. SAGE Publications.

Krisvianty, G. G. E., Bangun, C. R. A., & Dinansyah, F. (2024). Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online Games Case Study: Valorant. Jurnal Vokasi Indonesia, 11(2). https://doi.org/10.7454/jvi.v11i2.1203

Kusuma, A. W. (2024). Pembentukan Identitas Sosial dan Kohesivitas Kelompok dalam Ruang Virtual: Studi Netnografi pada Grup Facebook Komunitas E-Sports.

Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Pacific Rim International Journal of Nursing Research.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Mimi Silvia, Irwansyah, Daniel Gilrandy, & Dian Rousta. (2022). Application of Computer-Mediated Communication Theory in Online Learning. Jurnal Komunikasi Indonesia, 11(2). https://doi.org/10.7454/jkmi.v11i2.1032

Pratama, R. & Wulandari, S. (2023). Dinamika Computer-Mediated Communication (CMC) dan Perilaku Toxic pada Komunitas Gamer FPS di Media Sosial.

Silfie, N., & Maharini, S. (2024). Studi Peran Analisis Semiotik Pada Film The Social Dilemma Dalam Teori "Cmc" Computer Mediated Communication, 1(1).

Sudiana, N. A. P., & Sari, R. P. (2023). Tidak Kompeten! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan dalam Game Online Valorant?

Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. Cyberpsychology & Behavior, 7(3), 321-326.

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge University Press.

Tika Dewi Amelia, L., & Rania Balqis, N. (2023). Changes in Communication Patterns in the Digital Age. ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities, 3(4), 544–556. https://doi.org/10.35877/soshum1992

Yao, M. Z., & Ling, R. (2020). "What Is Computer-Mediated Communication?"—An Introduction to the Special Issue. Journal of Computer-Mediated Communication, 25(1), 4–8.

Zakaria, M. H. F., Ali, A., & Aziz, A. (2022). Online Gaming: Exploratory of the Communication Process and Current Scenario of Virtual Community Development. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 12(11).