



KOMUNIKASI INTERAKSI SIMBOLIK DALAM METAVERSE GTA V ROLEPLAY SERVER KOTAKITA

Danendro Bari Satriawan, Nunik Hariyani, Fikri Abdat Hasan

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Universitas Merdeka Madiun, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana komunikasi interaksi simbolik dalam metaverse GTA V Roleplay di Server Kotakita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Data diperoleh menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interaksi simbolik yang dilakukan oleh para informan disampaikan melalui kegiatan dan aktivitas sesuai dengan rolenya masing-masing. Dengan melakukan kegiatan dan aktivitas tersebut perlu adanya pendalaman karakter agar peran yang dimainkan tampil maksimal. Didukung dengan identitas yang memiliki ciri khas dari masing-masing role yang dapat dibedakan melalui warna, logo, dan seragam. Hal tersebut bertujuan sebagai identitas sosial dari masing-masing role.

Kata Kunci: Komunikasi Interaksi Simbolik, Pendalaman Karakter, Identitas Sosial.

PENDAHULUAN

Di zaman modern segala sesuatu dapat diakses dengan mudah dan instan contohnya seperti internet. Internet dapat membuat setiap individu terhubung satu sama lain tanpa batas ruang dan waktu. Sekarang, banyak *game*

yang sudah terkoneksi dengan internet. Mengingat dulu teknologi belum canggih seperti saat ini. Dulu, *game* hanya bisa dimainkan secara *offline* saja. Perkembangan *game online* di Indonesia mulai berkembang pada awal tahun 2000-an disertai dengan ketersediaan layanan internet yang ada di Indonesia.

*Correspondence Address : washacked69@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v12i4.2025. 1368-1374

© 2025UM-Tapsel Press

Pada era 2000-an internet hanya bisa dinikmati oleh orang-orang tertentu mengingat internet masih menjadi hal yang jarang dijumpai pada saat itu. Internet hanya sering dijumpai pada warung internet atau *warnet* dibanding dengan koneksi milik pribadi. *Game online* yang terhubung dengan internet dapat dimainkan sekaligus memberikan pemain ruang interaksi antar *player* di dalam *game online*.

Game memiliki banyak jenis atau *genre* yang dapat dimainkan seperti *strategy game*, *action game*, *shooting game*, *sport game*, *roleplaying game*, *adventure game*, dan masih banyak lagi. *Game* bisa dimainkan menggunakan alat seperti *PC* atau konsol *Playstation* dan *Xbox*. Jika menggunakan *PC* seseorang harus memiliki komputer dengan spesifikasi tertentu, karena di zaman yang sudah canggih ini terdapat *game* yang hanya bisa dijalankan dengan komputer yang memiliki spesifikasi yang bagus.

Game yang diteliti pada penelitian kali ini adalah *game* yang memiliki *genre action game*, *shooting game*, *roleplaying game*, *simulation game*, *adventure game*, dan *multiplayer game* yaitu *game* yang bernama *Grand Theft Auto* seri ke V atau biasa disebut dengan *GTA V*, yang dikembangkan oleh *Rockstar North* dan diterbitkan oleh *Rockstar Games*. *Game* ini dirilis pada tahun 2013 yang merupakan sebuah *game* yang berjenis aksi petualangan. *Game* ini dapat dimainkan dengan 2 mode yaitu secara *offline* maupun *online*. Jika pemain bermain menggunakan *offline mode*, maka pemain memasuki *single player* atau pemain akan bermain dengan mengikuti alur cerita yang sudah disediakan oleh *game*-nya. Dan jika pemain bermain menggunakan *online mode*, maka pemain akan bermain secara *multiplayer* dimana pemain dapat bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain di dalam dunia *GTA V* secara

online dan pemain bisa membuat alur ceritanya sendiri sesuai dengan apa yang pemain inginkan dan hal itulah yang biasa disebut dengan *roleplay*.

Dalam *game GTA V*, terdapat banyak pemain yang memainkan karakternya masing-masing, yang membuat *roleplay* lebih kompleks dan hampir sama dengan kehidupan nyata. Dalam memainkan *roleplay*, pemain berinteraksi satu sama lain dengan cara yang berbeda. Metode unik ini menunjukkan proses pembangunan identitas yang mungkin berbeda dengan identitas pemain yang ada di kehidupan nyata. Dalam *game GTA V*, yang dimainkan secara online, pemain harus berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan cerita atau *roleplay*. *Roleplay* adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah *game* dengan menggunakan karakter yang telah dibuat oleh pemain untuk menjalankan peran sesuai dengan yang diinginkan dan mematuhi peraturan tertentu untuk memastikan interaksi antara pemain lainnya terus berlanjut.

Untuk menunjukkan diri kepada pemain lain, pemain dalam *GTA V* dapat berkomunikasi dengan cara yang mereka inginkan, seperti mengembangkan karakter dan peran dalam permainan. Karena dunia virtual tidak dapat menampilkan gerak-gerik dan ekspresi wajah para pemain, peristiwa nyata yang terjadi pada para pemain jauh lebih sulit untuk dilihat. Saat pemain berpartisipasi dalam *roleplay* dalam sebuah permainan, dunia virtual tidak dapat dibandingkan dengan dunia nyata. Ini menunjukkan bahwa dunia virtual hanyalah manipulasi pemain.

Untuk memulai sebuah *roleplay* pemain diharuskan untuk membuat karakter virtual terlebih dahulu. Jika sudah menentukan karakter seperti apa yang akan dimainkan, mulai dari sini pemain dapat melakukan permainan *roleplay*. *Character development* dalam

bermain *roleplay* sangat penting, karena semakin bagus berperan maka sensasi bermain *roleplay* akan menjadi sangat realistis. Dimulai dari menjadi warga biasa, pemain bisa menentukan kedepannya ingin menjadi apa. Pengalaman penulis dalam bermain *roleplay*, yakni sudah bermain sekitar 1 tahun. Dalam waktu 1 tahun tersebut, banyak cerita yang sudah dilakukan, dari yang menjadi sopir bis, menjahit baju, menjadi tukang kayu, hingga menjadi *gangster*.

Untuk tahapan menjadi *gangster*, *player* diharuskan memerankan karakternya layaknya seorang *gangster*. Hal tersebut dapat memicu ketertarikan *player* lain yang berperan sebagai anggota *gang* untuk merekrut *player* yang sudah membangun *character development* layaknya seorang *gangster*. Jika *player* sudah direkrut oleh anggota *gang*, pada umumnya kandidat baru akan disumpah untuk tidak mengkhianati *gang* tersebut. Jika melanggar biasanya *player* akan di bunuh karakternya oleh anggota *gang* karena sudah melanggar sumpah.

Untuk memaksimalkan peran menjadi *gangster*, hal yang perlu dilakukan adalah mengeluarkan suara yang galak layaknya seorang *gangster*, berperilaku seenaknya, dan membawa senjata. Semakin *player* lain takut dengan karakter yang sudah diperankan, semakin bagus *player* dalam berperan selayaknya *gangster*. Terkadang *gangster* juga bisa membegal warga biasa, hal tersebut wajar karena *gangster* adalah orang yang hidup dijalanan. Terkadang *gangster* juga berperang melawan *gang* lain untuk memperebutkan kekuasaan. Bisa juga berperang melawan polisi atas kejahatan yang sudah mereka lakukan.

Game GTA V menarik untuk dipelajari karena memiliki banyak rekor dunia. Game ini memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain secara online. Banyak individu saat ini menjadi

pecandu game online. Di Amerika Serikat, penelitian terhadap 963 orang tua remaja berusia 13-18 tahun menemukan bahwa 86% orang tua percaya anak-anak mereka kecanduan bermain game (Harefa & Marbun, 2020). Game ini menuntut pemain menjalani kehidupan virtual, yang dikenal sebagai *roleplay*. Banyak orang saat ini hidup di dunia maya (virtual), salah satunya adalah bermain game untuk mengekspresikan diri atau melakukan banyak hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana komunikasi interaksi simbolik dalam metaverse GTA V *Roleplay* di Server Kotakita.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana menurut Creswell dalam Iskandar dan Irawati (2023), etnografi merupakan salah satu strategi dalam penelitian kualitatif yang di dalamnya peneliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan alamiahnya. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di Server Kotakita. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 pemain (*player*) yang bermain GTA V *Roleplay* Server Kotakita dan memiliki role yang berbeda-beda. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara memilih sampel dari beberapa pemain sehingga hasil penelitian lebih representatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah interaktif dari Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (1992) analisis data model interaktif memiliki 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dimana peneliti ikut bermain dan terlibat secara langsung dengan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Peneliti berusaha berbaur dengan dan berinteraksi secara langsung dengan informan melalui pendekatan yang baik sehingga mendapatkan Gambaran yang jelas tentang apa yang diamati. Observasi ini bertujuan untuk mengamati bagaimana representasi, pilihan, keseharian, dan aktivitas yang dilakukan informan dalam berperan. Peneliti melakukan dokumentasi melalui tangkapan layar serta mencatat terkait hal-hal tersebut. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan para informan yang sudah disiapkan oleh peneliti.

A. Komunikasi Interaksi Simbolik dalam Metaverse

Komunikasi interaksi simbolik merupakan teori yang memiliki asumsi bahwa manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Teori komunikasi interaksi simbolik berfokus pada pentingnya konsep diri dan persepsi yang dimiliki individu berdasarkan interaksi dengan individu lain. Teori interaksi simbolik diperkenalkan pertama kali oleh Herbert Blumer yang merupakan turunan dari pemikiran George Herbert Mead dalam ruang lingkup sosiologi. Pembahasan interaksi simbolik secara spesifikasinya membahas seorang individu dalam berperilaku dan menentukan keputusan diri dalam ruang lingkup sosial yang dilakukan secara sadar. Menurut Blumer (1969) mengutarakan tentang tiga prinsip utama interaksi simbolik, yaitu tentang pemaknaan (*meaning*), bahasa (*language*), dan pikiran (*thought*). Sebagai contoh teori interaksi simbolik dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita sedang melakukan aktivitas berbelanja, yang mana terdapat pelayan

yang menawarkan berbagai produk. Oleh sebab itu, dalam hal ini, kita akan menempatkan diri sebagai seorang konsumen. Interaksi tersebut memberikan makna atas suatu peran dan aktivitas pada setiap individu.

Prinsip pertama adalah makna (*meaning*), yang merupakan manusia bertindak berdasarkan makna yang dimiliki benda-benda bagi mereka. Dengan kata lain, manusia dianggap aktif dalam menentukan dan memaknai lingkungan atau situasi.

Dari ketiga informan, masing-masing mempunyai pemaknaan pribadi dalam peran yang mereka mainkan. Informan pertama merupakan seorang gangster. Dalam lingkungannya seorang gangster merupakan simbol kejahatan dimana mereka melakukan serangkaian kegiatan-kegiatan criminal seperti melakukan pembegalan, perampokan warung dan berperang dengan kelompok lain. Dari serangkaian kegiatan tersebut informan pertama mengambil keputusan bahwa seorang gangster harus bersikap galak dan harus ditakuti oleh warga-warga lain. Lalu, informan kedua yang berperan sebagai seorang petugas medis atau EMS yang memiliki lingkungan orang berpendidikan, sebuah pekerjaan yang mulia dimana pekerjaan tersebut mempunyai tanggung jawab dalam melayani Kesehatan masyarakat. Merawat korban yang terluka baik luka ringan maupun berat merupakan tugas seorang petugas medis. Tidak hanya itu, seorang petugas medis juga harus melayani pasien-pasiennya dengan sikap yang lembut. Maka dari itu, melihat lingkungannya, informan kedua mengakui bahwa petugas haruslah orang yang berperikemanusiaan. Dan informan yang ketiga memiliki peran seorang polisi, dimana lingkungan polisi merupakan lingkungan yang keras. Dalam tugasnya polisi harus selalu siap sedia dalam menumpas kejahatan. Berpatroli merupakan salah satu

kegiatan dalam menumpas kejahatan mengingat gangster memiliki kegiatan pembegalan terhadap warga. Maka dari itu, seorang polisi harus memiliki sifat yang tegas dan berwibawa agar dalam melaksanakan tugasnya polisi tidak diremehkan oleh siapapun.

Selanjutnya yaitu prinsip Bahasa (*language*), merupakan makna-makna adalah hasil dari interaksi sosial yang terus-menerus dan terjadi berulang-ulang dalam suatu masyarakat. Makna pada suatu tanda, yaitu objek, peristiwa, atau gagasan tidak melekat pada tanda tersebut, tetapi merupakan hasil dari negosiasi.

Dalam prinsip Bahasa (*language*), informan pertama yang berperan sebagai seorang gangster dimana lingkungannya merupakan sebuah kelompok penjahat yang kerap melakukan kegiatan-kegiatan criminal tersebut mempunyai visi bahwa sebagai seorang criminal harus dikenal dengan ancamannya. Dari lingkungannya tersebut interaksi antar anggota gang pastinya menggunakan Bahasa-bahasa yang kotor, dan secara tidak langsung memengaruhi informan pertama untuk menggunakan Bahasa yang kotor pula dalam memerankan perannya. Untuk informan kedua yang memiliki lingkungan petugas medis, dimana rata-rata petugas medis merupakan orang yang berlatar Pendidikan tinggi mengakui bahwa pasien harus dilayani dengan sopan. Terkadang informan kedua melayani pasiennya dengan sikap yang Anggun mengingat perannya sebagai seorang petugas medis yang merawat warga yang terluka. Dilihat dari hal tersebut lingkungan informan kedua memengaruhi Bahasa yang dia gunakan. Kemudian informan ketiga yang berperan sebagai seorang polisi memiliki sifat yang tegas dan berwibawa. Menurutny seorang polisi harus disegani oleh warga baik itu penjahat atau warga biasa. Polisi merupakan simbol penegak hukum memiliki Bahasa

yang tegas karena lingkungan yang ada di kepolisian adalah lingkungan yang keras dimana mereka berurusan dengan penjahat dan selalu siap untuk memberantasnya.

Prinsip ketiga ada pikiran (*thoughts*), merupakan penafsiran dari sebuah makna dan Bahasa yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan objek yang dihadapinya. Berdasarkan prinsip tersebut, maka makna dapat berubah sesuai dengan konteks dalam ruang dan waktu yang membingkai interaksi.

Dalam memainkan perannya, informan pertama yang merupakan seorang gangster biasanya melakukan kegiatan-kegiatan criminal seperti merampok, membegal, dan melakukan peperangan. Dari sudut pandang orang lain, orang yang melakukan Tindakan criminal merupakan seorang penjahat yang harus dihukum sesuai dengan aturan yang berlaku. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran yang dimainkan oleh informan pertama terlaksana dengan baik. Ditambah dengan sifat yang galak dan tutur kata yang sembarangan orang lain berpikir bahwa penjahat harus dihindari dalam keadaan tertentu karena dapat mengancam nyawa seseorang. Informan kedua yang merupakan seorang petugas medis, selalu melayani pasien-pasiennya dengan lembut dan sopan. Hal tersebut membuat pasien yang dilayaninya menjadi nyaman. Dengan sikapnya tersebut informan kedua mengakui bahwa seorang dokter memang harus bersikap Anggun karena pasien, terutama yang terluka baik ringan ataupun berat agar dapat focus dalam pemulihan diri. Dalam melakukan perannya, informan kedua memainkan perannya dengan baik. Lalu, informan yang ketiga merupakan seorang anggota kepolisian mengakui bahwa seorang polisi harus dipandang dengan baik. Maka dari itu informan ketiga memainkan perannya dengan sifat yang

tegas dan berwibawa. Hal tersebut harus dilakukan karena polisi memang harus disegani karena merupakan simbol dalam penegak hukum, dimana mereka memberantas kejahatan yang ada di kota. Jika polisi dipandang rendah maka tugasnya sebagai polisi tidak terlaksana dengan baik.

B. Identitas Sosial dalam Komunikasi Interaksi Simbolik

Teori identitas sosial merupakan akumulasi nilai-nilai kelompok yang disesuaikan ke dalam konsep diri individu (Abrams, 1997: 150). Tajfel mendefinisikan identitas sosial sebagai pengetahuan seseorang terhadap keanggota di dalam suatu kelompok bersama dengan nilai dan emosional yang dirasakan di dalamnya. Ini berkaitan dengan keterlibatan, rasa peduli, dan rasa bangga anggota terhadap suatu kelompok (Tajfel dalam Hogg & Abrams, 1990). Hogg & Abrams juga berpendapat bahwa mereka mendefinisikan identitas sosial sebagai suatu rasa keterkaitan, rasa peduli dan juga rasa bangga sebagai seorang anggota dalam suatu kelompok tertentu. Dari penjelasan diatas tentunya identitas sosial ada keterkaitannya dengan komunikasi interaksi simbolik dimana identitas sosial menjelaskan seorang individu bahwa dalam kelompoknya dia menunjukkan bagian dari kelompok tersebut.

Dalam dunia roleplay identitas merupakan hal yang penting untuk diketahui. Hal tersebut menjelaskan bahwa seseorang merupakan bagian dari kelompok mana dan berasal dari instansi apa. Seperti pada informan pertama yang seorang gangster mengatakan bahwa kelompoknya memiliki nama sebagai Troublemaker Street Gang atau disingkat dengan TSG memiliki logo seekor hewan kingkong dan berwarna ciri khas biru. Identitasnya sebagai gangster terlihat dari luar bahwa informan pertama

memakai identitas kelompoknya. Jika orang lain melihat informan pertama memakai atributnya, maka bisa diasumsikan bahwa orang yang melihat informan pertama merupakan seorang gangster dan dirinya merasa tertekan karena keberadaan seorang gangster berada di dekatnya. Untuk informan kedua, seorang petugas medis biasanya memakai jas laboratorium dengan bertuliskan di punggung "paramedic". Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan identitasnya bahwa informan kedua adalah seorang petugas medis. Lalu, informan ketiga adalah polisi. Dari sini sudah jelas bahwa polisi selalu memakai seragam kepolisian. Akan tetapi dalam server Kotakita terdapat 3 divisi dalam kepolisian, yakni polisi umum, polisi pengawas lalu lintas, dan polisi special unit. Informan ketiga tergabung dalam divisi polisi umum, dimana seragam polisi umum berwarna coklat, sedangkan polisi pengawas lalu lintas berwarna biru dan polisi special unit berwarna hitam.

Dari gagasan diatas, identitas dalam dunia roleplay merupakan hal yang penting karena untuk membedakan satu dengan yang lainnya. Selain itu untuk mempermudah juga dalam pembagian kelompok atau instansi dengan cara mempunyai warna ciri khas masing-masing.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ketiga informan memiliki komunikasi interaksi simbolik dalam berperan di GTA V Roleplay Server Kotakita antara lain, makna (*meaning*) dari ketiga informan tersebut memiliki makna dari masing-masing role yaitu, gangster sebagai ancaman, EMS sebagai seorang penyelamat atau bukan ancaman, dan polisi sebagai pihak penegak hukum/keadilan. Lalu, yang kedua adalah bahasa (*language*) dimana masing-masing peran memiliki bahasa

yang digunakan berbeda-beda. Gangster menggunakan kata yang galak dan semena-semena ditambah dengan kalimat yang kotor, sedangkan EMS menggunakan bahasa yang sopan, dan polisi menggunakan bahasa yang tegas agar terlihat berwibawa dimata orang lain. Dan yang terakhir adalah pikiran (*thoughts*), gangster dalam pikiran orang lain yang memiliki makna sebagai ancaman dan ancaman tersebut membuat orang berpikir bahwa seorang gangster harus dijaui, lalu kedua adalah EMS, yang membuat orang berpikir bahwa dia merupakan seorang perawat yang mempunyai makna bukan ancaman atau penyelamat dilihat dari sifat dan tutur katanya. Ketiga adalah polisi yang merupakan sebuah penegak hukum, menjaga kondisi kota agar tetap kondusif merupakan tugasnya. Dari sudut pandang orang lain, polisi memiliki sifat yang tegas dan berwibawa. Maka dari itu seorang polisi selalu disegani oleh orang lain.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G.Worchel., *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Monterey:CA: Brooks/Cole.

DAFTAR PUSTAKA

Abrams, D., & Hogg, M. (1990). *Social Identity Theory : Constructive and critical advances*. New York : Springer-Verlag.

Blumer, Herbert. 1969. *Symbolic Interactionsm: Perspective and Method*. Inggris: Prentice Hall

Iskandar, F. A., & Irawati, I. (2023). *Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis*. Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 7(4), 679-696

Miles, M. B. & Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia

Marbun, M., & Harefa, N. 2020. *IMPLEMENTASI LOGIKA FUZZY MAMDANI UNTUK MENGIDENTIFIKASI TINGKAT KECANDUAN PELAJAR TERHADAP GAME ONLINE*. JOISIE (*Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*), 4(2),128-138.