

## **Interaksi Simbolik dan Pemenuhan Kebutuhan Sosial Di Komunitas Discord Genshin Impact**

**Oleh: Sauqi Ichsan Kamil<sup>1</sup>, Subhan Widiansyah<sup>2</sup>.**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Abstract**

*This study aims to analyze how symbolic interaction is formed within the online community of Genshin Impact players and how such interactions contribute to fulfilling the social needs of its members. In the digital era, online communities function not only as platforms for sharing information but also as social arenas where individuals construct identity, intimacy, and shared meaning through digital communication symbols. This research employs a descriptive qualitative approach, using in-depth interviews with five purposively selected informants and observations of community activities on platforms such as Discord. Data analysis follows the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that interactions within the community are constructed through linguistic symbols, emojis, GIFs, voice chat, and community-specific jargon such as “whenyah” and “istri gua.” These symbols function not only as communication tools but also as means of establishing digital identity and social closeness. Furthermore, the community plays a role in fulfilling members’ social needs, including affiliation, emotional support, information, entertainment, and identity expression. Thus, online communities serve as significant digital social spaces for building relationships and fulfilling individuals’ social needs. These findings indicate that digital communities play an important role as modern social arenas, where communication symbols serve as the primary medium for constructing meaning, identity, and fulfilling the social needs of community members.*

**Key Words:** *Symbolic Interaction, Online Community, Social Needs, Uses and Gratification, Genshin Impact.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana interaksi simbolik terbentuk dalam komunitas online pemain *Genshin Impact* serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pemenuhan kebutuhan sosial anggotanya. Dalam era digital, komunitas online tidak hanya berfungsi sebagai ruang berbagi informasi, tetapi juga sebagai arena sosial di mana individu membangun identitas, kedekatan, dan makna melalui simbol komunikasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam terhadap lima informan yang dipilih secara purposive serta observasi pada platform *Discord*. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas dibangun melalui penggunaan simbol linguistik, emoji, GIF, voice chat, dan jargon khas seperti “whenyah” dan “istri gua?”. Simbol-simbol tersebut berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus sarana pembentukan identitas digital dan kedekatan sosial. Selain itu, komunitas berperan dalam memenuhi kebutuhan sosial anggota seperti afiliasi, dukungan emosional, informasi, hiburan, dan ekspresi identitas. Dengan demikian, komunitas online berfungsi sebagai ruang sosial digital yang signifikan dalam membangun relasi dan memenuhi kebutuhan sosial individu. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas digital memiliki peran penting sebagai arena sosial modern, di mana simbol komunikasi menjadi medium utama dalam membangun makna, identitas, dan pemenuhan kebutuhan sosial anggota komunitas.

**Kata Kunci:** *Interaksi Simbolik, Komunitas Online, Kebutuhan Sosial, Uses and Gratification, Genshin Impact.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial masyarakat, khususnya dalam kehidupan generasi yang aktif di ruang digital. Internet dan berbagai platform digital tidak hanya berfungsi sebagai media atau komunikasi, tetapi juga menjadi ruang sosial baru di mana individu membangun relasi, identitas, serta

makna melalui simbol-simbol komunikasi yang dimediasi oleh teknologi. Dalam konteks ini, interaksi sosial tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, melainkan berkembang ke dalam bentuk komunikasi virtual yang lebih fleksibel, cepat, dan berbasis simbol digital. Perubahan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial mengalami transformasi baik dari segi bentuk maupun makna. Interaksi yang sebelumnya bersifat langsung, kini bergeser menjadi interaksi tidak langsung melalui media digital, yang ditandai dengan penggunaan simbol seperti teks, emoji, dan berbagai bentuk representasi digital lainnya. Pergeseran ini tidak hanya memengaruhi bagaimana cara berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi bagaimana individu memaknai kebersamaan, kedekatan, dan hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu & Widiensyah, 2025).

Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi digital dan jaringan internet telah mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dan membangun realitas sosialnya. Dunia maya tidak lagi menjadi tempat untuk berkomunikasi semata, melainkan telah berubah menjadi arena sosial baru bagi setiap individu untuk berpartisipasi, membentuk identitas, serta membentuk makna terhadap pengalaman hidupnya. Salah satu wujud dari dinamika sosial ini adalah munculnya berbagai macam komunitas online yang terbentuk berdasarkan minat, hobi, maupun identitas tertentu. Dalam ruang digital, interaksi sosial tidak lagi bergantung pada kedekatan ruang dan waktu, tetapi pada kesamaan minat, tujuan, dan identitas simbolik. Keberadaan komunitas online tidak menghilangkan makna sosial, melainkan justru memperluas bentuk-bentuk interaksi manusia. Dalam konteks ini, komunitas pemain video game dapat dipahami sebagai salah satu komunitas yang paling aktif dan dinamis dalam ruang digital.

*Genshin Impact*, sebagai permainan daring yang populer secara global, menyediakan lingkungan virtual yang memungkinkan para pemain berinteraksi melalui simbol, bahasa, dan tindakan yang khas. Dalam permainan ini, interaksi tidak hanya terbatas pada aktivitas bermain, tetapi juga meluas ke berbagai ruang-ruang komunikasi daring seperti *Discord*. Di ruang-ruang tersebut, para pemain membangun hubungan sosial, menciptakan berbagai aturan tidak tertulis, dan membentuk makna bersama simbol-simbol yang mereka gunakan, mulai dari avatar karakter, nama pengguna, gaya komunikasi, hingga ekspresi emosi virtual seperti “emote” dan “reaction”. Fenomena ini memperlihatkan bahwa dunia virtual bukan lagi sebagai ruang pelarian, melainkan menjadi sebuah ruang sosial yang berisi berbagai macam makna.

Dalam perspektif Sosiologi, fenomena ini dapat dianalisis melalui teori interaksi simbolik yang menekankan bahwa interaksi sosial dibangun melalui pertukaran simbol dan

proses pemaknaan yang dilakukan oleh individu. Interaksi tidak hanya dipahami sebagai tindakan sosial, tetapi juga sebagai proses konstruksi makna yang melibatkan pikiran (mind), diri (self), dan masyarakat (society). Dalam era digital, simbol komunikasi mengalami transformasi menjadi simbol digital yang memperluas bentuk interaksi sosial dan menciptakan realitas sosial baru (Rahayu & Widiansyah, 2025). Selain itu, perkembangan teknologi digital juga memengaruhi perilaku individu dalam memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis. Kemudahan akses terhadap media digital mendorong individu untuk tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga kebutuhan simbolik seperti identitas, eksistensi, dan pengakuan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak terlepas dari upaya individu dalam memperoleh kepuasan atau gratifikasi tertentu (Sihab et al., 2023).

Dalam memahami interaksi sosial dalam ruang digital, penting untuk melihat bagaimana komunikasi dimediasi oleh teknologi serta bagaimana individu membangun hubungan sosial melalui media tersebut. Media digital memungkinkan individu untuk tetap berinteraksi meskipun tidak berada dalam ruang fisik yang sama, sehingga menciptakan bentuk komunikasi baru yang berbasis teknologi. Dalam konteks ini, penggunaan media komunikasi digital menjadi sarana utama dalam menunjang proses interaksi sosial antar individu (Nurazizah et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial secara virtual. Lebih lanjut, dalam perspektif sosiologi, interaksi sosial tidak dapat dilepaskan dari konsep jaringan sosial yang berperan dalam membentuk hubungan antar individu. Jaringan sosial memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, kerja sama, serta dukungan sosial antar anggota, yang pada akhirnya memperkuat keterikatan sosial dalam suatu komunitas. Interaksi yang berlangsung secara terus-menerus akan membentuk jaringan sosial yang bersifat dinamis dan memiliki fungsi ekonomi maupun sosial dalam kehidupan masyarakat (Musahwi et al., 2018). Dalam konteks komunitas online, jaringan sosial ini menjadi dasar dalam membangun relasi antar anggota serta mempertahankan keberlangsungan komunitas. Selain itu, dalam konteks kehidupan sosial yang lebih luas, interaksi antar individu juga berkaitan dengan peran sosial yang dijalankan dalam kehidupan sehari-hari. Individu tidak hanya berinteraksi sebagai pribadi, tetapi juga membawa peran dan tanggung jawab tertentu dalam lingkungannya. Hal ini terlihat dalam berbagai konteks kehidupan, termasuk dalam situasi krisis seperti pandemi, di mana individu harus mampu menyesuaikan peran sosialnya dengan kondisi yang ada. Perubahan kondisi sosial dapat memunculkan peran baru serta dinamika interaksi yang berbeda dalam kehidupan masyarakat (Afrizal et al., 2022).

Kebutuhan sosial merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang berkaitan dengan upaya individu untuk menjalin hubungan dengan orang lain, memperoleh kasih sayang, serta mendapatkan penerimaan dalam lingkungan sosialnya. Dalam perspektif kebutuhan manusia, pemenuhan kebutuhan sosial menjadi aspek penting dalam menunjang kesejahteraan psikologis dan emosional individu, karena melalui hubungan sosial yang baik seseorang dapat merasakan rasa memiliki (*sense of belonging*) serta memperoleh dukungan sosial dari lingkungan sekitarnya. Kebutuhan ini tidak hanya terbatas pada interaksi fisik, tetapi juga mencakup keterhubungan secara emosional dan simbolik yang memungkinkan individu merasa dihargai dan diakui keberadaannya. Sebaliknya, ketika kebutuhan sosial tidak terpenuhi, individu berpotensi mengalami perasaan kesepian, keterasingan, hingga menurunnya kualitas hidup, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kondisi psikologis maupun sosial individu tersebut (Nur Azizah et al., 2025).

Dalam konteks yang lebih luas, khususnya dalam kehidupan komunitas, kebutuhan sosial dapat dipahami sebagai kondisi yang menunjukkan adanya kesenjangan antara keadaan sosial yang ada dengan keadaan yang diharapkan oleh anggota komunitas. Kebutuhan ini muncul ketika individu atau kelompok belum memperoleh dukungan sosial, akses interaksi, atau hubungan sosial yang memadai dalam lingkungannya. Dengan demikian, kebutuhan sosial tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif, karena berkaitan dengan bagaimana suatu komunitas mampu menyediakan ruang interaksi, komunikasi, serta hubungan sosial yang mendukung anggotanya. Dalam konteks komunitas digital, kebutuhan sosial ini menjadi semakin penting karena interaksi tidak terjadi secara langsung, sehingga individu cenderung mencari alternatif ruang sosial yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui media digital (Chowdhury et al., 2024).

Selain itu, kebutuhan sosial juga berkaitan erat dengan kebutuhan akan penerimaan dan pengakuan dari lingkungan sosial. Individu cenderung berusaha menyesuaikan diri dengan norma, nilai, dan ekspektasi kelompok agar dapat diterima sebagai bagian dari komunitas tersebut. Proses ini menunjukkan bahwa kebutuhan sosial tidak hanya mendorong individu untuk berinteraksi, tetapi juga mempengaruhi perilaku, sikap, serta cara individu menampilkan dirinya dalam lingkungan sosial. Dalam konteks ini, interaksi sosial menjadi sarana utama bagi individu untuk memperoleh validasi sosial, baik dalam bentuk pengakuan, perhatian, maupun respon dari orang lain. Dengan demikian, kebutuhan sosial dapat dipahami sebagai faktor penting yang mendorong terbentuknya interaksi serta dinamika hubungan sosial dalam suatu komunitas, termasuk dalam komunitas online yang berbasis pada komunikasi digital (Saputra & Naufal Wala, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komunitas digital, khususnya dalam konteks game online, telah berkembang menjadi ruang sosial yang kompleks dan dinamis. Penelitian yang dilakukan oleh (Liu, 2024) menunjukkan bahwa identitas pemain terbentuk melalui interaksi antara pengalaman bermain dan interaksi sosial dalam komunitas, yang menghasilkan konstruksi self-identity dan social identity. Hal ini menegaskan bahwa game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi ruang pembentukan identitas sosial. Sejalan dengan penelitian dari (Veal et al., 2024) yang menjelaskan bahwa interaksi dalam *online social video games* itu bersifat simbolik, di mana makna dibentuk melalui pengalaman bersama, penggunaan simbol, serta praktik sosial, seperti kerja sama tim dan komunikasi antar pemain.

Penelitian lain menunjukkan bahwa komunitas game online berfungsi sebagai ruang interaksi sosial yang aktif. (Arifah et al., 2022) menemukan bahwa pola komunikasi dalam komunitas *Genshin Impact* bersifat sirkular dan melibatkan interaksi timbal balik antar anggota, termasuk dalam bentuk kerja sama dan konflik sosial. Sementara itu (Putra, 2022) menunjukkan bahwa *Genshin Impact* dapat berfungsi sebagai media komunikasi antar budaya yang mempertemukan pemain dari berbagai macam latar belakang dalam satu ruang interaksi digital. Selain itu, (Putro & Nurussa'adah, 2025) menemukan bahwa komunitas game tetap menjadi ruang pembentukan relasi sosial meskipun terdapat dampak negatif dari intensitas bermain game.

Dari sisi perilaku dan motivasi, penelitian yang dilakukan oleh (Priyangga & Salehudin, 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan pemain dalam komunitas dipengaruhi oleh kepuasan bermain, personalisasi, serta interaksi sosial yang kemudian berdampak pada perilaku konsumsi dan partisipasi komunitas. Penelitian oleh (Khairunnisa, 2024) juga menunjukkan bahwa interaksi sosial digital seperti *electronic word of mouth* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pemain. Selain itu, (Wuryandari, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan game dapat dipahami melalui pendekatan *uses and gratification*, di mana pemain secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan sosial, psikologis, dan hiburan.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji komunitas game online dari berbagai macam perspektif, seperti pola komunikasi, pembentukan identitas, perilaku konsumsi, serta fungsi media sebagai sarana interaksi sosial, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan interaksi sebagai fenomena yang bersifat umum dan belum secara mendalam mengkaji proses pemaknaan simbolik yang terjadi dalam interaksi tersebut. Penelitian seperti (Liu, 2024) dan (Veal et al., 2024) memang telah menunjukkan adanya keterkaitan antara interaksi, identitas, dan pengalaman sosial dalam komunitas game, namun

belum secara spesifik menguraikan bagaimana simbol-simbol digital yang digunakan dalam interaksi sehari-hari dimaknai oleh individu dalam konteks komunitas tertentu. Demikian pula, penelitian yang berfokus pada perilaku dan motivasi pemain seperti (Priyanga & Salehudin, 2025), (Khairunnisa, 2024), dan (Wuryandari, 2021) lebih cenderung menekankan aspek penggunaan media dan perilaku konsumsi, tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan proses pembentukan makna melalui interaksi simbolik. Selain itu, penelitian terkait komunitas *Genshin Impact* seperti (Arifah et al., 2022) dan (Putra, 2022) lebih banyak menyoroti pola komunikasi dan fungsi sosial komunitas, namun belum mengintegrasikan secara komprehensif antara dimensi simbolik dalam interaksi dengan pemenuhan kebutuhan sosial individu. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang cukup signifikan, yaitu kurangnya kajian yang secara integratif menghubungkan proses interaksi simbolik dengan motivasi dan pemenuhan kebutuhan sosial dalam konteks komunitas digital yang spesifik.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa interaksi dalam komunitas online tidak hanya sekadar proses pertukaran pesan, tetapi merupakan proses simbolik yang melibatkan pemaknaan terhadap berbagai bentuk simbol digital seperti bahasa, emoji, avatar, serta istilah khas komunitas yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Dalam kerangka teori interaksi simbolik, proses ini dipahami sebagai mekanisme pembentukan makna, identitas, dan relasi sosial yang berlangsung secara dinamis melalui interaksi antar individu. Di sisi lain, melalui perspektif *uses and gratification*, interaksi tersebut juga dipandang sebagai sarana bagi individu untuk memenuhi berbagai kebutuhan sosial dan psikologis, seperti kebutuhan akan afiliasi, pengakuan, hiburan, serta ekspresi diri. Dengan demikian, dapat diduga bahwa terdapat hubungan yang erat antara proses interaksi simbolik dengan pemenuhan kebutuhan sosial dalam komunitas online, di mana simbol-simbol digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium utama dalam membangun pengalaman sosial yang bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana interaksi simbolik terbentuk dalam komunitas online serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pemenuhan kebutuhan sosial anggotanya.

Urgensi penelitian ini terletak pada semakin besarnya peran komunitas digital sebagai ruang sosial baru dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi generasi muda yang aktif di era teknologi informasi. Komunitas online tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat hiburan atau berbagi informasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang sosial alternatif tempat individu membangun hubungan interpersonal, memperoleh dukungan emosional, mengekspresikan identitas diri, serta memenuhi kebutuhan sosial yang sebelumnya banyak

diperoleh melalui interaksi tatap muka. Dalam konteks permainan daring seperti *Genshin Impact*, komunitas pemain tidak hanya terbentuk karena aktivitas bermain, tetapi juga karena adanya kebutuhan akan afiliasi, rasa memiliki (sense of belonging), dan pengakuan sosial dalam lingkungan digital. Jika fenomena ini tidak dipahami secara mendalam, maka perubahan pola interaksi sosial masyarakat digital akan sulit dijelaskan secara sosiologis.

Secara akademik, penelitian mengenai komunitas game online selama ini lebih banyak berfokus pada pola komunikasi virtual, perilaku konsumtif, identitas pemain, serta motivasi penggunaan media digital. Namun, masih relatif sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana proses interaksi simbolik melalui penggunaan simbol digital seperti emoji, jargon komunitas, avatar, voice chat, dan ekspresi virtual lainnya berperan dalam membangun makna sosial sekaligus memenuhi kebutuhan sosial anggota komunitas. Padahal, simbol-simbol tersebut merupakan elemen utama dalam interaksi digital yang membentuk kedekatan sosial, solidaritas kelompok, dan identitas kolektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan menghubungkan perspektif interaksi simbolik dan uses and gratification dalam konteks komunitas online pemain *Genshin Impact*.

Selain itu, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengelola komunitas digital, moderator platform seperti *Discord*, maupun pengembang komunitas online lainnya dalam menciptakan ruang interaksi yang lebih sehat, inklusif, dan suportif bagi para anggotanya. Pemahaman mengenai bagaimana anggota komunitas membangun makna sosial melalui simbol komunikasi digital dapat menjadi dasar dalam mengembangkan pola komunikasi yang lebih positif serta memperkuat hubungan sosial antaranggota. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara teoritis dalam kajian sosiologi digital, tetapi juga memiliki nilai praktis dalam memahami dinamika sosial masyarakat kontemporer.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bentuk-bentuk interaksi simbolik yang muncul dalam komunitas online pemain *Genshin Impact*, serta memahami bagaimana makna dibangun dan dinegosiasikan oleh para anggota komunitas melalui penggunaan simbol-simbol digital dalam interaksi sosial di ruang virtual. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji bagaimana proses interaksi simbolik tersebut berperan dalam membantu memenuhi kebutuhan sosial anggota komunitas, seperti kebutuhan akan afiliasi, pengakuan, dan dukungan emosional. Lebih lanjut, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi berbagai faktor sosial dan kultural yang mempengaruhi dinamika interaksi dalam komunitas online tersebut, sehingga dapat

memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara simbol, interaksi, dan pemenuhan kebutuhan sosial dalam konteks komunitas digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini di pilih karena penelitian ini lebih berfokus pada pemahaman makna dibalik interaksi sosial yang terjadi di komunitas online pemain *Genshin Impact*. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi dan proses interaksi simbolik yang terbentuk di antara anggota komunitas. Menurut (Creswell, 2009), penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan deskripsi dan tema dari data yang diperoleh melalui interaksi dengan partisipan, guna menyajikan gambaran yang mendalam tentang pengalaman mereka dan konteks penelitian. Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif berfokus pada penyajian potret deskriptif yang terperinci (*Detailed Descriptive Portrait*) dari fenomena yang diteliti, tanpa bermaksud mengembangkan teori atau menjelaskan hubungan sebab-akibat.

Di penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik utama, yaitu wawancara (*In Depth Interview*) dan observasi. Menurut (Creswell, 2009), wawancara dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan secara tatap muka langsung, melalui telepon, atau dalam bentuk diskusi kelompok. Wawancara ini bersifat tidak terstruktur dan menggunakan pertanyaan terbuka yang jumlah terbatas, dengan tujuan untuk menggali pandangan, pengalaman, dan pendapat partisipan secara mendalam. Dalam penelitian ini, wawancara secara mendalam dilakukan kepada beberapa anggota komunitas yang aktif berinteraksi di platform online. Wawancara dilakukan melalui media digital seperti pesan suara, pesan pribadi, dan panggilan video. Proses ini bertujuan untuk memahami bagaimana anggota komunitas memaknai simbol-simbol komunikasi digital dan bagaimana mereka menggunakan komunitas tersebut untuk memenuhi kebutuhan sosial atau hiburan mereka. Seluruh hasil wawancara akan direkam, ditranskripsi, dan dianalisis secara tematik untuk menemukan pola makna yang relevan dengan fokus penelitian.

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan teknik observasi untuk memperkuat temuan lapangan. (Creswell, 2009) menjelaskan bahwa observasi dalam penelitian kualitatif dapat berupa observasi partisipatif dan non-partisipatif, di mana peneliti mencatat perilaku, aktivitas, dan interaksi yang terjadi di lingkungan penelitian secara alami. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati interaksi antaranggota di platform digital, seperti *Discord*. Peneliti memperhatikan pola komunikasi, penggunaan simbol-simbol digital (emoji, avatar, meme, bahasa khas), serta bentuk partisipasi anggota

dalam diskusi atau kegiatan komunitas. Data observasi dicatat dalam bentuk catatan lapangan yang berisi deskripsi konteks, perilaku anggota, serta refleksi peneliti terhadap makna yang muncul selama proses pengamatan.

Melalui kombinasi antara wawancara dan observasi, peneliti berusaha untuk memperoleh gambaran utuh dan mendalam tentang bagaimana anggota komunitas online berinteraksi, membentuk makna simbolik, serta menggunakan ruang digital untuk memenuhi kebutuhan sosial dan personal. Teknik ini selaras dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang berorientasi pada pemahaman makna dan proses sosial secara naturalistik.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana interaksi simbolik dan pemenuhan kebutuhan sosial terbentuk dalam komunitas online pemain *Genshin Impact*. Fenomena ini muncul seiring perkembangan teknologi digital menghadirkan ruang sosial baru bagi individu untuk membangun relasi, identitas, dan makna sosial tanpa harus bertemu secara fisik. Komunitas online permainan seperti *Genshin Impact* ini telah menjadi salah satu contoh komunitas digital yang sangat dinamis, di mana para pemain tidak hanya berinteraksi dalam konteks permainan, tetapi juga menjalin hubungan sosial melalui berbagai simbol digital, gaya komunikasi, dan ritual khas yang terbentuk secara alamiah di ruang maya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali pengalaman subjektif anggota komunitas, sehingga mampu memberikan gambaran detail mengenai bagaimana mereka berkomunikasi, memaknai simbol, menanggapi tindakan sosial, serta merasakan dinamika sosial yang terbentuk dalam komunitas tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan lima anggota komunitas yang memiliki tingkat keaktifan yang berbeda, serta observasi terhadap berbagai interaksi digital yang terjadi di komunitas tersebut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap pola simbolik yang muncul secara alami dalam kehidupan komunitas, memahami cara anggota menafsirkan simbol-simbol tersebut, serta menilai bagaimana interaksi tersebut berperan dalam memenuhi kebutuhan sosial mereka.

Secara konseptual, penelitian ini berada pada persimpangan antara teori interaksi simbolik dan teori uses and gratification. Teori interaksi simbolik memandang bahwa realitas sosial terbentuk melalui penggunaan simbol dan proses interpretasi antarindividu. Perspektif ini sangat relevan dalam konteks komunitas online, di mana emoji, GIF, jargon internal, voice chat, hingga avatar digital digunakan anggota untuk membangun makna sosial dan

memperkuat relasi. Sementara itu, teori uses and gratification digunakan untuk memahami motivasi anggota komunitas dalam memanfaatkan ruang digital sebagai sarana pemenuhan kebutuhan sosial, seperti kebutuhan akan dukungan emosional, afiliasi, informasi, serta identitas sosial.

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas online *Genshin Impact* tidak sekadar mencerminkan percakapan antar pemain game, tetapi juga sebagai hubungan sosial yang kompleks, lengkap dengan dinamika, norma, identitas, dan makna simbolik yang terus berkembang. Komunitas ini menjadi ruang sosial alternatif di mana anggota dapat mengekspresikan diri secara lebih bebas, menjalin relasi sosial yang bermakna, serta memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis mereka yang mungkin tidak sepenuhnya mereka bisa peroleh di dunia nyata. Berbagai simbol yang digunakan dalam komunitas menjadi alat komunikasi yang menggambarkan kedekatan, humor, keakraban, hingga struktur sosial yang berkembang secara spontan di antara anggotanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas online pemain *Genshin Impact* tidak hanya berlangsung sebagai pertukaran pesan biasa, tetapi merupakan proses sosial yang dibangun melalui penggunaan berbagai simbol digital yang memiliki makna tertentu bagi para anggotanya. Dalam perspektif interaksi simbolik Herbert Blumer, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki terhadap objek, orang lain, maupun simbol yang digunakan dalam kehidupan sosial. Hal ini terlihat dari penggunaan emoji, GIF, voice chat, avatar, serta istilah khas komunitas seperti “*whenyab*” dan “*istri gua*” yang tidak sekadar digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol kedekatan sosial, candaan kolektif, ekspresi identitas, dan bentuk afiliasi antaranggota. Anggota komunitas menggunakan simbol-simbol tersebut karena mereka memahami makna sosial yang melekat di dalamnya, sehingga setiap tindakan komunikasi yang dilakukan selalu didasarkan pada proses pemaknaan bersama.

Makna dari simbol-simbol tersebut tidak muncul secara alami atau bersifat tetap, melainkan lahir melalui interaksi sosial yang berlangsung secara terus-menerus antaranggota komunitas. Dalam komunitas ini, istilah seperti “*whenyab*” atau “*istri gua*” hanya dapat dipahami secara utuh oleh mereka yang terlibat aktif dalam percakapan dan memiliki pengalaman sosial yang sama. Simbol tersebut terbentuk dari candaan berulang, pengalaman bermain bersama, serta hubungan interpersonal yang berkembang dalam komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa makna sosial merupakan hasil konstruksi bersama yang dibangun melalui interaksi yang berulang. Semakin intens hubungan antaranggota, semakin kuat pula pemahaman kolektif terhadap simbol-simbol tersebut. Dengan demikian, interaksi digital

tidak hanya menghasilkan komunikasi, tetapi juga membentuk identitas kelompok dan rasa kebersamaan yang memperkuat solidaritas sosial dalam komunitas online.

Selain itu, makna dalam interaksi sosial juga selalu mengalami perubahan dan penyesuaian melalui proses interpretasi yang dilakukan oleh setiap individu. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas tidak selalu memberikan makna yang sama terhadap simbol yang digunakan. Misalnya, istilah “*istri gua*” dimaknai oleh sebagian anggota sebagai bentuk candaan dan ekspresi ketertarikan terhadap karakter tertentu dalam game, sementara anggota lain menafsirkannya sebagai bentuk rasa iri, klaim simbolik, atau bahkan sekadar humor internal komunitas. Perbedaan penafsiran ini menunjukkan bahwa makna tidak bersifat statis, tetapi terus dinegosiasikan berdasarkan pengalaman pribadi, konteks percakapan, serta posisi sosial individu dalam komunitas. Bahkan ketika terjadi kesalahpahaman, anggota komunitas melakukan penyesuaian makna melalui klarifikasi, pengamatan terhadap history chat, atau memahami pola komunikasi anggota lain agar tidak terjadi konflik dalam interaksi.

Melalui proses tersebut, dapat dipahami bahwa interaksi dalam komunitas online bukan hanya aktivitas komunikasi digital semata, tetapi merupakan proses sosial yang kompleks dalam membangun relasi, identitas, dan solidaritas sosial. Simbol-simbol digital yang digunakan anggota komunitas berfungsi sebagai medium utama dalam menciptakan makna sosial yang memungkinkan individu merasa diterima, dihargai, dan memiliki rasa memiliki terhadap kelompoknya. Komunitas online tidak hanya menjadi tempat berbagi informasi mengenai permainan, tetapi juga menjadi ruang sosial alternatif yang memberikan dukungan emosional, pengakuan sosial, serta kesempatan bagi individu untuk mengekspresikan dirinya secara lebih bebas. Dengan demikian, komunitas online pemain *Genshin Impact* dapat dipahami sebagai arena sosial modern di mana interaksi simbolik berperan penting dalam membentuk realitas sosial baru sekaligus memenuhi kebutuhan sosial anggotanya di era digital.

### **Bentuk Interaksi Simbolik dalam Komunitas Online**

Bentuk interaksi simbolik dalam komunitas online pemain *Genshin Impact* terlihat melalui cara anggota menggunakan simbol linguistik, visual, dan suara untuk membangun komunikasi. Interaksi paling umum ditemukan dalam bentuk teks yang berfungsi sebagai pintu pembuka percakapan. Zora, misalnya, menyebut bahwa ia biasanya memulai percakapan dengan “*menyapa atau menanyakan kabar para member*”. Sapaan sederhana seperti ini merupakan simbol dasar yang menandai kehadiran sosial dan mengukuhkan norma

keakraban dalam komunitas.

Selain teks, emoji dan GIF digunakan secara intensif untuk menyampaikan emosi yang tidak dapat diekspresikan melalui kata-kata. Sky menjelaskan bahwa ia sering “*mengirim gif, emote, atau stiker*”, menandakan bahwa ekspresi visual menjadi bagian penting dari komunikasi interpersonal. Emoji seperti “*wave 🌊*” atau ekspresi lucu sering digunakan untuk memperhalus komunikasi, mencairkan ketegangan, atau menunjukkan persetujuan. Zora menyebutkan bahwa ia sering menggunakan emoji “*wave*” sebagai simbol sapaan. Dalam analisis interaksi simbolik, bentuk komunikasi nonverbal seperti ini menggantikan gesture dalam pertemuan fisik, sekaligus menjadi simbol pemaknaan sosial yang dikonstruksikan secara bersama.

Media komunikasi lain yang memperkuat intensitas interaksi adalah voice chat. Zora mengungkapkan bahwa ia kadang “*voice mengucapkan halo*”, sementara Sky menyatakan ia “*sering melakukan voice chat dengan beberapa anggota*”. Suara memberikan kehadiran sosial yang lebih nyata, memperdalam hubungan interpersonal, dan meningkatkan keintiman meski percakapan berlangsung di ruang digital. Interaksi suara ini sangat relevan dengan gagasan (Mead, dalam Halik, 2024) bahwa komunikasi bukan hanya transmisi pesan, tetapi proses pengambilan peran (*taking the role of the other*) melalui ekspresi suara, intonasi, dan respon emosional.

Bentuk interaksi lain yang memperkaya dinamika komunikasi adalah roleplay ringan atau perilaku bermain peran. Asamaru menyebut bahwa ia kadang berperan menjadi “*orang yang anti mereka [nibu]... hanya sebatas candaan*”. Hal ini menunjukkan bahwa identitas digital dapat dinegosiasikan dan dibentuk secara fleksibel sesuai konteks percakapan. *Roleplay* dalam komunitas digital berfungsi sebagai simbol performatif untuk menunjukkan persona tertentu, membangun humor, atau memperkuat dinamika sosial.

Penggunaan istilah khas komunitas menjadi bentuk simbolik yang paling unik. Istilah seperti “*wbenyah*”, “*istri gua*”, atau “*bukankah ini my...*” sering digunakan sebagai bentuk candaan yang merujuk pada karakter favorit atau perasaan dalam game. Sky menjelaskan bahwa istilah ini digunakan sebagai “*candaan...yang menunjukkan keinginan atau klaim terhadap karakter*”. Sementara itu, Dekka melihat ini sebagai bentuk “*rasa iri aja*”. Istilah-istilah ini menciptakan bahasa komunitas yang hanya dipahami oleh anggota, sehingga menjadi penanda identitas kelompok dan pembeda antara anggota dan non-anggota.

Dalam perspektif interaksi simbolik, fenomena ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam komunitas digital tetap berlangsung melalui proses pertukaran simbol yang dimaknai oleh individu. Simbol tidak memiliki makna yang tetap, melainkan dibentuk melalui interaksi

sosial yang berlangsung secara berulang. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Veal et al., 2024) yang menyatakan bahwa interaksi dalam online social video games bersifat simbolik dan terbentuk melalui pengalaman sosial bersama antar pemain. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan simbol, bahasa, serta aktivitas kolaboratif seperti kerja sama tim menjadi sarana utama dalam membangun hubungan sosial dan menciptakan makna kolektif dalam komunitas game. Selain itu, penelitian tersebut juga menekankan bahwa interaksi dalam game tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga memiliki dimensi sosial yang kuat, di mana pemain membangun relasi dan rasa kebersamaan melalui komunikasi yang dimediasi simbol.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian (Arifah et al., 2022) yang menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam komunitas *Genshin Impact* bersifat sirkular dan interaktif, di mana anggota komunitas saling bertukar peran sebagai komunikator dan komunikan secara dinamis. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa interaksi tersebut tidak hanya berupa pertukaran pesan, tetapi juga melibatkan penggunaan simbol digital yang berfungsi dalam membangun kedekatan sosial dan makna kolektif antar anggota komunitas. Secara keseluruhan, bentuk-bentuk interaksi simbolik yang muncul di komunitas ini menunjukkan bahwa interaksi digital tidak kurang kaya dibandingkan interaksi langsung, justru simbol-simbol digital menjadi media utama dalam membangun keakraban, humor, identitas, dan solidaritas.

### **Proses Pemaknaan Simbol dalam Interaksi Digital**

Pemaknaan simbol dalam komunitas online *Genshin Impact* tidak bersifat statis, melainkan hasil proses konstruksi sosial yang terus berlangsung. Anggota komunitas menafsirkan simbol berdasarkan pengalaman, konteks percakapan, dan pemahaman kolektif yang berkembang. Misalnya, Sky memaknai istilah “*whenyab*” dan “*istri gua*” sebagai “*candaan yang secara tidak langsung mengatakan keinginan seseorang*”, sedangkan Dekka memberikan penafsiran berbeda dengan menyebut bahwa “*makenanya sebagai rasa iri aja*”. Perbedaan penafsiran ini mencerminkan premis (Blumer, 1969, dalam Syachputra et al., 2025) bahwa makna sosial muncul melalui interaksi dan dapat berubah seiring konteks sosial.

Pemaknaan juga sering dilakukan melalui pengamatan tak langsung. Asamaru mengaku bahwa ketika tidak memahami istilah baru, ia lebih memilih untuk melihat “*melihat history chat*” daripada bertanya langsung. Hal ini menunjukkan bahwa interpretasi simbol terjadi melalui pemahaman konteks percakapan dan pembacaan pola komunikasi, bukan hanya melalui penjelasan eksplisit. Dalam perspektif Mead, tindakan ini mencerminkan proses *role-taking*, di

mana individu memahami makna dengan membayangkan sudut pandang anggota lain. Selain itu, simbol-simbol tertentu digunakan sebagai ekspresi identitas digital. Sky menjelaskan bahwa istilah seperti “*istri gua*” digunakan untuk menunjukkan karakter favorit atau preferensi pribadi, sehingga simbol tersebut tidak lagi sekedar candaan tetapi juga penanda identitas diri di dalam komunitas. Simbol identitas ini digunakan untuk membangun koneksi dengan anggota lain yang memiliki preferensi serupa, sehingga bisa menciptakan kelompok kecil atau subkomunitas berbasis karakter.

Interaksi simbolik juga menghadirkan potensi kesalahpahaman. Zora menyebut bahwa ia “*pernah mengalami salah paham*”, sementara Asamaru mengakui bahwa “*pasti pernah salah memahami arti*” ketika berinteraksi. Kesalahpahaman ini umum terjadi karena simbol digital sering kali bersifat ambigu dan tidak selalu membawa konteks emosi secara sempurna. Namun, seiring berjalannya waktu, anggota dapat menghindari kesalahpahaman melalui pembiasaan interpretasi, pengamatan, atau penyesuaian dalam penggunaan simbol. Fenomena ini menunjukkan bahwa makna merupakan hasil dari proses interpretasi yang terus berkembang. Individu secara aktif menafsirkan simbol berdasarkan pengalaman sosial yang dimilikinya, sehingga makna menjadi bersifat fleksibel dan tidak statis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Liu, 2024) yang menjelaskan bahwa identitas dan makna dalam komunitas game terbentuk melalui interaksi antara pengalaman bermain dan interaksi sosial antar pemain. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pemain tidak hanya berinteraksi dengan sistem permainan, tetapi juga dengan pemain lain, sehingga menghasilkan proses konstruksi identitas yang melibatkan simbol-simbol digital seperti karakter, avatar, dan bahasa komunikasi. Selain itu, penelitian (Veal et al., 2024) juga menegaskan bahwa pemaknaan simbol dalam komunitas game bersifat kolektif dan terbentuk melalui pengalaman bersama. Namun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemaknaan simbol juga bersifat individual dan kontekstual, di mana setiap anggota komunitas dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap simbol yang sama. Hal ini menjadi kontribusi penting dalam memperkaya kajian interaksi simbolik dalam konteks digital, khususnya dalam memahami bagaimana makna dinegosiasikan dalam komunitas online.

### **Pemenuhan Kebutuhan Sosial dalam Komunitas Online**

Interaksi simbolik dalam komunitas *Genshin Impact* memenuhi kebutuhan sosial anggotanya, sesuai dengan pandangan teori uses and gratification bahwa individu secara aktif memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Zora menyampaikan secara

eksplisit bahwa komunitas ini “*memenuhi kebutuhan sosial*”, menandakan bahwa keberadaan komunitas ini memberikan ruang afiliasi dan rasa memiliki. Sky juga merasakan kepuasan sosial karena ia “*senang bisa berinteraksi dengan mereka*”, meskipun ia sudah tidak lagi memainkan game tersebut. Hal ini membuktikan bahwa hubungan sosial dalam komunitas ini tidak semata didasari oleh aktivitas bermain, tetapi ikatan sosial antaranggota.

Kebutuhan akan dukungan emosional juga terpenuhi melalui komunitas ini. Asamaru mengungkapkan bahwa ia bergabung karena membutuhkan teman bicara selama masa karantina Covid-19, dengan mengatakan bahwa ia ingin “*tetap bicara meskipun tidak bertemu orang*”. Komunitas ini menjadi ruang untuk mengurangi rasa sepi, memberikan relasi sosial alternatif, dan menyediakan dukungan emosional yang penting terutama pada masa isolasi sosial. Komunitas juga memengaruhi kebutuhan informasi dan edukasi terkait game. Sky menyebut bahwa motivasi awal adalah untuk “*memiliki banyak pengetahuan dan berbagi sesama di Genshin*”. Percakapan mengenai strategi, update, event, atau karakter baru memberikan kepuasan informasional bagi anggota.

Selain itu, kebutuhan identitas menjadi salah satu aspek penting yang terpenuhi. Simbol-simbol seperti avatar, istilah candaan, klaim karakter sebagai “*istri*”, dan gaya komunikasi tertentu menjadi alat bagi anggota untuk mengekspresikan identitas pribadi. Penggunaan simbol tersebut memungkinkan anggota membangun citra diri sesuai dengan preferensi dan humor mereka, memperkuat posisi sosial mereka dalam komunitas. Semua bentuk kebutuhan ini menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya menjadi ruang diskusi game, tetapi menjadi ruang sosial yang memberikan berbagai gratifikasi emosional, sosial, informasi, dan identitas.

Penelitian (Wuryandari, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan game online tidak hanya didorong oleh kebutuhan hiburan, tetapi juga kebutuhan sosial dan psikologis, seperti kebutuhan untuk berinteraksi, mendapatkan kepuasan, serta membangun relasi dengan individu lain. Selain itu, penelitian tersebut juga menekankan bahwa nilai yang dirasakan (*perceived value*) menjadi faktor penting dalam menentukan keterlibatan individu dalam aktivitas digital. Sejalan dengan itu, penelitian (Priyanga & Salehudin, 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan pemain dalam komunitas dipengaruhi oleh faktor kepuasan bermain, personalisasi, serta interaksi sosial yang kemudian berdampak pada perilaku komunikasi, *word of mouth*, dan partisipasi dalam komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam membentuk keterikatan individu terhadap komunitas digital.

Selain itu, penelitian (Khairunnisa, 2024) menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam bentuk *electronic word of mouth* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku pemain,

khususnya dalam konteks konsumsi digital. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya menjadi ruang interaksi sosial, tetapi juga menjadi ruang yang mempengaruhi perilaku dan keputusan individu. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan sosial tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media, tetapi juga oleh proses interaksi simbolik yang terjadi dalam komunitas, di mana simbol-simbol digital menjadi sarana utama dalam membangun relasi sosial dan pengalaman sosial yang bermakna.

### **Faktor yang Mempengaruhi Dinamika Interaksi**

Intensitas dan kualitas interaksi dalam komunitas dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi emosional, waktu senggang, kenyamanan, dan preferensi pribadi. Zora menyatakan bahwa ia *“setiap hari apabila tidak ada kerjaan”*, menunjukkan bahwa aktivitas offline memengaruhi tingkat partisipasi. Asamaru menambahkan bahwa ia tidak sering berinteraksi *“1 atau 2 hari jika tidak ingin”*, menunjukkan bahwa intensitas interaksi sangat dipengaruhi oleh mood pribadi. Perbedaan usia menjadi faktor penting yang memengaruhi kenyamanan berkomunikasi. Asamaru menyampaikan bahwa ia kurang nyaman berbicara dengan anggota yang jauh lebih muda karena *“mereka belum ngerti konteks....mudah baperan”*. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan generasi dapat menghasilkan perbedaan interpretasi simbol dan humor, yang kemudian memengaruhi kualitas komunikasi. Faktor eksternal yang memengaruhi kualitas interaksi adalah peran admin dan moderator. Zora menyebut bahwa admin *“mengawasi dan menegur para anggota agar tidak melanggar aturan server”*, sementara Anseis mengatakan bahwa walaupun admin sering menjadi *“silent reader...mereka tetap memantau chat”*. Peran ini menciptakan rasa aman dan kenyamanan, sekaligus menjaga keteraturan sosial di dalam komunitas.

Selain itu, topik pembicaraan juga memengaruhi intensitas interaksi. Sky menjelaskan bahwa ia kadang mengalami *“kesulitan mencari topik pembicaraan”* karena dinamika percakapan yang cepat berubah. Sebaliknya, Anseis menyatakan bahwa interaksi meningkat ketika sudah *“mengenal beberapa anggota”*, menunjukkan bahwa hubungan interpersonal memperkuat intensitas interaksi. Secara teoritis, dinamika ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam komunitas digital dipengaruhi oleh perpaduan antara faktor personal, struktural, dan konteks situasional. Interaksi simbolik dan pemenuhan kebutuhan sosial saling memperkuat dalam membentuk komunikasi yang aktif, adaptif, dan bermakna bagi anggotanya. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas online memiliki dinamika sosial yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang tidak jauh berbeda dengan interaksi sosial dalam

kehidupan nyata.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Putra, 2022) yang menunjukkan bahwa game online dapat berfungsi sebagai media komunikasi antar budaya yang mempertemukan individu dari berbagai latar belakang sosial dalam satu ruang interaksi digital. Dalam konteks ini, interaksi dipengaruhi oleh perbedaan budaya, bahasa, serta pengalaman individu, yang kemudian membentuk dinamika komunikasi dalam komunitas. Selain itu, penelitian (Putro & Nurussa'adah, 2025) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan game dapat mempengaruhi perilaku komunikasi individu, baik dalam konteks digital maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa faktor internal seperti motivasi dan kondisi individu memiliki pengaruh terhadap pola interaksi dalam komunitas. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa dinamika interaksi dalam komunitas digital tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh faktor sosial, kultural, dan psikologis yang saling berkaitan.

## **PENUTUP**

Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas online pemain *Genshin Impact* merupakan proses sosial yang bersifat simbolik, di mana komunikasi tidak hanya terjadi melalui pertukaran pesan, tetapi melalui penggunaan dan pemaknaan berbagai simbol digital seperti teks, emoji, GIF, voice chat, serta istilah khas komunitas. Simbol-simbol tersebut berperan penting dalam membentuk makna sosial, membangun kedekatan interpersonal, serta menciptakan identitas kolektif di dalam komunitas. Proses interaksi yang berlangsung secara berulang memungkinkan anggota komunitas untuk menafsirkan, menegosiasikan, dan membangun makna bersama, sehingga interaksi digital tidak bersifat dangkal, melainkan memiliki kedalaman sosial yang kompleks sebagaimana interaksi dalam kehidupan nyata.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa komunitas online tidak hanya berfungsi sebagai ruang komunikasi, tetapi juga sebagai ruang pemenuhan kebutuhan sosial anggotanya. Melalui interaksi simbolik yang terjadi, anggota komunitas dapat memenuhi berbagai kebutuhan, seperti kebutuhan afiliasi, dukungan emosional, informasi, hiburan, serta ekspresi identitas. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas digital mampu menjadi ruang sosial alternatif yang memberikan pengalaman sosial yang bermakna, bahkan dalam kondisi di mana interaksi tatap muka terbatas. Lebih lanjut, dinamika interaksi dalam komunitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti motivasi individu, kondisi emosional, waktu luang, perbedaan latar belakang sosial, serta struktur komunitas

seperti peran admin dan aturan yang berlaku. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas digital tetap memiliki kompleksitas sosial yang serupa dengan interaksi dalam kehidupan nyata, di mana hubungan interpersonal, norma sosial, dan konteks situasional tetap memainkan peran penting dalam membentuk kualitas komunikasi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi simbolik memiliki peran yang signifikan dalam membentuk relasi sosial dan memenuhi kebutuhan sosial dalam komunitas online. Komunitas digital tidak hanya menjadi ruang interaksi, tetapi juga menjadi ruang produksi makna, identitas, dan pengalaman sosial yang terus berkembang melalui penggunaan simbol-simbol komunikasi digital.

Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam memahami dinamika interaksi sosial dalam komunitas online pemain *Genshin Impact*, tetapi juga memiliki dampak terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam kajian sosiologi digital dan komunikasi sosial berbasis media. Secara keilmuan, penelitian ini memperkuat relevansi teori interaksi simbolik Herbert Blumer dalam menjelaskan fenomena sosial kontemporer di ruang digital, di mana simbol komunikasi seperti emoji, jargon komunitas, voice chat, dan avatar berfungsi sebagai medium utama dalam membangun makna sosial, identitas, dan relasi antarindividu. Temuan ini menunjukkan bahwa teori klasik sosiologi tetap memiliki daya analisis yang kuat untuk memahami perubahan pola interaksi masyarakat modern yang semakin terhubung melalui teknologi digital. Selain itu, penelitian ini juga memperluas penerapan teori uses and gratification dalam konteks komunitas game online, dengan menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya didorong oleh kebutuhan hiburan, tetapi juga kebutuhan afiliasi, dukungan emosional, pengakuan sosial, serta ekspresi identitas diri. Hal ini memberikan kontribusi akademik dalam memperkaya kajian mengenai hubungan antara media digital dan kebutuhan sosial individu, khususnya pada generasi muda yang aktif dalam komunitas virtual. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan studi sosiologi komunikasi, sosiologi digital, maupun kajian budaya populer yang berkaitan dengan komunitas online.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi pengelola komunitas digital, moderator platform seperti *Discord*, maupun pengembang ruang interaksi virtual lainnya dalam menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih sehat, inklusif, dan suportif. Pemahaman mengenai proses interaksi simbolik dan kebutuhan sosial anggota komunitas dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun aturan komunitas, membangun budaya komunikasi yang positif, serta meminimalkan konflik akibat kesalahpahaman simbolik dalam interaksi digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi institusi

pendidikan dan peneliti sosial dalam memahami bagaimana teknologi digital membentuk pola hubungan sosial baru di masyarakat. Dengan demikian, dampak penelitian ini terhadap IPTEK terletak pada kontribusinya dalam menjelaskan transformasi interaksi sosial di era digital, sekaligus memberikan dasar teoritis dan praktis bagi pengembangan ruang sosial virtual yang lebih adaptif terhadap kebutuhan sosial manusia modern. Penelitian ini menegaskan bahwa komunitas digital bukan sekadar ruang hiburan, tetapi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sosial kontemporer yang berperan dalam pembentukan identitas, makna sosial, dan kesejahteraan sosial individu.

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah perlunya penelitian lanjutan yang mengkaji interaksi simbolik dalam konteks komunitas digital lainnya dengan pendekatan yang lebih beragam, seperti pendekatan kuantitatif atau mixed methods, untuk memperluas pemahaman mengenai fenomena ini. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji secara lebih mendalam mengenai peran platform digital dalam membentuk pola interaksi serta dampaknya terhadap kehidupan sosial individu di dunia nyata. Bagi pengelola komunitas online, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih inklusif, sehat, dan mendukung interaksi sosial yang positif antar anggota.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, S., Legiani, W. H., & Rahmawati. (2022). PERAN PEREMPUAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETAHANAN EKONOMI KELUARGA PADA KONDISI PANDEMI COVID-19. *Untirta Civic Education Journal*, 7(1).
- Arifah, F. H., Candrasari, Y., Studi, P., & Komunikasi, I. (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/index>HalamanUTAMAJurnal:<https://journal.sinov.id/index.php>
- Chowdhury, M. T. A., Sharma, N., & KhudaBukhsh, A. R. (2024). *Community Needs and Assets: A Computational Analysis of Community Conversations*. <http://arxiv.org/abs/2403.13272>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (3rd ed.)* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Halik. (2024). Pendidikan sebagai Arena Simbolik: Telaah Konseptual Interaksionisme Simbolik. *JURNAL ILMIAH GURU MADRASAH (JIGM)*, 3(1).  
<https://jigm.lakaspia.org>
- Khairunnisa, A. (2024). The influence of Limited-time Scarcity, Advertising, and E-wom on E-Impulse Buying towards virtual items in Genshin Impact. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(2), 773–784. <https://doi.org/10.61722/jiem.v2i2.1040>
- Liu, R. (2024). Beyond Game Culture: How Genshin Impact Gamers Construct Their Identities through Game Media. *Academic Journal of Management and Social Sciences*, 9(2).

- Musahwi, Afrizal, S., & Juanda, S. (2018). Jaringan Sosial dan Pemberdayaan Pedagang Perempuan di Pasar Tradisional Rau Kota Serang. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 4(2).
- Nurazizah, A., Widiensyah, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE MEET PADA PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI DI MASA PANDEMI COVID-19. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Number 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nur Azizah, F., Isna Ramadhani, N., Ikhsan Asrowi, M., Rachel Lathufareza Purnomo, D., & Faruq, F. (2025). Kebutuhan Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Hierarki Kebutuhan Maslow. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi*, 10.
- Priyangga, R. Y., & Salehudin, I. (2025). Engagement and Consumption Behavior in Gacha Games A PLS-SEM Study on Generation Z in Indonesia. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, 10(02).
- Putra, R. A. (2022). GAME ONLINE GENSHIN IMPACT SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA. *Sadida Islamic Communications Medai Studies*, 2(1), 2828–8149.
- Putro, B. W., & Nurussa'adah, E. (2025). Communication Behavior of Genshin Impact Game Addicts. *Journal of World Science*, 4(9), 1223–1232. <https://jws.rivierapublishing.id/index.php/jws>
- Rahayu, Q. M., & Widiensyah, S. (2025). Pergeseran Interaksi Sosial dalam Keluarga di Era Digital pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 07(01), 39–48. <http://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/maharsi>
- Saputra, R., & Naufal Wala, G. (2024). Pengaruh Tekanan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif (Study Literature Review). *JKIS: Jurnal Komunikasi Dan Ilmu Sosial*, 2(3). <https://doi.org/10.38035/jkis.v2i3>
- Sihab, S. A., Tesniyadi, D., & Setiawan, R. (2023). Adanya Online Shop Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2020. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Syachputra, A. A. P. A., Zuryani, N., & Tamim, I. H. (2025). Komunitas Aghuni Sebagai Wadah Seni Performatif Berbasis “Tarot” Melalui Persepektif Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1).
- Veal, C., Coward-Gibbs, M., Denham, J., & Spokes, M. (2024). “You Feel Like You’ve Found a Place Where You Belong”: Symbolic Interactionism and Online Social Video Games in the Age of COVID-19. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120241273873>
- Wuryandari, N. E. R. (2021). Uses and Gratification on Virtual Purchase Behavior of Mobile Game Items: An Alternative Approach. *Journal of Economics, Finance And Management Studies*, 04(09). <https://doi.org/10.47191/jefms/v4-i9-10>