

PEMELIHARAAN HUBUNGAN PERTEMANAN ANTARA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT DALAM KOMUNITAS VIRTUAL

Muhammad Nadif Rizqulloh¹, Turnomo Rahardjo², Primada Qurrota Ayun³

therealnadif@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407

Faksimile (024) 746504 Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRAK

Ruang virtual yang terbentuk dari para pemain *game online* memiliki kedua sisi, baik dan buruk. Salah satu dampak buruk yang ditimbulkan adalah ruang untuk konflik antar anggota. Banyak konflik antar anggota dimulai dengan aktivitas seperti *chatting* dan bercanda yang menciptakan sensitivitas di antara anggota. Pesan yang dikirim sering dianggap sebagai ujaran kebencian (*hate speech*). Ruang siber menyebabkan interaksi antar-individu menjadi dipengaruhi oleh media, sehingga tidak memungkinkan untuk mengetahui situasi psikologi lawan bicara, hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam hubungan sosial di dunia maya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemeliharaan hubungan pertemanan yang berlangsung di dalam komunitas virtual pemain game *Valorant* tanpa harus bertemu serta mengetahui para individu yang tergabung di dalam komunitas virtual dalam menjaga pertemanan dengan mengelola konflik yang muncul. Teori yang digunakan adalah pemeliharaan hubungan pertemanan, teori interaksionisme simbolik dan teori dialektika relasional serta menggunakan metode penelitian fenomenologi.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah bahwa memelihara sebuah hubungan pertemanan dalam lingkup komunitas virtual bukanlah hal yang mudah dan dinamis, Pemeliharaan sebuah hubungan pertemanan menyesuaikan dengan kondisi individu dan tidak terikat pada sebuah alur tetap. Selanjutnya memelihara hubungan pertemanan mempunyai banyak faktor di dalamnya mulai dari bentuk komunikasi, media komunikasi, komitmen yang dibentuk, penanganan konflik, dan jarak yang memisahkan mereka. Komitmen menjadi faktor penentu yang kuat dalam memelihara sebuah hubungan pertemanan jarak jauh serta komunikasi menjadi aspek krusial dalam menjaga hubungan. Individu yang tergabung dalam komunitas virtual berusaha terbuka antara satu dengan yang lainnya.

Kata Kunci : Pemeliharaan Hubungan, Komunitas Virtual, Komunikasi Interpersonal

ABSTRACT

The virtual space formed by online game players has both sides, positive and negative. One of the negative impacts is the space for conflict to arise between members. Many conflicts between members start with activities such as chatting and joking, creating sensitivity among members. The messages sent are often considered as hatred (hate speech). Cyberspace causes interactions between individuals to be influenced by the media, making it impossible to know the psychological situation of the other side. This causes an imbalance in social relations in cyberspace. This research aims to determine the maintenance of friendship relationships that take place in the virtual community of Valorant game players without having to meet and find out the individuals who are members of the virtual community in maintaining friendships by managing conflicts that arise. The theory used is the maintenance of friendship relationships, symbolic interactionism theory and relational dialectics theory and uses phenomenological research methods. The results obtained in this research are that maintaining a friendship within a virtual community is not easy and dynamic. Maintenance for the friendship to adapt depends on the individual conditions and not tied to a fixed flow. Furthermore, maintaining a friendship has many factors in it, starting from the form of communication, communication media, commitment formed, handling conflict, and the distance that separates them. Commitment is a major factor in maintaining a long-distance friendship and communication is a crucial aspect in maintaining relationships. Individuals who are members of virtual communities try to be open with each other.

Keywords : Maintaining a Friendship , Virtual Community, Interpersonal Communication

PENDAHULUAN

Bermain game online menciptakan ruang virtual untuk interaksi tanpa tatap muka, namun perbedaan latar belakang individu dapat mengakibatkan masalah dalam pertemanan daring karena kurangnya komunikasi non-verbal secara langsung. Hal ini mempengaruhi bagaimana keputusan dibuat dan informasi dikomunikasikan, sering kali tanpa kehadiran isyarat non-verbal yang biasanya membantu menjaga keputusan dalam sebuah pertukaran informasi.

Ruang virtual dari game online memiliki sisi baik dan buruk. Salah satu dampak buruknya adalah konflik antar anggota yang sering dimulai dari chatting dan bercanda, bisa menciptakan sensitivitas dan menghasilkan *hate speech*. Penelitian Syahputra (2017) menunjukkan perang siber di media sosial memicu polarisasi antara kelompok konservatif dan liberal dalam memproduksi wacana dan opini. Ruang siber menyebabkan interaksi antar-individu

menjadi dipengaruhi oleh media, sehingga tidak memungkinkan untuk mengetahui situasi psikologi lawan bicara. Ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam hubungan sosial di dunia maya.

Ketegangan dalam hubungan pertemanan dalam sebuah komunitas virtual muncul diakibatkan adanya ketidakseimbangan dalam sebuah hubungan di dunia maya. Dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Arung (2019) konflik terjadi karena adanya kesalahpahaman. Biasanya, kesalahpahaman timbul karena anggota komunitas virtual menginterpretasikan teks yang mereka terima dengan cara yang berbeda. Divergensi dalam penafsiran pesan kadang-kadang memicu perdebatan antara mereka, yang seringkali berujung pada konflik sosial. Soekanto (2017, 86) menggunakan istilah pertentangan pribadi untuk merujuk pada konflik antarindividu yang muncul karena perbedaan pandangan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Whittaker dan Robin M. Kowalski (2015) menunjukkan bahwa salah satu pemicu konflik dalam komunitas virtual adalah perilaku bullying. Interaksi yang dimulai dengan candaan akhirnya berubah menjadi ejekan antar anggota, menyebabkan seseorang merasa terpojok dan berujung pada saling menghujat.

Dilansir dari laman jatimnow.com hasil survei U-Report pada tahun 2019 terhadap 2.777 anak muda Indonesia dengan jenjang usia 14-24 tahun menunjukkan bahwa 45% mengalami cyber bullying, di mana anak laki-laki yang terkena lebih tinggi daripada anak perempuan, masing-masing sebesar 49% dan 41%. Di samping itu, 3 dari 10 anak mengalami eksploitasi dan kekerasan seksual secara online.

Cyberbullying atau perundungan di dunia maya menjadi semakin umum di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu penyebabnya.

UNICEF menyatakan bahwa pada tahun 2022, sebanyak 45% dari 2.777 responden anak Indonesia mengaku telah menjadi korban cyberbullying. Temuan data dari Microsoft tahun 2021 juga menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan tingkat kesopanan di dunia maya paling rendah di Asia Tenggara.

Manusia sebagai makhluk sosial cenderung membentuk komunitas, termasuk di dunia maya, di mana interaksi virtual membantu mereka bersosialisasi, mencapai tujuan, dan membentuk komunitas virtual yang mirip dengan kehidupan nyata. Platform virtual tidak hanya digunakan untuk hiburan seperti game online, tetapi juga untuk tujuan bisnis seperti mencari pekerjaan, menjalankan usaha, dan memecahkan masalah perusahaan, menggantikan fungsi kelompok tatap muka secara efektif (DeVito, 2014: 212).

Pembentukan komunitas virtual didukung oleh aplikasi online seperti Discord

untuk menjalin pertemanan lintas negara. Hubungan di dunia game online bersifat sukarela dan tidak terikat seperti hubungan keluarga, meskipun tetap mengikuti ide dan pandangan yang konsisten mengenai konsep pertemanan. Meskipun begitu, fenomena baru yang muncul pada kalangan pemain game online karena terus berkembangnya permainan online terutama di Indonesia. Efek negatif yang terjadi akibat game online termasuk tindakan rasis. *Cyberspace* sebagai media interaksi antar individu menciptakan kondisi di mana orang-orang tidak dapat memahami psikologi lawan bicaranya, menyebabkan ketidakharmonisan dalam interaksi di ruang virtual.

RUMUSAN MASALAH

Interaksi di dunia maya yang tidak seimbang dapat menciptakan ketegangan dalam hubungan pertemanan dalam suatu komunitas virtual. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arung (2019), konflik muncul akibat kesalahpahaman, yang sering kali

timbul karena interpretasi yang berbeda terhadap teks yang diterima oleh anggota komunitas. Perbedaan dalam penafsiran pesan seringkali memicu perdebatan di antara mereka, yang akhirnya berujung pada konflik sosial. Soekanto (2017, 86) menggunakan istilah pertentangan pribadi untuk merujuk pada konflik antarindividu yang timbul karena perbedaan pandangan.

Adapun perilaku bullying yang agresif dalam komunitas virtual menyebabkan perubahan dalam pola interaksi dari candaan awal menjadi ekspresi kebencian. Penelitian oleh Whittaker dan Robin M. Kowalski (2015) menunjukkan bahwa komentar yang agresif memiliki dampak pada persepsi tentang munculnya cyberbullying.

Konflik yang kerap muncul dalam interaksi di dunia permainan daring mencakup perilaku yang saling merendahkan, ejekan, bahkan penggunaan bahasa yang bersifat rasis. Sering kali

ditemukan juga ketika terdapat sudut pandang dan pendapat yang berbeda antara individu menjadi pemicu timbulnya konflik. Selain itu, bermain permainan daring dengan tujuan yang beragam, seperti halnya bersenang-senang atau bersaing, juga dapat menjadi sumber terjadinya konflik.

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui bagaimana individu yang bermain permainan daring *Valorant* dan juga tergabung dalam komunitas virtual *Valorant* Indonesia dalam berinteraksi guna menjaga hubungan pertemanannya.

TUJUAN

Tujuan dilaksanakan penelitian ini mengetahui pemeliharaan hubungan pertemanan dan mengelola konflik yang muncul di dalam komunitas virtual pemain game *Valorant* tanpa harus bertemu atau tatap muka.

KERANGKA TEORI

Teori Pemeliharaan Hubungan

Pemeliharaan hubungan (*relationship maintenance*) menurut Ayres dapat didefinisikan sebagai upaya menjaga stabilitas hubungan agar tidak mengalami penurunan atau peningkatan (dalam Canary, 2003: 10).

Canary (2003: 133) menyampaikan, terdapat sepuluh elemen dalam pemeliharaan hubungan jarak jauh. Pertama, sikap positif mengacu pada sikap menciptakan interaksi yang menyenangkan dan memberikan pujian. Individu berusaha menjaga agar interaksi tetap ceria dan penuh kasih sayang. Kedua, keterbukaan (*openness*) melibatkan dalam menyampaikan pikiran, perasaan, masalah, dan saran. Meskipun ada informasi yang rahasia, strategi ini mendorong komunikasi untuk menjaga hubungan dan menunjukkan sisi istimewa pihak yang terlibat. Ketiga, jaminan (*assurances*) adalah memberikan kepastian dan komitmen dalam hubungan, dengan memberikan dukungan dan hiburan saat pasangan mengalami masalah. Keempat,

berbagi tugas (*task sharing*) adalah saling membantu dalam menyelesaikan pekerjaan atau tanggung jawab yang biasanya dilakukan oleh satu pihak. Kelima, jaringan sosial (*social networks*) melibatkan komunikasi serta berinteraksi dengan orang-orang di sekitar pasangan, termasuk keluarga dan orang terdekat, untuk menjaga hubungan persahabatan. Keenam, kegiatan bersama (*joint activities*) melibatkan melakukan kegiatan dan menghabiskan waktu bersama. Ketujuh, komunikasi melalui media (*mediated communication*) seperti telepon, teknologi, kartu, atau surat. Kedelapan, menghindari (*avoidance*) adalah menghindari situasi atau isu tertentu untuk menghormati privasi pasangan. Kesembilan, perilaku antisosial (*antisocial*) mencakup sikap yang tidak ramah atau menggunakan kekerasan dalam hubungan. Terakhir, humor melibatkan penggunaan berbagai jenis humor untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, seperti memberi panggilan

unik atau bercerita tentang hal-hal lucu kepada pasangan.

Teori Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik berpusat pada penyelidikan mengenai sifat yang berubah-ubah dari aktivitas sosial individu. Dalam perspektif teori ini, setiap orang berperan sebagai agen yang aktif, pemikir, dan kreatif dalam proses interpretasi dan ekspresi perilaku mereka yang seringkali kompleks dan tidak mudah diprediksi (West dan Turner, 2017:72). Kehidupan sosial dalam konteks teori ini didasari dengan dilibatkannya interaksi antara individu yang menggunakan simbol. Simbol-simbol ini mencerminkan makna yang dimaksudkan oleh individu sebagai bentuk komunikasi dengan individu lain, dan mempengaruhi penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak yang terlibat dalam interaksi sosial tersebut. Barbara Ballis Lal (dalam Littlejohn & Foss, 2009:231) mengungkapkan bahwa interaksionisme

simbolik dapat dipahami sebagai bahasa merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan sosial dan melalui makna-makna yang ditemukan dalam simbol-simbol dari kelompok utama manusia dapat memahami pengalaman yang mereka lakukan.

Teori Dialektika Relasional

Teori dialektika relasional atau yang sering disebut sebagai hubungan dialektik menjelaskan cara individu dapat mengelola konflik antara kekuatan yang saling bertentangan dengan individu lain yang mungkin dapat mengganggu sebuah hubungan. Pada pandangan ini, Baxter menekankan bahwa hubungan adalah sebuah dinamika dialogis dan dialektis yang berarti hubungan adalah tempat di mana semua konflik muncul yang terkadang merupakan hasil dari perbedaan dan pertentangan, dapat diatasi melalui komunikasi yang terstruktur. (Braithwaite, 2014: 394).

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi dan pendekatan interpretif. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, dimana sumber data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dan sumber data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, serta website yang kredibel. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *in-depth interview* (wawancara mendalam) dan dikombinasikan dengan menggunakan media komunikasi telepon dengan para informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Komunikasi dalam Hubungan Pertemanan pada Komunitas Virtual

Informan dalam hal ini merupakan tiga orang yang masih aktif dalam menjalani hubungan pertemanan jarak jauh dalam sebuah komunitas virtual. Semua informan sepakat bahwa kehati-hatian tetap diperlukan untuk

menghindari kesalahpahaman atau konflik yang tidak perlu. Mereka menegaskan pentingnya menjaga adab sopan santun dalam interaksi *online*, meskipun tanpa tatapan langsung atau ekspresi wajah yang terlihat karena hal ini berkaitan dengan ketidakpastian masing-masing individu dalam menginterpretasi informasi yang disampaikan oleh informan.

Para informan juga bersepakat bahwa dalam interaksi di dunia virtual, mereka lebih memilih untuk tetap menjadi diri sendiri tanpa berpura-pura, namun tetap berhati-hati dalam mengungkapkan identitas asli kepada orang yang baru mereka kenal. Ketiga informan ini berusaha untuk menjadi pribadi yang aktif dalam membangun sebuah komunikasi ataupun interaksi kepada anggota lainnya hal ini agar hubungan pertemanan yang mereka jalin agar tetap terpelihara dengan baik. Disisi lain,

masing-masing informan memberikan pernyataan mengenai simbol-simbol yang kerap digunakan dalam komunikasi antar anggota, semua informan sepakat bahwa penggunaan istilah khusus atau simbol dalam komunikasi di dalam *game*, seperti "NT" atau "clutch", membantu dalam mempermudah koordinasi antar pemain selama permainan.

2. Pengelolaan Konflik dalam Hubungan Pertemanan pada Komunitas Virtual

Ketiga informan sepakat bahwa mengelola konflik dalam komunitas penting untuk menciptakan suasana yang kondusif untuk berkomunikasi dan menyelesaikan masalah bersama. Informan 1 fokus pada mendengarkan semua pihak, merangkum permasalahan, dan mendorong saling pengertian. Informan 2 menekankan pentingnya tidak memperbesar masalah, mengingat permainan hanya hiburan. Informan 3

menyoroti analisis akar penyebab konflik, mencari solusi tepat, dan melibatkan otoritas komunitas. Semua mengakui pentingnya peran pihak ketiga, seperti admin atau moderator, dalam menengahi konflik yang kompleks. Selain itu terdapat juga lima pendekatan penyelesaian konflik yang dapat dilakukan menurut Afzalur Rahim (dalam Kreitner & Kinicki 2005: 174) :

A. Berintegrasi (Memecahkan Masalah):

Informan 1 menyatakan bahwa keterlibatan pihak ketiga dalam konflik tergantung pada situasi dan akan berperan sebagai penengah jika diminta. Informan 2 menambahkan bahwa pihak ketiga tidak selalu terlibat, tetapi akan dicari jika masalah memburuk untuk mencegahnya berlarut-larut. Informan 3 menyampaikan bahwa dalam konflik antara dua pihak, langkah pertama adalah mencari bantuan dari otoritas komunitas, seperti admin atau moderator. B. Memenuhi

(Memuluskan): Para informan menangani konflik dengan mengutamakan kepentingan kelompok. Informan 1 menekankan pentingnya mendengarkan semua pihak, merangkum permasalahan, dan mendorong saling pengertian. Informan 2 menyoroti pentingnya tidak memperbesar masalah, karena permainan hanyalah hiburan. Informan 3 menekankan analisis mendalam terhadap akar konflik, mencari solusi tepat, dan melibatkan otoritas komunitas untuk menengahi. C. Mendominasi (Memaksa): Sikap ini ditunjukkan oleh informan 1 dimana dirinya mengungkapkan bahwa ketika dirinya berselisih paham dengan orang lain dan pihak lainnya tidak menerima atau memberikan maaf ataupun penjelasan yang diberikan oleh dirinya maka akan disiapkan jadwal untuk bertemu secara langsung untuk menunjukkan sikap yang lebih dominan

manakala masih dalam satu wilayah yang sama. D. Menghindar: Para informan mempunyai kemiripan dalam proses menghindari dari konflik yang sedang berlangsung. Informan 1 misalnya, dirinya mencoba mencari obrolan atau topik pembicaraan yang dapat secara perlahan menghindari dari konflik yang sedang terjadi. Informan 2 dan 3 mereka lebih memilih untuk tidak mengobrol terlebih dahulu dengan pihak yang berkonflik untuk meredakan konflik tersebut dan bersikap tidak memperdulikan lawan bicaranya. E. Berkompromi: Ketiga informan sepakat bahwa mereka dapat menjadi pihak ketiga atau mediator dalam penyelesaian konflik, memastikan perhatian yang sama untuk semua pihak. Mereka juga siap dan terbuka untuk berkompromi, termasuk memberikan permintaan maaf kepada pihak yang berkonflik.

Para peneliti konflik mengidentifikasi gaya yang terlibat dalam konflik (Kilmann & Thomas, Blake & Mouton dalam Devito 2016: 312) : A. Strategi Kompetisi: Gaya seperti ini lebih ditonjolkan oleh informan 1 dirinya akan berusaha untuk memaksa lawannya menerima solusi darinya ketika semua upaya yang sudah dikeluarkan tidak membuahkan hasil bahwa informan 1 bersedia bertemu secara langsung dengan pihak lawan agar masalah yang sedang berlangsung dapat terselesaikan manakala mereka masih dalam satu wilayah yang sama. B. Strategi Menghindar: Gaya menghindari konflik menunjukkan kurangnya kepedulian terhadap kebutuhan atau keinginan sendiri maupun orang lain. Informan 1 mengalihkan konflik dengan bermain bersama agar terlupakan. Informan 2 menghindari memperbesar masalah karena permainan hanya hiburan.

Informan 3 mengalihkan topik pembicaraan untuk melupakan konflik..

C. Strategi Kolaborasi: Kolaborasi idealnya memenuhi kebutuhan semua orang. Informan 2 menyarankan tetap tenang dan meredakan ketegangan dalam konflik permainan, serta melibatkan pihak ketiga, seperti moderator, jika diperlukan. Informan 3 menekankan pentingnya analisis mendalam, mencari solusi tepat, dan melibatkan pihak otoritas komunitas, serta pihak ketiga netral, jika konflik tidak dapat diselesaikan langsung.

3. Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antar Anggota Komunitas

Pemeliharaan hubungan (*relationship maintenance*) menurut Ayres dapat didefinisikan sebagai upaya menjaga stabilitas hubungan agar tidak mengalami penurunan atau peningkatan (dalam Canary, 2003: 10). Ketiga informan

melakukan berbagai cara dalam rangka memelihara hubungan pertemanan mereka dalam sebuah lingkup komunitas virtual. Komunikasi menjadi unsur kunci dalam menjaga hubungan pertemanan dalam sebuah komunitas. Canary (2003: 133) menyampaikan, terdapat sepuluh elemen dalam pemeliharaan hubungan jarak jauh. A. Sikap Positif: Informan 1 menekankan pentingnya komunikasi yang baik sebagai kunci untuk mempertahankan tali pertemanan. Informan 2 mengakui bahwa dalam situasi di mana anggota komunitas menghilang sementara, komunikasi tetap menjadi kunci untuk menjaga hubungan. Sementara itu, Informan 3 menyoroti pentingnya menjaga 3S (sopan, sapa, dan senyum) dalam interaksi dengan anggota lain sebagai bentuk komunikasi yang positif dan ramah. B. Keterbukaan: Informan 1 merasa nyaman berbagi cerita kepribadian dengan teman sekomunitas,

tetapi menjaga privasi keluarga. Aplikasi *Discord* dengan *facecam* memperkaya interaksi mereka. Informan 2 lebih terbuka dalam interaksi virtual dibanding kehidupan nyata dan menekankan pentingnya keterbukaan mengenai hal dasar seperti nama dan asal usul. Informan 3 sering berbagi cerita pribadi, terutama saat menghadapi masalah, dan menjaga keterbukaan untuk hubungan yang baik. Informan 3 juga aktif berkontribusi dalam pengembangan komunitas. C. Jaminan: Informan 1 dan 2 menyoroti pentingnya kepercayaan sebagai fondasi utama dalam membangun dan mempertahankan hubungan pertemanan di dalam komunitas. Informan 3 juga menekankan pentingnya kepercayaan dalam mempertahankan eksistensi komunitas, karena tanpa kepercayaan, anggota tidak akan merasa nyaman untuk bergabung dan aktif dalam komunitas tersebut. D.

Berbagi Tugas: Informan sepakat bahwa komitmen yang mereka bangun dalam komunitas membuat mereka merasa bagian dari komunitas dan bertanggung jawab untuk memelihara hubungan yang sudah terjalin. Informan 1 mengusulkan adanya turnamen sebagai respons terhadap antusiasme anggota komunitas, sementara informan 2 dan 3 fokus pada pengembangan komunitas. Masing-masing juga membantu menjalankan tugas administratif untuk memelihara hubungan di komunitas tersebut. E. Jaringan Sosial: Informan 1 menjalin komunikasi dengan adik atau pasangan salah satu anggota komunitas yang dekat dengannya. Mereka sering berinteraksi di ruang obrolan atau bermain bersama untuk menjaga keterhubungan. Informan 2 juga berhubungan dengan orang-orang terdekat dari teman-teman komunitasnya, sering bermain atau berbicara di ruang obrolan. Informan 3 juga menjaga

komunikasi dengan orang-orang terdekat dari lingkaran teman-temannya, baik adik, kakak, atau pasangan, dan sering berinteraksi serta bermain bersama saat ada waktu luang. F. Kegiatan Bersama: Semua informan mempunyai keterlibatan dalam melakukan kegiatan bersama. Informan 1 cenderung mengajak teman-temannya untuk bermain bersama atau sekedar berbincang santai saat ada waktu luang, begitu juga dengan informan 2 dan 3 mereka meluangkan waktunya untuk sekedar mengobrol dalam ruang obrolan saat mereka tidak sedang bermain bersama. *Valorant* merupakan permainan yang sering kali dimainkan secara bersama manakala jadwal yang didapat tepat dengan waktu luang yang informan miliki. G. Komunikasi melalui Media: Komunikasi melalui media (*mediated communication*) seperti telepon, teknologi, kartu, atau surat. Semua informan mengungkapkan bahwasanya

media yang digunakan dalam menjembatani komunikasi ataupun interaksi antar anggota komunitas yaitu *Discord*. Mereka menggunakan *discord* untuk berbagai kegiatan salah satunya yakni ketika sedang bermain *game* bersama. H. Perilaku Antisosial : Para informan menunjukkan sikap tidak ramah ketika konflik muncul. Informan 1 memilih untuk menghadapi individu yang berselisih secara langsung jika masih berada di kota yang sama. Informan 2 dan 3 cenderung menghindari individu yang berselisih, atau jika harus bertemu dalam ruang obrolan atau saat bermain bersama, mereka akan bersikap acuh tak acuh. Sikap ini bertujuan untuk meredam konflik agar hubungan tetap terjaga. I. Humor: Para informan mengatakan bahwa bercanda adalah bagian tak terpisahkan dari hubungan pertemanan. Mereka sering berbincang-bincang dan bercanda saat bermain atau

berkumpul bersama dalam ruang diskusi. Humor ini memperlambat kedekatan mereka dan memperkuat hubungan pertemanan.

KESIMPULAN

Komunikasi dalam pertemanan komunitas virtual memiliki tantangan karena tidak ada pertemuan langsung dan banyak yang bersifat anonim. Kehati-hatian dalam berkomunikasi sangat penting untuk mencegah konflik, sementara komunikasi menjadi krusial dalam memelihara hubungan. Individu dalam komunitas virtual berusaha terbuka, nyaman berbagi tentang diri mereka, dan berkontribusi pada pengembangan komunitas.

Komitmen dan kepastian adalah dasar utama dalam membangun dan menjaga hubungan pertemanan di komunitas. Anggota komunitas menegaskan komitmen terhadap kebersamaan saat bermain atau berinteraksi di ruang obrolan, memberikan kepastian kepada anggota lain. Pengelolaan konflik dalam hubungan pertemanan memerlukan

pendekatan bijaksana dan bertanggung jawab, dengan mendengarkan semua pihak, merangkul masalah, dan mendorong saling pengertian untuk mencapai penyelesaian yang baik.

IMPLIKASI

1. Implikasi Teoretik

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana individu memelihara hubungan pertemanan dan mengelola konflik dalam komunitas virtual menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini mengadopsi teori pemeliharaan hubungan, teori interaksionisme simbolik, dan teori dialektika relasional untuk menjelaskan pengalaman individu dalam konteks tersebut. Metode ini akan menggambarkan fenomena dan pengalaman yang dialami individu secara langsung, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika hubungan dalam komunitas virtual.

2. Implikasi Sosial

Penelitian ini memberikan jawaban bahwa sebuah hubungan pertemanan jarak jauh dalam sebuah komunitas virtual dapat dikelola sehingga hubungan tersebut bertahan terus menerus walau konflik tentu tidak dapat dihindari. Konflik yang muncul dapat dikelola oleh pihak yang berselisih dengan gaya dan cara berbeda tetapi hasil dan tujuan dari penyelesaian tersebut mengarah pada memperkuat hubungan pertemanan yang sudah terjalin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arung, Dony. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja Volume 13, Nomor 2, Hal 135-150. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>
- Braithwaite, D. O. (2014). *Engaging Theories in Interpersonal Communication Multiple Perspective*. California: SAGE Publications, Inc.
- Canary, D. J., & Dainton, M. (2003). *Maintaining relationships through communication*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- DeVito, Joseph A. (2014). *Human communication: the basic course/Joseph A. DeVito — Thirteenth edition*. New York: Pearson Education, Inc.
- DeVito, Joseph A. (2016). *The Interpersonal Communication Book. 14th Edition*. New York: Pearson Education, Inc.
- Kreitner, Robert dan Angelo Kinicki. (2005). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat
- Littlejohn, Stephen W, & Foss, Karen A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Setyawati, Desy Nirmala. (2022). Literasi Digital Penangkal Cyberbullying. Dalam <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/439915/literasi-digital-penangkalcyberbullying#:~:text=UNICEF%20merilis%20data%20pada%20tahun,mengaku%20telah%20menjadi%20korban%20cyberbullying>. Diunduh pada 10 Juni 2023 pukul 14:00 WIB
- Soekanto, Soerjono. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: RajaGrafindo Persada
- Syahputra, Iswandi. (2017). Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia Volume 3, Nomor 3, Hal 457-475. Jurnal ASPIKOM. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.141>
- West, Richard, Lynn H. Turner. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Edisi 5. Jakarta: Salemba Humanika.

Whittaker, Elizabeth and Robin M. Kowalski. (2015). Cyberbullying Via Social Media. *Jurnal of Scholl Violence*, 14 (1), 11

Zubaidi, Zaki. (2022). 45 Persen Anak Muda Indonesia Jadi Korban *Cyber Bullying*. Dalam <https://jatimnow.com/baca-46626-45-persen-anak-muda-indonesia-jadi-korban-cyber-bullying>. Diunduh pada 10 Juni 2023 pukul 13:45 WIB