

ABSTRAK

Komunitas virtual merupakan sebuah fenomena yang sudah marak terjadi di era digital ini semenjak tersebar luasnya internet. Perkembangan komunitas virtual saat ini sangat dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan Internet yang sangat pesat. Keadaan tersebut dimanfaatkan banyak kelompok untuk membentuk komunitas virtual secara masif agar bisa saling berkomunikasi satu sama lain secara online. Komunitas *Red Dead Redemption Indonesia* (*Red Dead Redemption Indonesia*) merupakan salah satu komunitas yang menggunakan discord untuk dijadikan wadah berinteraksi sesama anggota yang tersebar di seluruh indonesia.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kualitatif deskriptif. Informan merupakan anggota komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* juga sebagai pendiri komunitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif dan validitas data menggunakan triangulasi sumber.

Berdasarkan hasil penelitian komunikasi antarpribadi yang terjadi di dalam komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* tidak memiliki batasan-batasan dalam berinteraksi antar anggota komunitas. Anggota komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* bebas untuk memberbicarakan apapun selama tidak membahas hal-hal yang sensitif dengan siapapun dan kapanpun, tidak memandang jabatan yang dimiliki oleh setiap individu di komunitas tersebut. Komunikasi antarpribadi yang terjadi di dalam ruang virtual tidak senantiasa membahas masalah-masalah yang bersifat personal. *Cost* pertama yang diberikan untuk mendapatkan reward adalah mendirikan komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* untuk memberikan wadah bagi para pemain game *Red Dead Redemption II* serta bergabung dengan komunitas virtual tersebut. *Cost* kedua yang di berikan oleh hampir seluruh anggota komunitas *Red Dead Redemption Indonesia* adalah saling berbagi ilmu tentang game khususnya game *Red Dead Redemption II*, yang bermanfaat untuk anggota komunitas, terutama anggota komunitas yang baru bergabung. Ilmu yang diberikan kepada orang lain, memberikan kepuasan untuk masing-masing individu. *Reward* yang didapat dari hampir seluruh anggota komunitas *Red Dead Redemption Indonesia* adalah mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang game *Red Dead Redemption II* dan mendapatkan relasi baru yang bermanfaat untuk kemudian hari, baik di dalam komunitas maupun di luar. Selain itu, para anggota dapat menemukan hal-hal baru yang didapatkan dari teman se-komunitas yang berbeda kota, pulau, hingga negara.

Kata kunci: komunikasi antarpribadi, *discord*, komunitas virtual

ABSTRACT

Virtual community is a phenomenon that has been rife in this digital era since the spread of the internet. The development of virtual communities today is heavily influenced by the very rapid growth and development of the Internet. This situation is used by many groups to form massive virtual communities so that they can communicate with each other online. The Red Dead Redemption Indonesia Community (Red Dead Redemption Indonesia) is a community that uses Discord to serve as a forum for interacting with fellow members spread throughout Indonesia.

The research method used in this research is descriptive qualitative research method. The informant is a member of the Red Dead Redemption Indonesia virtual community as well as the founder of the community. Data collection technique used interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used in this research is interactive analysis and data validity uses source triangulation.

Based on the results of research on interpersonal communication that occurs in the virtual community, Red Dead Redemption Indonesia has no boundaries in interacting between community members. Members of the Red Dead Redemption Indonesia virtual community are free to talk about anything as long as they don't discuss sensitive matters with anyone at any time, regardless of the position held by each individual in the community. Interpersonal communication that occurs in virtual space does not always address personal issues. The first cost given to get rewards is to establish a virtual community of Red Dead Redemption Indonesia to provide a place for players of the game Red Dead Redemption II and join the virtual community. The second cost given by almost all members of the Red Dead Redemption Indonesia community is sharing knowledge about games, especially the game Red Dead Redemption II, which is beneficial for community members, especially community members who have just joined. Knowledge given to others, gives satisfaction to each individual. The rewards that were obtained from almost all members of the Red Dead Redemption Indonesia community were gaining deeper knowledge about the Red Dead Redemption II game and gaining new useful relationships in the future, both within the community and outside. In addition, members can discover new things from friends from different cities, islands, and countries.

Keywords: interpersonal communication, discord, virtual community