



# Collective Identity of Genshin Impact Fans in the “Genshin Impact Indonesia” Discord Server

## Identitas Kolektif Fans Genshin Impact di Komunitas Discord dalam Server “Genshin Impact Indonesia”

Vania Callista<sup>1\*</sup>, Namira Najma Humaira<sup>2</sup>, Aprilia Rosydawati<sup>3</sup>  
<sup>1-3</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Indonesia

### OPEN ACCESS

ISSN 2541-2841 (online)

ISSN 2302-6790 (print)

Edited by:

Poppy Febriana

\*Correspondence:  
vania23004@mail.unpad.ac.id

Citation:

Vania Callista, Namira Najma Humaira, dan Aprilia Rosydawati. (2026). Identitas Kolektif Fans Genshin Impact di Komunitas Discord dalam Server “Genshin Impact Indonesia”. 14(2)

Doi:10.21070/kanal.v14i2.2000

### Abstract

*This study aims to understand how collective identity is formed within the Genshin Impact player community on the Genshin Impact Indonesia Discord server. Discord was selected because the platform provides a flexible interaction space that allows members to communicate synchronously and asynchronously. This study employed a qualitative method with a netnographic approach through 15 days of observation and interviews with six active informants. This study use thematic approach to identify patterns of interaction and social meaning. The research assumes that collective identity is formed from three main elements. First, open communication creates a sense of closeness. Second, sharing knowledge helps build mutual dependence. Third, features are used to express group belonging. This community also offers emotional support for members. Overall, discord serves as a space that encourages the development of collective identity through interaction and shared culture.*

**Keywords:** discord, collective identity, digital communication, fandom, genshin impact.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami identitas kolektif yang terbentuk dalam komunitas pemain Genshin Impact pada server Discord Genshin Impact Indonesia. Discord dipilih karena platform ini menyediakan ruang interaksi yang fleksibel dan memungkinkan anggota berkomunikasi secara real-time hingga asinkron. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi melalui observasi dan wawancara dengan 6 informan aktif. Studi ini menggunakan pendekatan bertema untuk menemukan pola interaksi dan makna sosial. Dari penelitian ini, identitas kolektif terbentuk dari tiga unsur utama. Pertama, bentuk komunikasi yang cair menandakan kedekatan. Kedua, pertukaran pengetahuan dapat menciptakan hubungan saling membutuhkan. Ketiga, fitur digunakan sebagai penanda kedekatan kelompok. Komunitas ini menjadi tempat yang memberi dukungan emosional dari antaranggota. Sehingga, discord berfungsi sebagai lingkungan yang memungkinkan terbentuknya identitas kolektif melalui interaksi dan budaya komunitas.

**Kata Kunci:** discord, identitas kolektif, komunikasi digital, fandom, genshin impact.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah mengubah cara individu membentuk relasi sosial, termasuk dalam konteks fandom. Fandom yang dahulu dipahami sebagai kumpulan penggemar yang terikat oleh minat bersama kini berkembang menjadi komunitas yang beroperasi layaknya ruang sosial yang kompleks dan berkelanjutan. Kemunculan budaya partisipatif di internet membuat fans tidak lagi berperan sebagai konsumen pasif, melainkan sebagai aktor yang aktif memproduksi makna, berkontribusi pada alur komunikasi, serta menciptakan struktur komunitasnya sendiri (Jenkins, 2006). Akibatnya, komunitas *fandom digital* memiliki kemampuan untuk membangun ekosistem sosial yang memiliki identitas, ritme, dan aturan yang berkembang dari interaksi sehari-hari.

Penggunaan *platform digital* berbasis komunitas yang memungkinkan komunikasi dan pertukaran konten secara *real-time*, semakin terlihat. Karena kebutuhan manusia akan koneksi sosial, rasa memiliki (*sense of belonging*), dan pembentukan makna bersama, komunitas daring berkembang. Dalam lingkup *fandom*, kebutuhan ini diperkuat oleh ikatan emosional terhadap objek budaya populer yang dibicarakan bersama. Akibatnya, komunitas dibangun atas dasar kebiasaan interaksi berulang. Komunitas *fandom digital* dapat dianggap sebagai tempat yang hidup di mana anggota saling berbagi keintiman, humor, norma sosial dan pola komunikasi yang mirip dengan komunitas *offline* (Jenkins, 2006; Oksanen et al., 2024).

Beberapa tahun terakhir, *Genshin Impact* muncul sebagai salah satu contoh utama dari komunitas *fandom digital* yang tetap hidup dan bertahan lama. *Genshin Impact* saat ini berada di posisi keempat dalam kategori petualangan di *Google Playstore*. *Game* ini telah menarik banyak pemain di seluruh dunia sejak dirilis pada September 2020 oleh HoYoverse dan membentuk jaringan komunitas yang aktif di banyak negara, termasuk Indonesia. Pertumbuhan *fandom Genshin Impact* bergantung pada ekosistem komunikasi digital yang mendukung berbagai bentuk partisipasi, seperti diskusi strategi hingga diskusi sehari-hari yang memperkuat hubungan antar anggota. Para pemain *Genshin Impact* cenderung membangun keterikatan sosial melalui ruang digital yang memungkinkan interaksi intensif dan berulang (Liu, 2024). *Server Discord Genshin Impact* Indonesia adalah *platform* terpusat yang memungkinkan pemain berkomunikasi secara *real-time*, mengikuti aktivitas komunitas dan membahas pengalaman bermain secara bersama. Struktur server yang terorganisir, keterlibatan moderasi, dan mekanisme interaksi *Discord* mendorong pemain untuk membangun hubungan interpersonal (Kocik et al., 2024; Wagenaar, 2024).

Komunitas *Discord Genshin Impact* Indonesia mulai menunjukkan dinamika sosial yang melampaui tujuan awalnya sebagai ruang pertukaran informasi permainan. Ketika anggota berpartisipasi dalam percakapan berulang, berbagi pengalaman bermain, dan menjalin hubungan dengan orang lain, batas antara diskusi *game* dan interaksi sosial mulai mengabur. Dalam proses tersebut, *Discord* memberikan kondisi yang memungkinkan komunitas untuk berkembang secara organik dalam bentuk fitur-fitur yang memudahkan komunikasi *real-time*, ruang privat dan semi-

publik yang fleksibel, serta atmosfer anonimitas yang relatif aman bagi anggota untuk mengekspresikan diri. Hal ini membuka jalan bagi terjadinya pergeseran fungsi komunitas dari forum game menjadi ruang dukungan sosial, dimana pemain saling mencurahkan keluh kesah hingga memberikan dorongan emosional satu sama lain. Pola seperti ini merupakan ciri khas komunitas daring yang matang, ketika hubungan emosional menjadi bagian integral dari interaksi sehari-hari (Barak dkk., 2008). Pada akhirnya, intensitas komunikasi dan bentuk keterhubungan yang tercipta dalam komunitas ini memperkuat rasa kekeluargaan dan kepemilikan di antara anggotanya. Fenomena ini merupakan wujud komunitas digital yang mampu membangun solidaritas sosial meskipun tanpa kedekatan fisik (Barak et al., 2008; Oksanen et al., 2024).

Meskipun komunitas *Discord Genshin Impact* Indonesia menunjukkan dinamika emosional dan sosial yang kuat, penelitian yang secara langsung menelaah bagaimana interaksi keseharian membentuk identitas kolektif masih terbatas. Kajian mengenai *Genshin Impact* umumnya menyoroti aspek budaya game atau relasi pemain dengan karakter, sehingga belum menyentuh dimensi komunitas daring yang bersifat interpersonal. Liu (2024) misalnya berfokus pada konstruksi identitas melalui media permainan, bukan melalui percakapan sehari-hari di *platform* komunitas. Di sisi lain, penelitian mengenai *Discord* lebih banyak membahas praktik penggunaan *platform* dan tantangan moderasinya.

Medeiros dkk. (2021) menggambarkan *Discord* sebagai tempat di mana orang bekerja sama untuk membangun ruang sosial. Namun, penelitian ini tidak membahas pembentukan identitas kolektif dalam fandom tertentu. Penelitian ini sangat penting karena dapat memberikan pemahaman baru tentang bagaimana fandom digital berkembang menjadi komunitas yang memiliki rasa kekeluargaan, solidaritas, dan dukungan emosional melalui interaksi informal di komunitas *Discord Genshin Impact* Indonesia. Penelitian ini berkonsentrasi pada bagaimana komunikasi terjadi dalam komunitas *Discord server Genshin Impact* Indonesia dan bagaimana interaksi ini mempengaruhi pembentukan identitas kolektif para anggotanya.

Studi ini mengajukan pertanyaan utama tentang pola komunikasi yang muncul dalam komunitas tersebut, serta komponen interaksi yang berkontribusi pada pembentukan identitas bersama. Selain itu, penelitian ini juga mempertanyakan bagaimana anggota komunitas berkomunikasi dan membahas identitas kolektif dalam aktivitas sehari-hari mereka dan bagaimana simbol dan kultur internal komunitas membantu memperkuat rasa kebersamaan.

Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi digital, interaksi sosial, dan proses pembentukan identitas kolektif berhubungan satu sama lain dalam komunitas penggemar di ruang daring. Interaksi yang membantu pembentukan identitas kolektif anggota. Selain itu, tujuan penelitian ini untuk menjelaskan jenis komunikasi yang mempengaruhi pembentukan identitas kolektif, seperti praktik berbagi pengetahuan, komedi, *flexing*, dan respons emosional. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan bagaimana simbol, budaya internal, dan ritual komunikasi komunitas berfungsi untuk memperkuat ikatan sosial dan rasa kebersamaan yang muncul di antara orang-

orang yang tinggal di komunitas tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kita tentang cara interaksi sosial terjadi dalam komunitas online berbasis minat.

Untuk memahami dinamika interaksi dan pembentukan identitas kolektif dalam komunitas daring, diperlukan landasan konseptual yang dapat menjelaskan bagaimana ruang digital membentuk komunikasi, solidaritas, dan konstruksi makna bersama. Sangat penting untuk menempatkan hasil penelitian dalam kerangka yang lebih luas, termasuk pemahaman teoritis tentang komunitas daring, budaya partisipatif, dan gagasan kecerdasan kolektif.

Prinsip utama dari penelitian ini adalah bahwa setiap orang menyadari bahwa mereka bagian dari kelompok dengan tujuan dan nilai yang sama. Ini dikenal sebagai identitas kolektif. Konsep ini memberikan penjelasan tentang bagaimana anggota kelompok memaknai diri mereka melalui keberadaan orang lain yang dianggap sama, yang menghasilkan ketertarikan dan rasa solidaritas. Tafjel & Turner (1986) dalam Hogg membangun teori identitas sosial, yang membedakan antara “*ingroup*” dan “*outgroup*”, dan mengatakan bahwa seseorang mendefinisikan melalui hubungan kelompok. Anggota komunitas dapat membentuk identitas kolektif hanya melalui interaksi teks, gambar, simbol, avatar, dan aktivitas yang dilakukan secara bersama. (Hogg, 2016).

Studi oleh Chae (2019) menunjukkan bahwa identitas sosial dalam komunitas daring dapat memperkuat kesetiaan anggota terhadap kelompok, meskipun tidak semua anggota aktif berpartisipasi secara langsung. Chae beranggapan baik pengguna aktif maupun pasif dapat merasakan hubungan kolektif melalui observasi dan aturan komunitas yang dibangun bersama. Artinya, identitas kolektif tidak selalu dibangun melalui keterlibatan aktif, pengalaman menjadi bagian dari lingkungan sosial digital itu sendiri juga dapat membantu dalam pembentukannya. Anggota komunitas menyesuaikan diri dengan aturan kelompok melalui proses negosiasi makna, yang merupakan bagian dari proses pembentukan identitas kolektif. Selain itu, seperti yang ditunjukkan oleh Yuliana (2023), identitas kolektif dapat berkembang secara aktif dalam komunitas daring karena interaksi berbasis teknologi mendorong keterlibatan simbolik dan emosional antara anggota. Identitas kolektif tidak bersifat tetap, melainkan terus berubah mengikuti pola interaksi, dinamika hubungan, maupun perkembangan teknologi yang membantu komunitas tersebut.

Identitas kolektif penggemar dan pemain Genshin Impact tidak lepas dari *fandom studies*. *Fandom studies* memposisikan penggemar sebagai pelaku aktif dalam membuat makna dan budaya kolektif. Menurut Henry Jenkins (1992), *participatory culture* menjelaskan bagaimana penggemar tidak hanya mengonsumsi media, namun juga berpartisipasi dalam produksi dan distribusi makna. Berbagai konten, membuat *fanart*. Menulis *fanfiction*, dan mengatur acara komunitas adalah contoh bagaimana identitas sosial muncul dalam konteks ini. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membantu orang berkomunikasi satu sama lain dan meningkatkan ikatan sosial. Penggemar menunjukkan ketertarikan dan membangun identitas sosialnya saat bergabung.

Menurut penelitian oleh Jingke (2021), budaya penggemar di era digital menunjukkan pergeseran dari konsumsi pasif menuju partisipasi aktif yang mencakup kreativitas dan interaksi sosial. Internet memungkinkan penggemar untuk terhubung dengan komunitas di seluruh dunia, berbagi karya mereka, dan membentuk budaya kolektif yang lebih besar.

Partisipasi ini meningkatkan kreativitas dan identitas kelompok karena penggemar merasa menjadi bagian dari jaringan sosial dengan minat dan nilai yang sama. Selain itu, *fandom* kontemporer memanfaatkan media *online* untuk memperluas jaringan dan memperkuat perasaan memiliki (*sense of belonging*), sehingga jarak antara kreator dan konsumen menjadi semakin kabur.

Penggemar sering kali membangun reputasi dan status sosial melalui kontribusi yang mereka bagikan kepada komunitas. Proses tersebut menciptakan struktur sosial yang memengaruhi bagaimana anggota memahami posisi dan identitas kelompok karena penggemar merasa menjadi bagian dari jaringan sosial yang sama.

Sementara itu, Lee & Park (2025) melalui analisis interaksi daring menemukan bahwa keterlibatan aktif penggemar di platform daring berhubungan erat dengan ekspresi identitas sosial kolektif melalui penggunaan bahasa dan intensitas interaksi komunitas. Mereka menemukan bahwa anggota komunitas penggemar menunjukkan seberapa dekat seseorang terhadap kelompoknya. Dalam *Genshin Impact*, aktivitas seperti membuat konten kreatif, mengadakan diskusi karakter, dan bekerja sama dalam acara *online* menjadi praktik budaya penggemar yang efektif dalam membantu pembangunan identitas kelompok dengan menggunakan ruang digital seperti *Discord*.

*Discord*, sebagai *platform* untuk berinteraksi dengan anggota *fandom Genshin Impact*, merupakan komponen penting dari komunitas internet. Melalui *platform* daring, komunitas daring muncul sebagai lingkungan sosial baru di mana orang dapat berinteraksi, berbagi nilai, dan membangun identitas bersama. *Platform* ini memungkinkan seseorang untuk bergabung dengan komunitas di seluruh dunia dengan minat dan nilai yang sama, tanpa dibatasi oleh lokasi geografis. Oksanen *et al.* (2024) menyatakan bahwa komunitas *online* dapat memainkan peran penting dalam membangun solidaritas sosial, terutama di kalangan generasi muda yang menggunakan *platform online* untuk berekspresi dan mencari koneksi sosial.

Dalam perspektif budaya digital, Jenkins menjelaskan bahwa komunitas daring tidak hanya menjadi ruang berbagi informasi, tetapi juga ruang kolaboratif yang memungkinkan terbentuknya *collective intelligence*, yaitu proses saat anggota komunitas bersama-sama memecahkan masalah. Menurut Jenkins, kekuatan komunitas digital ada pada “proses sosial memperoleh informasi,” yang bersifat partisipatif dan dinamis. Sehingga, setiap anggota memiliki kontribusi dan membentuk identitas komunitas yang dibangun melalui praktik kolaboratif (Jenkins, 2006)

*Discord*, sebagai salah satu platform komunitas yang populer, menggabungkan fungsi forum, chat room, dan media sosial dalam satu ekosistem. Keunikan *Discord* terletak pada struktur channel, sistem role, dan fleksibilitas dalam mengatur

komunitas. Penelitian oleh Wagenaar (2024) menemukan bahwa Discord menciptakan “ruang bermain” baru kepada penggemar untuk berinteraksi secara intim dan membangun suasana emosional kolektif yang memperkuat identitas komunitas.

Selain itu, Kocik (2024) menjelaskan bahwa fitur-fitur Discord seperti sistem peran (*role system*), kanal teks dan suara, serta privasi server memungkinkan terbentuknya struktur sosial yang sebanding dengan komunitas dunia nyata, di mana hierarki, aturan, dan budaya kelompok berkembang secara alami.

Karena sifatnya yang fleksibel, komunitas daring sering menjadi tempat untuk mengekspresikan diri karena memungkinkan munculnya hubungan sosial yang signifikan. Budaya komunikasi muncul sebagai hasil dari interaksi yang berkelanjutan. Komunitas *Discord* berfungsi sebagai “ruang sosial digital” dalam *Genshin Impact*, di mana anggota dapat menegosiasikan identitas mereka sebagai penggemar melalui kegiatan kolaboratif seperti main bareng (*mabar*), *fanart* acara, dan diskusi *lore*.

Komunitas *Genshin Impact* di *Discord* telah berkembang menjadi ruang *online* di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan kolaboratif dan berbagi strategi, *fanart*, dan informasi acara. Sebagai komunitas penggemar yang aktif, anggota *Discord* seringkali memanfaatkan ruang ini untuk memperkuat identitas mereka sebagai bagian dari *fandom Genshin Impact*. Selain permainan, interaksi komunitas mencakup aspek sosial seperti percakapan sehari-hari, berbagi karya kreatif, dan diskusi karakter.

Penelitian oleh Rahma & Fajar (2022) menunjukkan bahwa interaksi daring, simbol permainan, dan kolaborasi tim membangun identitas sosial dalam komunitas pemain *game* daring. Ini relevan dengan komunitas *Genshin Impact*, yang menciptakan rasa memiliki melalui kerja sama, diskusi, dan hubungan sosial antar pemain.

Selain itu, Stanfill (2024) menyatakan bahwa *Discord* adalah platform utama untuk *fandom* kontemporer karena struktur *channelnya* yang mudah digunakan, privasi, dan fleksibilitas, yang mendukung pembentukan hierarki digital dalam kelompok penggemar. Perubahan sosial diciptakan oleh struktur peran seperti admin, moderator, *organizer* acara, dan kontributor konten. Rasa kebersamaan terbentuk bukan hanya dari kesamaan minat, tetapi juga dari kontribusi dan posisi sosial dalam komunitas.

Studi yang dilakukan Nathania & Aprilianty (2023) juga menemukan bahwa komunitas penggemar *Genshin Impact* di Indonesia, terutama yang beraktivitas melalui *Discord*, memperkuat jalinan sosial dengan berbagai karya kreatif, mengorganisir *event*, serta menunjukkan rasa identitas kelompok melalui kegiatan rutin komunitas.

Selain itu, penelitian yang lebih spesifik pada platform *Discord* dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit mengenai bagaimana identitas terbentuk. Studi Maulana (2022) pada server *Sobat Genshin* adalah contoh penelitian lain yang secara langsung menyelidiki perilaku pengguna *Discord* dalam komunitas *Genshin Impact* di Indonesia. Studinya menemukan bahwa avatar dan simbol visual lainnya yang digunakan server tidak hanya digunakan sebagai fitur estetika, tetapi juga berfungsi sebagai representasi identitas

sosial dan media untuk menunjukkan hubungan dan kedekatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa ekspresi identitas kelompok di komunitas *Genshin Impact* sangat bergantung pada simbol digital yang diciptakan secara kolektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Clemente & Realgo (2024) menjelaskan bahwa *Discord* memberikan fasilitas komunikasi digital pemain *Genshin Impact* melalui teks, emoji, dan voice *channel* yang dapat membantu untuk membangun kedekatan emosional dalam komunitas pemain. Walaupun studi ini tidak berfokus di Indonesia, temuan tersebut relevan agar memahami bagaimana interaksi di server-server *Genshin Impact* dapat menciptakan pola komunikasi kolaboratif dan ketertarikan sosial.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Rusli dan Berlianto (2022) menemukan bahwa komunitas *Discord Genshin Impact* di Indonesia berperan besar dalam menumbuhkan loyalitas pemain terhadap *game* dan aktivitas yang terkait dengannya. Oleh karena arena server *Genshin Impact* dianggap sebagai jaringan komunitas yang kuat dan aktif, peneliti menggunakan *Discord* sebagai media untuk berkomunikasi dengan pemain Indonesia. Ini menunjukkan bahwa *Discord* bukan hanya tempat untuk berbicara, tetapi juga merupakan bagian penting dari komunitas sosial pemain *Genshin Impact* yang ada di Indonesia.

Netnografi digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini karena kemampuannya untuk memahami dinamika interaksi dan budaya dalam komunitas daring. Metode ini berfokus pada analisis perilaku, interaksi, serta makna yang dibangun oleh anggota dalam lingkungan digital (Kozinets, 2006). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengkaji bagaimana nilai, norma, dan pola komunikasi terbentuk melalui praktik interaksi sehari-hari. Dalam konteks ini, budaya dipahami sebagai konstruksi makna yang dihasilkan melalui bahasa dan praktik komunikasi yang berkembang di dalam komunitas (Sari et al., 2023).

Penelitian ini berpartisipasi pada pengembangan kajian komunikasi digital dengan memberikan pemahaman mengenai bagaimana identitas kolektif, solidaritas, dan *sense of belonging* terbentuk melalui interaksi sehari-hari di platform *Discord*. Secara khusus, penelitian ini menempatkan *Discord* tidak hanya sebagai medium komunikasi, tetapi sebagai ruang sosial digital yang memungkinkan terbentuknya relasi interpersonal dan budaya komunitas yang berkelanjutan. Temuan penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi pengelola komunitas virtual dalam merancang ekosistem interaksi yang suportif dan inklusif melalui pengelolaan komunikasi, struktur komunitas, dan aktivitas partisipatif. Penelitian ini juga memperkaya pemahaman mengenai peran komunitas virtual sebagai alternatif ruang sosial yang mampu membangun hubungan pertemanan dan dukungan emosional di tengah keterbatasan interaksi tatap muka dalam masyarakat digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan netnografi sebagai metode penelitian. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bergantung pada pandangan partisipan, di mana peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan umum dan mengumpulkan data berupa kata-kata atau teks dari peserta. Data tersebut kemudian

dianalisis menjadi tema-tema dan diinterpretasikan secara subyektif (Safarudin et al., 2023).

Fokus penelitian adalah pada Komunitas Genshin Impact Indonesia di Server Discord, yang merupakan salah satu komunitas game daring terbesar dan paling aktif di Indonesia. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung selama 15 hari, dari tanggal 14 hingga 28 November 2025, di kanal Discord Genshin Impact Indonesia bernama Genshin-Flex. Observasi ini bertujuan untuk memahami cara anggota grup berkomunikasi dan bertindak dalam grup. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan enam orang anggota grup untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai pengalaman, pendapat, dan alasan mereka bergabung serta berinteraksi di komunitas server Discord Genshin Impact Indonesia. Informan diambil dari member grup yang setidaknya telah mencapai *Adventure Rank* (AR) 16, sehingga informan telah membuka fitur untuk bermain bersama member lain dan menempuh level yang cukup untuk memahami game terkait. Informan pun harus bergabung pada komunitas Genshin Impact Indonesia setidaknya selama satu bulan sehingga informan mampu memahami dan memaknai dinamika yang berlangsung di komunitas. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola yang terkait dengan identitas kolektif dan afiliasi emosional di komunitas server Discord Genshin Impact Indonesia. Analisis tematik dilakukan dengan mengidentifikasi topik obrolan yang membentuk rasa menjadi bagian dari kelompok (*sense of belonging*), simbol-simbol identitas kolektif (emoji, nama panggilan, *role*), dan narasi kebersamaan (ucapan dukungan, *inside joke*, humor bersama).

## HASIL DAN DISKUSI

### 1. Temuan Penelitian

Pada bagian ini, identitas kolektif dipahami sebagai struktur sosial yang terbentuk melalui proses interaksi antaranggota komunitas, di mana individu memaknai dirinya sebagai bagian dari kelompok. Dalam konteks komunitas daring, identitas kolektif berkembang melalui praktik komunikasi sehari-hari, penggunaan simbol, dan keterlibatan emosional antaranggota. Oleh karena itu, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada beberapa elemen utama yang berperan dalam pembentukan identitas kolektif, yaitu pola komunikasi komunitas, elemen interaksi yang membangun kebersamaan, simbol dan budaya komunitas, serta munculnya rasa kepemilikan dan keterikatan anggota terhadap kelompok.

#### 1.1 Pola Komunikasi Komunitas

Pola komunikasi di komunitas Discord Genshin Impact Indonesia berlangsung secara sinkron dan asinkron, dengan ritme percakapan yang bisa sangat cepat ketika diskusi teknis terjadi, namun juga sporadis ketika hanya satu atau dua anggota yang aktif. Percakapan teknis tentang *build* karakter menjadi bentuk interaksi yang menonjol, seperti terlihat pada diskusi 19 November ketika anggota bertukar analisis: “*sayang gak si klo langsung pake bulu?*” yang segera direspons dengan keluhan humoris “*flins ane kekurangan cr nya bang.. Wareg cdm tapi cr nya syulit* 🎮” serta sebuah tips yang berujung, “*rill cr nya bisa cari lagi, 50% juga suka gk crit dia*”. Pola interaksi tanya jawab yang cepat ini menunjukkan bahwa anggota komunitas responsif dan gemar

berbagi masukan untuk eskalasi level dan karakter dalam game.

Lebih dari tips dan trik, hasil observasi menunjukkan bahwa percakapan didominasi oleh showcase hasil *gacha* dan peningkatan statistik karakter game para anggota. “*Akhirnya CI ‘The Father’*,” “*Wish list terpenuhi setelah sekian lama*,” dan “*880 kocak... 850 keatas uda d tingkat super rare*” menjadi sejumlah contohnya. Ekspresi-ekspresi ini menuai respon antusias dari para anggota yang diungkapkan melalui apresiasi, candaan, atau sekedar emoji baik dalam *chat* maupun *reaction*. Selebrasi ini memunculkan suasana kolektif dan saling mendukung.

Humor menjadi elemen penting dalam membangun suasana komunikasi. Candaan muncul dalam bentuk teasing seperti “*Mending Alhaitam* 😏” dan meme seperti “*SUNGKEM SEPUH*” pada 16 November yang menandai hierarki bercanda berbasis keahlian. Ekspresi singkat seperti “*perfect dodge* 🎯” menunjukkan bahwa emoji sering menggantikan percakapan verbal.

Percakapan juga meluas ke ranah personal. Informan menyatakan bahwa interaksi tidak hanya soal game, seperti pada kutipan “*kadang kita malah ngobrolin kuliah dan stres, bukan cuma build karakter*” dan “*kadang sharing soal anime juga*.” Dinamika partisipasi juga terlihat ketika anggota menyebut peran peserta pasif, misalnya: “*aku jarang koar... cuma ikut baca atau nimbrung sesekali*.”

Secara keseluruhan, pola komunikasi komunitas memadukan diskusi teknis, *flexing* performa, humor kolektif, respon visual, dan percakapan personal. Interaksi berlangsung cair dan informal, berfungsi tidak hanya sebagai pertukaran informasi teknis tetapi juga sebagai sarana memperkuat kedekatan sosial dan rasa kebersamaan.

#### 1.2 Elemen Interaksi Pembentuk Kebersamaan

Interaksi dalam section Genshin-Flex menunjukkan bahwa kebersamaan banyak dibangun melalui praktik saling berbagi pengetahuan teknis mengenai permainan. Anggota komunitas secara aktif mendiskusikan analisis artefak, rekomendasi weapon, dan keputusan farming yang optimal. Upaya transfer pengetahuan ini tampak pula dalam komentar langsung seperti “*klo cirinya cr mungkin cocok*” atau saran detail mengenai statistik, misalnya “*CV dari arte nya overall masih kurang... tinggal naikin cr nya dikit lagi ke 50% keatas*.” Kegiatan berbagi pengetahuan ini secara eksplisit dipahami sebagai bagian budaya komunitas, sebagaimana dijelaskan bahwa interaksi mengandung “pengetahuan lapangan atau teknis mengenai game yang disebarakan dalam percakapan.”

Disisi tukar pikiran perihal teknis, kebersamaan yang terjalin dipertegas melalui percakapan lintas topik diluar game. Dialog dapat melebar kepada ruang-ruang yang lebih personal dan akrab. Terdapat ungkapan sentimental dari anggota, seperti, “*damn udh setahun cik, gak nyangka gw, waktu cepet berlalau*”. Anggota saling merasa terhubung melalui pengalaman personal yang sama, yakni, bahwa mereka telah lama bermain dan menikmati petualangan di Genshin Impact. Anggota lainnya merespon dengan persetujuan terhadap pernyataan bahwa sudah lama antusias mereka pada Genshin Impact dicurahkan baik secara visual, seperti dengan meme Spongebob hitam putih yang mengisyaratkan kelawanan, maupun melalui teks yang salah satunya berisi “*diwarnai*

(*grup ini dengan nostalgia*). Ruang sosial ini pada akhirnya menjadi arena interaksi sehari-hari yang memperkuat rasa kedekatan non-formal. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan salah satu informan yang berkata “*seneng soalnya mereka humoris, ramah-ramah juga, mereka helpful... sampe personal.*”

Dukungan emosional juga menjadi elemen penting dalam pembentukan kebersamaan. Respons spontan seperti “*wow*”, “*mayan lah*”, atau “*BENERAN SHOCK*” memperlihatkan apresiasi kolektif yang memperkuat solidaritas. Ekspresi anggota juga tidak lepas dari penggunaan emoji. Misalnya, penggunaan emoji menangis untuk menunjukkan empati ketika tidak kunjung berhasil menang dalam ungkapan “*gajadi jadi 🙄*” atau *react chat* dengan simbol patah hati. Disisi penggunaan emoji untuk bersimpati satu sama lain, bentuk komunikasi simbolik ini juga digunakan para anggota untuk mengapresiasi satu sama lain beriringan dengan ungkapan-ungkapan seperti “*GEGE (good game)*” dan “*op (over power)*”. Apresiasi, humor, dan validasi sosial menjadi kombinasi yang membentuk atmosfer suportif sehingga mendorong kedekatan hubungan anggota komunitas.

### 1.3 Simbol dan Budaya Komunitas

Simbol-simbol seperti *role*, *badge*, emoji, dan istilah internal menjadi bagian penting untuk membangun komunitas di server Genshin Impact Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, anggota menggunakan emoji dan istilah khas seperti “*ampas*”, “*flexing*”, hingga “*sepuh*” untuk menunjukkan kedekatan. Misalnya, dalam section genshin-flex, anggota menggunakan emoji lucu untuk menanggapi showcase dari hasil gacha. Komentar seperti “*harusnya Kokomi yang C8*” disertai dengan emoji menangis, menunjukkan suasana akrab antaranggota yang diselimiti candaan.

Fitur *role system* di Discord dianggap sebagai sistem status sosial dalam komunitas. Informan 1 menjelaskan “*system role itu seperti rank, kalau AR 60 itu dianggap sepuh atau sudah jago, jadi kadang dianggap lebih hebat.*” Penggunaan kata “*sepuh*” sendiri menjadi simbol penghormatan terhadap pemain berpengalaman, yang menandakan bentuk apresiasi bercanda kepada anggota yang berhasil menyelesaikan tantangan berat dalam permainan.

Aktivitas komunitas juga memperkuat budaya kelompok, seperti *pull banner* bareng, *event co-op*, dan ruang curhat. Beberapa informan menyebutkan bahwa kegiatan tersebut memperkuat hubungan sosial dan menciptakan momen bersama. Informan 2 menyebutkan “*Kadang sharing soal anime juga. Pernah ada satu yang dia ini dekat juga sama aku, terus, dia ini, apa namanya, nobar bareng kita di ada lah suatu aplikasi gitu.*” Aktivitas ini menunjukkan bahwa komunitas sebagai ruang sosial yang hidup, di mana humor, kompetisi ringan, dan suportif menjadi budaya komunitas.

### 1.4 Rasa Kepemilikan dan Identitas Kelompok

Anggota komunitas menggambarkan server Discord Genshin Impact Indonesia sebagai tempat untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan identitas dunia nyata. Informan 1 menyebutkan “*ngerasa walau sebatas di chat secara anonim tapi merasa dekat, tidak ada batasan usia, bahasanya tidak formal, jadi bisa ngerangkul, karena gak*

*peduli siapa identitas asli di dunia nyata.*” Ungkapan ini menunjukkan bagaimana anonimitas di Discord justru menciptakan kedekatan yang tulus, karena anggota merasa diterima berdasarkan minat, bukan latar belakang pribadi.

Rasa kepemilikan ini semakin kuat saat komunitas dipandang sebagai “*rumah digital*” oleh anggotanya. Informan 2 mengungkapkan “*Mungkin abis join aku ngerasa mereka ini ngegantiin small circle aku yang sebelumnya itu ya, yang sekarang udah mati karena pada sibuk masing-masing.*” Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh anggota lain yang mengungkapkan “*saya suka suasananya yang cair... meskipun belum pernah ketemu, rasanya kayak udah lama kenal.*”

Selain itu, interaksi di server juga memperlihatkan bentuk kekompakan komunitas digital. Para anggota saling menyemangati ketika gagal gacha atau berbagi tips permainan sehingga menciptakan rasa saling memiliki. Informan 1 menyebutkan “*Jadi mereka saling tolong menolong, bahkan ketika mereka para pemula ngeposting mengalami kesusahan, pasti dijawab sama sepuh yang panjang, lebar, dan secara teliti (sebagai bentuk perhatian).*” Dalam hal ini, komunitas berfungsi sebagai tempat dukungan sosial dan emosional di dunia digital.

## 2 Analisis & Diskusi

### 2.1 Pola Komunikasi

Pola komunikasi yang muncul dalam komunitas Discord Genshin Impact Indonesia menunjukkan karakteristik komunikasi yang cair, partisipatif, dan kolaboratif. Interaksi berlangsung secara sinkron ketika diskusi teknis mengenai permainan terjadi secara intens, serta berlangsung secara asinkron ketika anggota komunitas merespons percakapan pada waktu yang berbeda. Dinamika ini terlihat dari pola percakapan yang bergantian dalam tempo cepat saat membahas optimasi *build* karakter, seperti ketika anggota saling bertukar saran mengenai artefak dan statistik karakter melalui komentar teknis mengenai *crit rate* dan *crit damage*. Keberagaman dalam ritme komunikasi para anggota menggambarkan zona timbal balik yang fleksibel dan adaptif terhadap kehadiran para anggota komunitas di Discord.

Bagaimana para anggota dalam interaksinya saling berbagi nilai dan membangun koneksi melalui platform digital menunjukkan bahwa temuan ini menunjang konsep komunitas daring selaku ruang sosial berbasis partisipasi. Komunitas daring memiliki fungsi penting dalam membentuk solidaritas, terutama bagi generasi muda yang memanfaatkan ruang digital untuk mengekspresikan diri dan membangun kedekatan emosional (Oksanen et al., 2024). Karakteristik tersebut tercermin dalam interaksi anggota komunitas yang menggunakan humor, candaan, dan pertukaran cerita personal sebagai bagian dari komunikasi sehari-hari, misalnya ketika percakapan berkembang dari diskusi teknis mengenai permainan menjadi pembahasan tentang kuliah dan pengalaman pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dibangun bersifat informatif dan membangun kedekatan sosial di antara anggota.

Pola komunikasi kolaboratif yang teramati juga mencerminkan prinsip *collective intelligence* yang dikemukakan Jenkins (2006), yang berawal dari gagasan Pierre Lévy bahwa setiap individu membawa potongan pengetahuan yang kemudian digabungkan untuk

menghasilkan pemahaman yang lebih besar daripada yang dapat dicapai secara individual. Diskusi teknis mengenai strategi permainan, konsultasi mengenai artefak, serta respons saling memberi saran dan evaluasi memperlihatkan praktik nyata dari kerja pengetahuan kolektif. Discord berperan sebagai fasilitator terjadinya proses ini melalui struktur kanal yang memungkinkan pertukaran informasi secara real time maupun tunda waktu. Discord menciptakan ruang interaksi intim tempat penggemar dapat membangun suasana emosional kolektif (Wagenaar, 2024). Salah satu informan menggambarkan *“kadang ramai, kadang random juga, tapi menyenangkan aja.”* Terlebih, fitur sistem peran dan kanal tematik memungkinkan terbentuknya struktur sosial yang menyerupai komunitas luring (Kocik, 2024).

Dapat ditarik benang merah bahwa komunikasi komunitas Discord Genshin Impact Indonesia bersifat kolaboratif dan mendukung terbentuknya kedekatan sosial antaranggota. Interaksi yang konsisten, berbagi pengetahuan secara terbuka, serta fleksibilitas dalam menggabungkan komunikasi teknis dan percakapan personal menjadi fondasi bagi munculnya ikatan sosial dan rasa memiliki dalam komunitas.

## 2.2 Elemen Interaksi Pembentuk Identitas Kolektif

Interaksi yang berlangsung di dalam section Genshin-Flex memperlihatkan bagaimana identitas kolektif terbentuk melalui minat bersama, kebersamaan dalam praktik teknis, serta kebutuhan emosional anggota. Diskusi tentang *build* karakter, artefak, dan optimasi damage menjadi praktik yang mentransfer pengetahuan dan menandai nilai bersama yang mengikat kelompok. Ketika anggota memberikan saran seperti *“klo cirinya cr mungkin cocok”* atau berbagi evaluasi teknis semacam *“CV dari arte nya overall masih kurang... tinggal naikin cr nya dikit lagi ke 50% keatas,”* proses tersebut menunjukkan bahwa komunitas memiliki standar, bahasa teknis, dan norma internal yang dipahami bersama. Praktik semacam ini bukan hanya pertukaran informasi, tetapi juga cara anggota menegaskan bahwa mereka termasuk dalam kelompok yang sama, yakni sebuah *ingroup* yang berbagi kerangka pengetahuan dan kepentingan yang serupa.

Kebersamaan juga diperkuat melalui interaksi lintas topik, di mana anggota saling berbagi pengalaman personal, nostalgia, maupun humor. Cetusan serupa *“damn udh setahun cik, gak nyangka gw, waktu cepat berlalu”* yang direspon dengan meme Spongebob hitam putih dan *“diwarnai (grup ini) dengan nostalgia”* melahirkan rasa sentimental bersama setelah lama bermain Genshin Impact. Percakapan nostalgia diluar diskusi teknis game menunjukkan ruang sosial yang hangat dan interpersonal diantara para anggota komunitas. Momen-momen tersebut menjadi bukti bahwa hubungan afektif para anggota komunitas terbentuk dengan natural melalui percakapan kasual, alih-alih hanya dengan diskusi teknis perihal tips dan trik didalam game.

Dukungan emosional berperan penting dalam pembentukan rasa solidaritas. Respons seperti *“wow,” “mayan lah,” “BENERAN SHOCK,”* atau bahkan ekspresi visual seperti *“gajadi jadi 🤩”* dan *“GEGE”* memperlihatkan adanya budaya apresiasi yang menegaskan keberadaan *ingroup*. Ekspresi simbolis tersebut mengisyaratkan bagaimana anggota membutuhkan dan

membentuk komunitas sebagai wadah untuk mencari validasi, dukungan, dan lingkungan emosional yang aman. Aspek-aspek tersebut membentuk identitas kolektif dalam server Genshin Impact Indonesia di Discord, sejalan dengan teori identitas sosial Tajfel dan Turner. Mereka menekankan bagaimana identitas kolektif akan terbentuk ketika individu melihat dirinya sebagai bagian dari sebuah kelompok yang bermakna bagi mereka secara emosional, persis dengan apa yang terjadi diantara para anggota komunitas Genshin Impact Indonesia. Dalam latar belakang komunitas daring seperti pada server Discord, tahapan pembentukan identitas kolektif berlangsung melalui ujaran, emoji, avatar, dan ritual digital yang memperkuat batas antara mereka yang di dalam dan di luar kelompok (Tajfel & Turner, 1979).

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Chae (2019) yang menunjukkan bahwa identitas kolektif dalam komunitas daring dapat terbentuk baik melalui partisipasi aktif maupun pasif. Ketika beberapa anggota mengatakan *“aku jarang koar... cuma ikut baca atau nimbrung sesekali,” “menurutku nggak harus aktif, karena selama kamu bagian dari komunitas itu tetap dianggap anggota,”* hal itu menunjukkan bahwa keanggotaan tidak harus diwujudkan dalam percakapan intens, melainkan dapat diarahkan melalui pengamatan terhadap pola komunikasi dan norma yang sudah mapan. Pengalaman menjadi bagian dari ruang sosial digital sudah cukup untuk menciptakan keterikatan dan rasa kebersamaan. Selanjutnya, kajian Yuliana (2023) menegaskan bahwa identitas kolektif di komunitas daring sangat dinamis, dibentuk oleh interaksi simbolik, ekspresi emosional, dan perkembangan teknologi yang memfasilitasi hubungan antaranggota. Dalam komunitas Genshin-Flex, simbol-simbol seperti meme, jargon, atau bentuk humor tertentu menjadi marker identitas yang terus berkembang mengikuti dinamika kelompok.

Penemuan-penemuan yang muncul memperlihatkan bahwa identitas kolektif dalam komunitas Genshin-Flex lahir dari kombinasi berulang berbagai aspek, diantaranya yakni minat bersama, budaya berbagi pengetahuan, humor, dukungan emosional, serta pengalaman afektif. Benang merah dari interaksi tersebut membuahkan batas simbolik antara *ingroup* dan *outgroup*, mempererat rasa kebersamaan, dan mendorong keyakinan anggota untuk melihat dirinya didalam grup yang sama dengan para anggota lainnya melalui nilai serta pengalaman kolektif.

## 2.3 Bentuk Komunikasi sebagai Mekanisme Identitas

Dalam konteks komunitas Genshin Impact Indonesia di Discord, bahasa internal, humor, dan budaya komunitas berperan dalam pembentukan identitas yang menciptakan *shared meaning* di antara para anggotanya. Hal ini juga terlihat dari pernyataan informan 6 yang menjelaskan *“Ya di server suka ngejek tapi becanda... biar dekat aja.”* Berdasarkan hasil observasi, penggunaan istilah seperti “ampas”, “rerun”, atau “flexing” menjadi penanda identitas *in-group* yang hanya dipahami oleh anggota komunitas. Ungkapan tersebut menunjukkan pemahaman mengenai perubahan permainan dan menegaskan posisi sosial di dalam komunitas. Ucapan hiperbola seperti *“harusnya Kokomi yang C8,”* padahal dalam sistem permainan hanya ada hingga C6. Hal ini memperlihatkan bagaimana komunitas membangun keakraban melalui humor yang hanya dimengerti oleh sesama

pemain.

Praktik komunikasi ini sejalan dengan teori *participatory culture* dari Jenkins (1992), yang menjelaskan bagaimana penggemar tidak hanya mengonsumsi media, namun juga berpartisipasi dalam produksi dan distribusi makna. Bahasa internal dan humor yang digunakan dalam komunitas ini menjadi bentuk nyata dari produksi makna sosial, di mana anggota tidak sekedar membahas permainan, namun juga menawarkan identitas mereka di dalam kelompok. Dalam hal ini, komunikasi berfungsi sebagai alat bagi seseorang untuk berekspressi.

Selain bahasa dan rumor, terdapat budaya komunitas seperti *pull banner* bareng, *event co-op*, dan ruang curhat untuk memperkuat keterikatan anggota komunitas. Aktivitas ini menjadi budaya yang menumbuhkan jati diri bersama sebagai bagian dari komunitas. Seperti yang diungkap salah satu informan “*kalau menang red off itu senang, kalau kalah saling roasting, jadi kayak love language dan budaya gitu.*” Bentuk komunikasi ini menunjukkan bahwa interaksi kolektif bertujuan untuk memperkuat rasa menjadi bagian dari kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa identitas anggota komunitas terbentuk melalui penggunaan humor, bahasa internal, dan budaya kolektif yang secara terus-menerus menciptakan makna sosial bersama. Identitas tidak hadir secara pasif, namun diproduksi dan dinegosiasikan melalui candaan, percakapan, dan interaksi simbolik di dalam komunitas.

#### 2.4 Peran Simbol dan Kultur Internal

Peran simbol dan kultur internal dalam komunitas Genshin Impact Indonesia pada server Discord menunjukkan bagaimana unsur visual dan struktur digital memperkuat kebersamaan serta mempertegas identitas kolektif kelompok. Fitur seperti *role*, *badge*, dan emoji menjadi simbol dan pengakuan sosial di dalam komunitas. Beberapa anggota melihat simbol ini sebagai bentuk ekspresi diri yang diterima di dalam komunitas. Hal ini terlihat dari pernyataan informan 6 “*Pernah pakai avatar karakter favorit ya... karena di komunitas ini avatar itu sah-sah aja.*” Berkaitan dengan *system role* tersebut, informan 1 menjelaskan bahwa “*system role itu seperti rank, kalau AR 60 itu dianggap sepuh atau sudah jago, jadi kadang dianggap lebih hebat.*” Simbol digital ini dapat berfungsi sebagai sistem sosial yang menandai struktur dan keanggotaan dalam komunitas.

Dalam konteks teori simbolik dan komunitas digital, simbol berfungsi untuk mengatur hubungan sosial melalui tanda-tanda yang dimaknai bersama. Sebagaimana dijelaskan oleh Kocik (2024) dan Stanfill (2024) dalam kajian mengenai komunitas digital di Discord, sistem peran dan simbol identitas visual, seperti avatar dan emoji menciptakan struktur sosial yang identik dengan masyarakat di kehidupan nyata, di mana mereka menggunakan posisi dan status sebagai bagian dari reputasinya. Komunikasi simbolik dalam komunitas ini, sebagaimana penggunaan emoji 🎮 atau ❤️ menjadi tanda keikutsertaan anggota dalam budaya komunikasi khas pada grup tersebut yang makna dan frekuensi penggunaannya dapat saja berbeda dengan fandom lainnya. Simbol-simbol tersebut pun menjadi penanda antara *ingroup* dan *outgroup*. Maknanya, hanya anggota komunitaslah, sebagai *ingroup*, yang mampu secara akurat

memahami konteks komunikasi simbolik karena mereka senantiasa terlibat penuh dalam percakapan di dalam komunitas. Contoh lainnya, yakni penggunaan kata sepuh untuk mengakui hierarki dalam komunitas yang dibalut humor. Gelar sepuh sendiri dijuluki kepada mereka yang telah mencapai level maksimal dalam game, yakni level 60.

Budaya internal seperti aktivitas mabar, *event fanart*, dan ruang curhat berfungsi untuk memperkuat nilai-nilai dan identitas kolektif. Salah satu informan menggambarkan server ipni sebagai “rumah digital” karena adanya dukungan sosial yang hangat. Hal tersebut menunjukkan bahwa simbol dan budaya juga berfungsi dalam lapisan emosional dan identitas sosial anggota komunitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa simbol dan budaya internal menguatkan identitas kolektif kelompok melalui dua mekanisme utama, yaitu sebagai tanda sosial yang membedakan anggota “*in-group*” dan “*out-group*” serta sebagai media untuk memperkuat kekompakan emosional dan rasa memiliki antaranggota. Komunitas Discord ini juga menjadi lokasi tempat identitas kolektif diproduksi dan dipelihara bersama.

#### 2.5 Diskusi Temuan dan Kontribusi Penelitian

Diskusi temuan dari hasil penelitian memperkuat dan memperluas literatur mengenai komunitas digital fandom, khususnya di server Discord Indonesia. Kontribusi utama penelitian ini adalah menjembatani kesenjangan antara studi budaya game daring dan kajian komunikasi digital. Studi komunikasi game di Indonesia berfokus pada game kompetitif (Rahma & Fajar, 2022) dimana identitas sosial dibangun melalui interaksi daring, simbol permainan, dan kerja sama tim. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas Genshin Impact, membangun identitas kolektif melalui budaya berbagi pengetahuan non-kompetitif dan validasi emosional. Anggota berbagi pengetahuan teknis tentang game, seperti cara membangun karakter dan optimasi, serta memberikan apresiasi dan dukungan emosional kepada anggota komunitas. Praktik budaya ini berfungsi sebagai ritual penguatan *in-group*, yang memperkuat identitas kolektif komunitas. Dengan kata lain, komunitas Genshin Impac Indonesia di server Discord lebih fokus pada berbagi pengetahuan dan mendukung satu sama lain, daripada berkompetisi untuk menang.

Komunitas Genshin Impact Indonesia di server Discord menjadi tempat yang nyaman bagi anggotanya untuk berbagi perasaan dan mendapatkan dukungan emosional. Mereka tidak hanya berbicara tentang game, tapi juga tentang kehidupan sehari-hari, seperti kuliah dan stres. Discord server ini menjadi seperti “rumah digital” yang hangat dan nyaman, di mana anggota merasa diterima dan didukung. Anonimitas di Discord membuat anggota merasa lebih bebas untuk berbagi perasaan dan lebih dekat dengan orang lain, tanpa memikirkan usia atau status sosial. Temuan ini sejalan dengan konsep komunitas virtual yang berfungsi sebagai dukungan sosial (Barak dkk., 2008) dan memperkuat kajian yang melihat Discord sebagai “ruang bermain” yang intim (Wagenaar, 2024), namun memberikan konteks spesifik bagaimana dukungan sosial ini terwujud dalam *inside joke*, humor kolektif, dan bantuan teknis dari para “sepuh” atau anggota yang lebih berpengalaman.

Penelitian ini menjawab pertanyaan tentang bagaimana

komunitas Genshin Impact di Discord membangun identitas kolektif. Penelitian Liu (2024), berfokus pada bagaimana identitas dibangun melalui permainan. Penelitian Medeiros dkk. (2021) menjelaskan bagaimana interaksi sehari-hari di Discord, seperti *chatting*, dapat membangun identitas kolektif yang kuat dan afiliasi emosional yang mendalam di komunitas Genshin Impact Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga hal yang membuat komunitas ini kuat: Pertama, mereka berkomunikasi dengan cara yang fleksibel, baik itu secara *real-time* maupun asinkron, sehingga menciptakan kohesi sosial. Kedua, elemen interaksi (*shared meaning*), melalui berbagi pengetahuan teknis, humor, dan dukungan emosional, sehingga membuat mereka merasa seperti satu keluarga yang memiliki nilai dan bahasa yang sama. Ketiga, mereka menggunakan simbol dan budaya internal, seperti penggunaan *role system* (sepuh) dan jargon/emoji (ampas, *flexing*) menciptakan struktur sosial digital dan media untuk memperkuat identitas kolektif (Textual Poaching ala Jenkins, 1992).

## KESIMPULAN

Penelitian mengenai identitas kolektif fans Genshin Impact di komunitas Discord Genshin Impact Indonesia menunjukkan bahwa komunitas daring telah berkembang melebihi fungsi awalnya sebagai ruang diskusi game, menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan terbentuknya identitas kolektif, rasa memiliki, dan dukungan emosional. Adanya interaksi yang partisipatif dan *real-time* berperan dalam membangun keterikatan sosial melalui kombinasi teknis, humor, dan percakapan personal.

Pembentukan identitas kolektif dalam komunitas ini dipengaruhi oleh tiga elemen utama, yaitu bentuk komunikasi yang cair menandakan kedekatan, pertukaran pengetahuan dapat menciptakan hubungan saling membutuhkan, dan fitur digunakan sebagai penanda kedekatan kelompok. Ketiga elemen tersebut menciptakan *sense of belonging* di antara anggota. Identitas kolektif terbentuk melalui interaksi berulang yang menghasilkan makna bersama dan memperkuat posisi anggota sebagai bagian dari kelompok (*ingroup*).

Selain itu, penggunaan simbol digital dan budaya komunitas berfungsi sebagai mekanisme pembentuk dan penanda identitas kelompok. Meskipun terdapat struktur sosial dalam bentuk hierarki, interaksi yang cair dan nilai kebersamaan yang kuat membuat komunitas tetap bersifat inklusif. Dengan demikian, komunikasi digital dalam komunitas fandom juga menjadi mekanisme utama dalam membangun solidaritas sosial dan identitas kolektif di ruang daring.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis menghaturkan terima kasih kepada Dwi Masrina, S.Sos., M.Med.Kom dan Azizul Rahman, S.I.Kom., M.I.Kom yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan apresiasi selama proses penyusunan penelitian ini. Setiap saran yang diberikan amat berarti bagi tim penulis untuk memperbaiki dan memperkuat kualitas penelitian ini.

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah

berkontribusi dalam proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Dr. H. Abdul Rozaq, M.Si selaku Kepala Jurusan Manajemen Haji dan Umroh Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dan Dr. Kurnia Muhajarah, M.Si selaku dosen pembimbing. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada tim pengelola jurnal dan para mitra Kanal yang telah memberikan kritik, saran, dan evaluasi akademik secara objektif dalam proses penelaahan naskah.

## REFERENSI

- Barak, A., Boniel-Nissim, M., & Suler, J. (2008, September). Fostering empowerment in daring support groups. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1867–1883. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.02.004>
- Hogg, M. A. (2016). *Social identity theory*. Springer.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kocik, D., Berge, P. S., Butera, C., Oon, C., & Senters, M. (2024). "Imagine a place:" Power and intimacy in fandoms on Discord. *Transformative Works and Cultures*, 42. <https://doi.org/10.3983/twc.2024.2497>
- Kozinets, R. V. (2006). Netnografi 2.0. Dalam buku pegangan metode penelitian kualitatif dalam pemasaran. Edward Elgar Publishing.
- Lee, Y., & Park, S. (2025). Classifying and characterizing fandom activities: A focus on superfans' posting and commenting behaviors in a digital fandom community. *Applied Sciences*, 15(9), 4723.
- Liaqat, A., Axtell, B., & Munteanu, C. (2021, April 22). Participatory design for intergenerational culture exchange in immigrant families: How collaborative narration and creation fosters democratic engagement. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(98), 1–40. <https://doi.org/10.1145/3449172>
- Liu, R. (2024, November 26). Beyond game culture: How Genshin Impact gamers construct their identities through game media. *Academic Journal of Management and Social Sciences*, 9(2). <https://doi.org/10.54097/ytzktz85>
- Maulana, R., & Maryani, A. (2022). Makna avatar couple pada pengguna media sosial Discord. *Jurnal Riset Mahasiswa Komunikasi*, 2(2), 1–10.
- Nathania, G. C. F., & Aprilianty, F. (2023). The effects of fan activity and views on purchase decision in the Genshin Impact fanwork market: A literature synthesis. *Journal of Consumer Studies and Applied Marketing*, 1(1), 21–27.
- Oksanen, A., Celuch, M., Oksa, R., et al. (2024). Daring communities come with real-world consequences for individuals and societies. *Communications Psychology*, 2, 71. <https://doi.org/10.1038/s44271-024-00112-6>
- Rahma, H. A., & Fajar, Y. (2022). The construction of social identity through digital games: Mobile Legends Bang Bang. *E-Structural (English Studies on Translation, Culture, Literature, and Linguistics)*, 5(1), 34–47.
- Rusli, M. G., & Berlianto, M. P. (2022). Antecedents of satisfaction and loyalty towards in-app purchase intention for Indonesian Genshin Impact players. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 1617–1629.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N.

- (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- Sari, M. P., Wijaya, A. K., Hidayatullah, B., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Penggunaan metode etnografi dalam penelitian sosial. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 84–90.
- Septiana, N. N., & Khoiriyah, Z. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 233–243. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5181>
- Sihombing, F. T., Gultom, L. H., Rumapea, L., Mahulae, T. S. L., Manurung, Y. T. M., & Rachman, F. (2025, June 6). Kewarganegaraan di masyarakat jaringan: Dampak interaksi daring terhadap solidaritas dan kohesi sosial. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 235–244. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8102>
- Stanfill, M. (2024). The platformization of fandom and its discontents. *International Journal of Communication*, 18, 23193–23207.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. Dalam *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33–37). Brooks/Cole. <https://alnap.org/help-library/resources/an-integrative-theory-of-intergroup-conflict/>
- Wagenaar, W. F. (2024). Discord as a fandom platform: Locating a new playground. *Transformative Works and Cultures*, 42. <https://doi.org/10.3983/twc.2024.2473>
- Xu, J., & Wang, J. (2021). Research on fan culture and identity in new media environment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. Atlantis Press.

**Conflict of Interest Statement:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest. Copyright © Vania Callista, Namira Najma Humaira, dan Aprilia Rosydawati. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution

License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.