

PROSUMERISME KONTEN PADA KOMUNITAS OTOMOTIF DALAM GIM GTA V ONLINE

Akwan Kusala¹

¹akwankusala687@uny.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi membuat video games berevolusi menjadi media komunikasi yang sangat mendukung interaksi sosial dan berdirinya komunitas video games. Fenomena ini ditemukan pada gim Grand Theft Auto Online (GTAO), yang konsisten berada dalam daftar gim terlaris selama satu dekade terakhir. Dalam gim GTAON pemain asal Indonesia mendirikan komunitas otomotif Garuda Auto Diversity (GAD) dan menyelenggarakan kegiatan *car culture* seperti *carmeets*, *touring*, dan balap mobil. Komunitas ini tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga menjadi produsen konten otomotif digital. Untuk mengkaji fenomena ini, peneliti menggunakan *cybercommunity theory*, *prosumer theory*, serta konsep *community of practice*. Penelitian menunjukkan adanya sistem sosial, stratifikasi sosial, serta proses pembuatan event otomotif yang kompleks layaknya komunitas pada dunia nyata. Ditemukan aktivitas pembelajaran antar anggota komunitas dengan bentuk *sharing knowledge*, serta pengalaman *bona fide* yang sulit dapatkan di dunia nyata. Komunitas GAD juga berfungsi sebagai forum diskusi online yang memperkaya pengetahuan otomotif. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif dalam paradigma interpretif. Data diperoleh melalui observasi partisipan, dokumentasi, dan wawancara. Seluruh data kemudian melalui proses coding, dan dianalisis menggunakan Teknik triangulasi. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian video games dengan menunjukkan bagaimana komunitas otomotif virtual membangun budaya siber, produksi konten, dan pola prosumerisme.

Kata Kunci: car culture, cybercommunity, Grand Theft Auto Online, prosumer

Abstract

Advancement of communication technology has transformed video games into a communication medium supports social interaction and in-game communities. This phenomenon evident in Grand Theft Auto Online (GTAO), one of the best selling games of the past decade. Within GTAON, a group of Indonesian players formed Garuda Auto Diversity (GAD), an automotive community that promotes car culture through virtual car meets. Beyond consuming digital content, GAD members act as prosumers, producing automotive content. This study examine GAD's activity using cybercommunity theory, prosumer theory, and community of practice concept. Findings reveal that GAD using complex real world like social structures, role division, social stratification, and complex event planning. This community facilitate its members with automotive sharing knowledge and immersive car meet experiences that may inaccessible in real life. Using a qualitative descriptive approach within an interpretive paradigm, this case study gathers data through participant observation, documentation, and interviews, followed by triangulation analysis.

Keywords: car culture, cybercommunity, Grand Theft Auto Online, prosumer

1. PENDAHULUAN

Pada era modern, mayoritas video games telah memberikan fitur bagi pemainnya untuk dapat saling berinteraksi didalam lingkungan virtual (virtual environment). Rochelle Cade dan Jasper Gates (2017), menjelaskan bahwa video games telah berevolusi menjadi medium yang dapat menfasilitasi interaksi sosial. Selain itu menurut Ng dan Wiemer-Hasting (2005) dunia virtual dapat memberikan pengalaman sosial kepada para pemain yang mungkin tidak dapat didapatkan di dunia nyata. Bersamaan dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin mudahnya akses terhadapnya, telah

memunculkan komunitas-komunitas gamer yang tidak hanya berada di dunia nyata, tetapi terbentuk fenomena baru yaitu munculnya komunitas di dalam dunia game.

Fenomena ini terdapat pada Komunitas Garuda Auto Diversity (GAD). Komunitas ini merupakan komunitas pemain gim Grand Theft Auto V Online (GTAO) yang memiliki antusiasme lebih pada bidang otomotif sehingga mereka membentuk komunitas otomotif virtual didalam gim Grand Theft Auto V Online (GTAO). Komunitas GAD mempraktikan dan mempopulerkan car culture melalui kegiatan mereka dalam bentuk event-event otomotif seperti carmeet, touring, balapan, dan kegiatan

otomotif lainnya di dalam dunia virtual pada gim GTA Online. Maka dari itu menarik untuk dikaji bagaimana dinamika komunitas GAD dalam aktivitas mereka yang tidak hanya sebagai konsumen produk digital tetapi juga sebagai produsen konten digital yang mempopulerkan car culture dalam bentuk event otomotif yang *immersive* di dalam gim GTA Online.

Pada penelitian-penelitian terdahulu (Polasek, P. M., 2014 ; Jiwandono, H. P, 2015 ; Mikko Vesa et.al 2017), fitur story pada single-player games merupakan aspek yang paling sering diteliti. Maka dari itu penelitian ini berusaha untuk mengisi gap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini fokus pada aspek multiplayer dan user-generated content dari para pemain. Penelitian ini mengkaji bagaimana sebuah komunitas otomotif dalam game GTA Online sebagai konsumen sekaligus produsen konten, melakukan produksi konten kegiatan otomotif dan car culture ke dalam dunia virtual. Berdasarkan latar belakang ini, maka pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana komunitas otomotif virtual Garuda Auto Diversity sebagai prosumer memproduksi konten kegiatan otomotif di dalam gim Grand Theft Auto Online.

Komunitas Siber pada Era Digital

Masyarakat maya (cybercommunity) merupakan sebuah kehidupan maya pada dunia virtual yang dibangun menggunakan jaringan komputer akan tetapi para anggotanya selalu terhubung serta memiliki kehidupan sosial tersendiri (Rohayati, 2017). Proses pembuatan cybercommunity sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial yang dimediasi menggunakan teknologi. Masyarakat maya (cybercommunity) memiliki struktur tersendiri, gaya hidup tersendiri, serta komunitas tersendiri yang unik. Dalam membangun interaksi sosial, cybercommunity menggunakan metode yang digunakan oleh masyarakat pada dunia nyata akan tetapi bentuk interaksi yang ada diubah menjadi daring (online) di dalam dunia virtual.

Dalam beraktivitas, cybercommunity juga menciptakan kebudayaan yang tergolong unik dibandingkan kebudayaan pada dunia nyata. Kebudayaan yang dihasilkan merupakan budaya-budaya dan bentuk citra dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang

interaksi simbolis. Terdapat tiga golongan kelompok yang ada pada masyarakat cyber/maya. Kelompok yang pertama merupakan kelompok yang senantiasa bekerja demi menciptakan mesin-mesin teknologi informasi. Kelompok yang kedua merupakan orang-orang yang setiap saat menggunakan mesin-mesin tersebut guna menciptakan karya-karya imajinasi yang manakjukkan dalam dunia hiper-realitas. Kelompok yang ketiga merupakan masyarakat awam yang setiap harinya menggunakan mesin serta teknologi yang telah tercipta dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Prosumer dalam Masyarakat Siber

Aktivitas masyarakat cyber dalam dunia maya tidak hanya terbatas sebagai konsumen konten digital. Masyarakat cyber juga memiliki peran ganda sebagai produsen konten digital Konsep dari meleburnya peran antara konsumen dan produsen ini disebut sebagai prosumer. Prosumer merupakan individu melakukan proses konsumsi sekaligus produksi, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk dikonsumsi oleh orang lain. Sedangkan Prosumerisme merupakan meningkatnya keterlibatan konsumen dalam proses produksi, dapat dicirikan dengan adanya penggunaan feedback dari customer dan adanya permintaan desain langsung terutama dalam industri berteknologi canggih seperti proses manufaktur yang menggunakan sistem komputer.

Dalam istilah prosumer, para konsumen melihat dunia sebagai tempat untuk berkreasi dan mereka berkeinginan untuk tidak hanya dianggap sebagai konsumen yang pasif. Mereka ingin menjadi kontributor dalam penciptaan nilai, serta memenuhi kebutuhan konsumsi mereka melalui kolaborasi dengan para perusahaan untuk menciptakan produk bersama-sama (co-creation), mendesain bersama (co-design), memproduksi bersama (co-production), melakukan promosi bersama (co-promotion), menetapkan harga bersama (co-pricing), melakukan distribusi bersama (co-distribution), dan dilibatkan dalam proses pemeliharaan (co-maintenance) (Prahalad & Ramaswamy, 2004). Hal ini mungkin untuk dilakukan karena konsumen saling berbagi pengetahuan satu sama lain (Gibbert, Leibold, & Probst, 2002).

Community of Practice (CoP) dalam Komunitas Siber

Dikarenakan sifat masyarakat cyber yang sekaligus menjadi produsen dan konsumen dari pesan-pesan yang mereka ciptakan, maka dalam saling berinteraksi proses pembagian informasi sebagai media untuk belajar antara satu sama lain menjadi salah satu komponen yang penting. Proses pembelajaran yang terjadi dalam sebuah kelompok sosial merupakan karakteristik dari Community of Practice (CoP). Community of Practice (CoP) merupakan sekumpulan orang yang berkumpul dengan dasar kesamaan minat, antusiasme, atau segala sesuatu yang mereka lakukan dan mereka belajar bagaimana melakukan hal yang mereka suka dengan lebih baik melalui interaksi yang teratur (Lave & Wenger, 2023). CoP dibentuk oleh orang-orang yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran kolektif dalam sebuah domain bersama dalam rangka mencapai kebutuhan bersama.

Terdapat tiga elemen utama yang saling berhubungan untuk dapat memahami dan menggunakan konsep CoP. Ketiga elemen tersebut adalah domain, community, dan practice. Seiring dengan berjalannya waktu dan mapannya ketiga aspek ini, CoP dapat membuat perbedaan yang signifikan kepada kemampuan para anggotanya untuk untuk mencapai apa yang mereka inginkan, baik secara individu dan kolektif. Elemen domain dari kelompok akan membuktikan fokus kolektif, baik untuk anggota maupun pemangku kepentingan eksternal. Elemen community dapat membangun hubungan yang memungkinkan kelompok untuk menciptakan keterlibatan timbal balik dan pembelajaran kolektif. Sedangkan elemen practice menjadi tonggak dalam menanamkan pembelajaran dalam apa yang dilakukan oleh individu anggota kelompok, baik sebagai sumber tantangan yang nyata maupun sebagai tempat untuk mencoba hal-hal baru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif menggunakan paradigma interpretif (konstruktivis). Sedangkan metode yang digunakan merupakan studi kasus terhadap komunitas otomotif yang terdapat

dalam gim GTA Online bernama Garuda Auto Diversity.

Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan pemain gim GTA Online asal Indonesia yang merupakan staff komunitas Garuda Auto Diversity. Pemain yang dipilih menggunakan platform Personal Computer (PC) dan harus memiliki karakter dengan level reputation point (RP) sebesar 150 RP keatas dan sudah bermain gim GTA Online setidaknya 100 jam. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pemain telah memiliki pengalaman yang cukup untuk diceritakan. Sedangkan objek penelitian ini merupakan proses komunikasi dari anggota dan staff selama berkegiatan dan melakukan produksi konten kegiatan otomotif dan car culture yang ada di dunia nyata kedalam dunia virtual. Data diperoleh melalui analisis terhadap hasil pengamatan segala kegiatan komunitas, dokumentasi rekaman dari setiap kegiatan official maupun non-official dari komunitas, dokumentasi text chat pada server discord Garuda Auto Diversity, serta hasil wawancara dengan staff dan juga anggota komunitas yang peneliti nilai representatif.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi partisipan pada komunitas Garuda Auto Diversity (GAD). Peneliti melaksanakan proses observasi dengan mendaftarkan diri sebagai anggota komunitas melalui server Discord GAD. Selama observasi, peneliti mencatat berbagai aktivitas yang diamati saat bermain GTA Online, percakapan melalui voice chat, serta diskusi komunitas melalui text chat baik di dalam permainan maupun di server Discord komunitas. Selanjutnya, peneliti melakukan dokumentasi terhadap berbagai kegiatan komunitas GAD, termasuk tangkapan layar dari server Discord, foto, dan video yang dibuat oleh anggota komunitas. Selain itu, peneliti juga merekam seluruh percakapan voice chat selama kegiatan car meet maupun tahap persiapannya. Wawancara kemudian dilakukan dengan empat perwakilan staf serta lima anggota komunitas yang dianggap paling aktif dan memiliki peran signifikan dalam komunitas tersebut.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan melakukan familiarisasi terhadap data. Dalam proses ini peneliti mendalami data yang telah diperoleh untuk mempermudah dalam memahami konten dan juga konteks dari data yang telah dikumpulkan. Kemudian peneliti melakukan identifikasi data untuk menemukan tema dan juga pola yang terdapat dari data yang telah diperoleh. Dalam proses ini data dikelompokkan dan juga diorganisasi sehingga terkumpul menjadi kategori-kategori yang memiliki arti yang dicari oleh peneliti. Kemudian peneliti melakukan interpretasi data, yaitu menganalisis dan juga mengidentifikasi tema-tema yang ada secara mendalam kemudian mengekplorasi arti dan juga implikasi dari konteks penelitian. Dalam proses ini peneliti mencari hubungan-hubungan antar data. Setelah itu peneliti akan melakukan triangulasi data, yaitu peneliti mencocokan data-data yang ada baik dari hasil wawancara, pengamatan, maupun catatan harian peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengkonfirmasi data dan memastikan bahwa data yang diperoleh tidak bias.

Limitasi Penelitian

Pada Penelitian ini, pengambilan data dilakukan dari 11 Mei 2023 hingga Desember 2023. Tanggal 11 Mei 2023 dipilih karena merupakan tanggal dimana event pertama dari komunitas ini diselenggarakan, sedangkan bulan Desember 2023 dipilih peneliti untuk menghentikan proses pengambilan data dikarenakan data yang diperoleh sudah dirasa cukup. Selama periode pengumpulan data, peneliti telah menghadiri dan mendokumentasikan 21 event komunitas. Setiap dokumentasi event berbentuk rekaman video dengan durasi bervariasi dari 90 menit hingga 120 menit. Dari 21 event yang telah didokumentasikan, peneliti memilih 6 event yang dianggap paling representatif untuk dianalisis lebih dalam.

3. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Garuda Auto Diversity atau GAD merupakan komunitas pemain gim GTA Online (GTAO) yang memiliki antusiasme pada bidang otomotif. Komunitas ini didirikan oleh iArtady pada awal tahun 2023 bersama dengan teman-temannya. Komunitas GAD dibentuk berawal

dari kesamaan minat para pendiri dan anggotanya akan dunia otomotif. Dikarenakan tidak memiliki sumber daya untuk menyalurkan hobi mereka di dunia nyata, akhirnya mereka memutuskan untuk menyalurkan antusiasme mereka didalam gim yang mereka mainkan yaitu Grand Theft Auto Online. Komunitas ini beraktivitas dengan mengadakan event-event otomotif seperti carmeets didalam gim Grand Theft Auto Online. Dalam mempersiapkan dan melaksanakan segala akvitiasnya, komunitas ini berkomunikasi menggunakan aplikasi pihak ketiga, Discord. Melalui aplikasi Discord, komunitas ini berkomunikasi secara sinkron maupun asinkron menggunakan text chat dan juga voice chat bersamaan ketika bermain gim GTA Online.

Sebuah komunitas dapat muncul ketika tedapat sekumpulan orang yang memiliki “kepentingan” maupun “minat” yang sama. “Kepentingan” dan “minat” ini merupakan katalisator (mempercepat) dari ikatan sosial agar sekumpulan orang dapat membentuk komunitas. Ikatan sosial merupakan ikatan yang kuat dan melampaui fokus sempit dari “minat” dan “kepentingan” dalam sebuah komunitas. Pada komunitas GAD, hal yang menyatukan mereka merupakan minat mereka dalam bidang otomotif. Selain itu kesamaan terhadap gim yang mereka mainkan, GTA Online, merupakan hal lain yang menyatukan mereka. Sebagai identitas, komunitas ini memiliki logo crew yang dapat mereka pasang pada kendaraan mereka untuk membedakan kendaraan milik komunitas mereka dengan komunitas lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti, alasan didirikannya komunitas GAD adalah untuk mewadahi hobi otomotif bagi orang-orang yang tidak mampu untuk menghadiri dan mengikuti event otomotif pada dunia nyata (Podcast GAD pada acara Widebody Meets, 23 Juni 2023). Komunitas ini memberikan wadah kepada orang-orang yang ingin mengapresiasi car culture, mengapresiasi modifikasi kendaraan, dan berbagi inspirasi terkait modifikasi kendaraan. Selain itu komunitas ini juga menjadi media untuk memberikan pengalaman car culture melalui dunia virtual dalam gim GTAOnline.

Acara utama pada komunitas GAD disebut sebagai carmeet. Pada dunia nyata acara carmeets merupakan sebuah event dimana car

enthusiasts berkumpul untuk dapat saling memamerkan modifikasi mobil mereka, berbagi pengalaman, dan saling terhubung dengan car enthusiasts lainnya. Pada komunitas GAD, anggota komunitas menggunakan gim GTA Online sebagai media dalam melakukan aktivitas tersebut. Anggota komunitas akan berkumpul pada lokasi virtual dalam gim seperti tempat parkir, sebuah hotel, maupun tempat ikonik lainnya yang terdapat dalam gim GTA Online. Kemudian, layaknya di dunia nyata, para peserta akan membawa mobil virtual yang sudah mereka modifikasi sesuai dengan selera dan konsep dari masing-masing peserta.

Aktivitas dari komunitas GAD dapat dianalisis menggunakan pendapat Rheingold (1999) yang dikutip oleh Bell (2005). Ia mengatakan bahwa didalam cyberspace manusia dapat saling mengobrol, berdebat, terlibat dalam interaksi intelektual, berdagang, bertukar pengetahuan, berbagai emotional support, membuat rencana, brainstorming, dan kegiatan-kegiatan lainnya. Manusia melakukan segala hal yang manusia lakukan ketika mereka berkumpul bersama. Hanya saja kali ini mereka melakukannya dibelakang layar komputer atau gawai dan meninggalkan tubuh fisik mereka.

Dalam komunitas siber (cybercommunity) terdapat logika yang berbunyi : komunitas tradisional telah terdisintegrasi dan kecerdasan manusia, dikombinasikan dengan kebutuhan akan berkomunitas, dapat mengatur ulang proses komunikasi yang dimediasi teknologi untuk membangun kembali hal-hal yang “hilang” dari komunitas tradisional didalam cyberspace. Maka dari itu, komunitas siber dapat dilihat sebagai “hal” yang secara organik tumbuh untuk mengisi ruang-ruang kosong yang hilang dalam komunitas “tradisional” yang semakin hari semakin terdisintegrasi. Singkatnya, suatu komunitas online atau cybercommunity terbentuk ketika sejumlah orang sering bertemu dan berinteraksi satu sama lain pada dunia maya

Pada komunitas GAD, komunitas ini mencoba untuk mengisi ruang yang kosong pada kehidupan mereka di dunia nyata, yaitu melakukan carmeet. Disebutkan bahwa komunitas ini mewadahi hobi otomotif bagi orang-orang yang ingin melakukan carmeet di dunia nyata tetapi tidak dapat terealisasikan.

Kemudian komunitas ini menggunakan media gim GTA Online dan server Discord Garuda Auto Diversity, mencoba mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan carmeet di dunia maya. Selain itu, komunitas ini juga memberikan wadah bagi para anggotanya untuk mengobrol, sharing, dan berbagi informasi terkait dunia otomotif, dunia GTA Online, dan dunia gim pada umumnya.

Dalam proses institusionalisasi maupun pembentukan suatu komunitas, terdapat pola yang dapat diamati. Contoh pola tersebut merupakan pembentukan aturan dan juga peran (roles) diantara para anggota komunitas. Pola ini dapat terbentuk jika teknologi komunikasi yang digunakan dianggap sukses dan relevan untuk memenuhi kebutuhan kolektif dari suatu komunitas. Seperti yang sudah kita ketahui, sebuah komunitas merupakan sekumpulan orang yang menduduki teritori tertentu dalam waktu tertentu. Teritori merupakan karakteristik utama dari komunitas yang tidak dibagi dengan komunitas lain. Teritori bukan hanya suatu kondisi dari suatu komunitas, namun juga merupakan interaksi antara orang-orang didalamnya, simbol-simbol yang mereka miliki, dan juga sistem sosial yang berdasar pada norma yang mengatur kelakuan dari anggota komunitas dan kepemilikan akan stratifikasi yang dibuat berdasarkan kelas sosial (Bungin et.al, 2021).

Sebagai ciptaan manusia, maka komunitas siber (cybercommunity) menggunakan metode-metode pada dunia nyata sebagai model yang nantinya disesuaikan agar dapat menjadi aspek dalam kehidupan virtual mereka. Contoh dari hal tersebut seperti, mengembangkan interaksi sosial dan kehidupan kelompok, menciptakan stratifikasi sosial, menciptakan budaya, otoritas, kepemimpinan, kontrol sosial dan sebagainya. Maka sama seperti sebuah organisasi pada dunia nyata, dalam komunitas GAD terdapat pembagian peran (role) dimana setiap role memiliki hierarki dan tugasnya masing-masing. Pembagian role dan hierarki dari masing-masing individu dalam komunitas GAD dapat dilihat dari warna teks pada nama dari setiap anggota. Status role paling tinggi merupakan owner atau pemilik dari server yang ditandai dengan warna kuning. Pemilik dari server juga sekaligus berperan menjadi ketua dari komunitas. Pada komunitas GAD role owner

dipegang oleh user bernama iArtady dan juga Nisaanyadua. Dibawahnya terdapat role staff dengan teks berwarna merah. Komunitas ini memiliki sebelas staff yang bertugas mengurus segala aktivitas komunitas

Sebagai ketua komunitas iArtady memiliki tugas utama memimpin jalannya event carmeet. iArtady juga merupakan salah satu orang dalam komunitas yang memiliki akses administrator dalam server discord. Ia memiliki kewenangan untuk mengangkat member menjadi staff, maupun mengeluarkan member dari komunitas. Akan tetapi karena kesibukannya di dunia nyata, mayoritas event carmeet didelegasikan kepada staff dengan username Vids. Maka dari itu Vids memiliki kewenangan yang hampir sama dengan iArtady. Sebagai perpanjangan tangan iArtady, Vids bertugas menciptakan ide-ide carmeet dan menentukan rute yang akan dilewati selama acara. Selain dari idenya sendiri, Vids juga dapat memproses usulan ide carmeet dari staff lain maupun para member. Vids juga merupakan designer dari mayoritas poster yang digunakan untuk mempromosikan event official dari komunitas. Dalam menjalankan tugasnya Vids dibantu oleh staff GAD lainnya seperti KukuMila, Dora_Kesetrum, DriftCore7, MisoAlter dan juga Ekoo. Untuk membuat poster acara, Vids akan meminta staff dari seksi coverage untuk membuat foto yang diperlukan. Selain itu, staff dari seksi coverage juga bertugas membuat foto dokumentasi acara agar dapat dibagikan diantara para staff dan member.

Selama beraktivitas, para anggota komunitas diwajibkan untuk mentaati aturan main yang sebelumnya telah ditetapkan oleh staff dan owner dari komunitas GAD. Untuk dapat menjadi anggota resmi dari komunitas GAD, calon anggota diwajibkan membaca dan memencet ikon centang yang menandakan bahwa calon anggota telah membaca dan menyetujui aturan bermain dalam komunitas GAD. Melakukan pelanggaran terhadap aturan-aturan yang telah disepakati dapat menyebabkan anggota komunitas dijatuhi hukuman yang nyata. Hukuman tersebut dapat berupa pelarangan untuk ikut bermain hingga dikeluarkan dari komunitas.

Jika dilihat menggunakan pandangan Rochayati (2017) dalam jurnalnya, komunitas GAD termasuk kedalam kelompok masyarakat siber yang setiap saat menggunakan mesin-mesin teknologi untuk menciptakan karya-karya imajinasi yang menakjubkan dalam dunia hiper-realitas. Dengan menggunakan media gim GTAO, komunitas GAD berkarya menciptakan konten dan kebudayaan yang berhubungan dengan car culture dalam bentuk event carmeet. Produk Komunitas GAD yang berbentuk event carmeet ikut andil dalam mempopulerkan car culture yang dapat menjadi salah satu pintu pertama dari seseorang untuk menjadi car enthusiasts. Selain itu, kelompok ini juga menciptakan produk entertainment lainnya seperti foto dan video sebagai dokumentasi setiap kegiatan mereka dan juga bentuk kecintaan mereka terhadap dunia otomotif.

Berdasarkan jurnal berjudul “A Design Theory for Digital Platforms supporting online communities: A Multiple Case Study” oleh Paolo Spagnoletti, et al., ia berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan jantung utama dari komunitas online. Pada jurnal ini dituliskan bahwa terdapat tiga tipe interaksi sosial yang terdapat dalam komunitas online sebagai berikut :

1. Information Sharing : Pada tipe interaksi ini, aktor membuat konten mereka sendiri menggunakan sumber daya yang tersedia. Struktur interaksi sosial yang demikian memungkinkan partisipasi yang bebas dari setiap anggota komunitas. Pada komunitas GAD proses information sharing terlihat dari member yang saling membagikan informasi pada bidang otomotif, teknologi, dan dunia gim pada umumnya. Informasi ini kemudian terakumulasi dan menjadi pengetahuan kolektif komunitas.
2. Collaboration : Pada jenis aktivitas ini para aktor mengikuti aturan dan terlibat dalam aktivitas yang memerlukan koordinasi grup yang substansial. Pada komunitas GAD, proses kolaborasi yang ditemukan terbatas diantara para staff dan yang mengatur jalannya event carmeet. Dalam proses dari persiapan hingga hari event dilaksanakan, para staff saling berbagi tugas agar event dapat berjalan dengan lancar.
3. Collective Action : Pada tipe interaksi ini aktor mengikuti tujuan bersama dan

mematuhi aturan umum yang telah dibangun dan disepakati oleh komunitas. Pada komunitas GAD, tipe interaksi collective action tidak berjalan dengan cukup baik. Hal ini disebabkan banyak dari anggotanya yang hanya aktif dalam periode yang singkat. Hal inilah yang dinilai menjadi alasan mengapa tipe interaksi collective action dari komunitas ini tidak berjalan dengan baik. Dikarenakan bebasnya dan mudahnya persyaratan untuk dapat masuk kedalam komunitas. Maka tidak ada beban yang mengikat para anggota ketika mereka tidak aktif dalam komunitas

Proses Produksi Konten Digital Car Culture dalam Komunitas Garuda Auto Diversity

Proses produksi konten digital merupakan proses pembuatan materi dalam media digital yang dapat berupa apa saja, mulai dari proses pembuatan caption yang menarik hingga proses pembuatan desain kampanye sosial yang memerlukan integrasi banyak pihak. Yang dimaksud dengan content creation atau produksi konten merupakan proses yang dilakukan untuk membuat sebuah konten. Sebuah konten merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi maupun hiburan kepada audiens-nya. Pada komunitas Garuda Auto Diversity, konten yang menjadi produk utama dari komunitas ini merupakan acara carmeet yang dapat menjadi media untuk mengenalkan car culture kepada para anggotanya. Kemudian terdapat produk turunan seperti foto, video, dan juga poster yang digunakan untuk mempromosikan event. Selain dibagikan kepada anggotanya melalui server discord, produk dokumentasi digital dari komunitas GAD juga diunggah pada akun sosial media GAD yaitu pada Instagram dan YouTube.

Pada komunitas GAD, terdapat dua macam event carmeet yaitu official dan non-official (extra meet). Proses produksi event carmeet baik official maupun non-official dimulai dari proses penciptaan ide oleh staff maupun member komunitas yang ingin mengadakan event carmeet. Sebagai inspirasi dalam pencarian ide, komunitas GAD menggunakan event otomotif pada dunia nyata serta pop culture seperti film dan video games populer lainnya. Selain itu juga terdapat proses riset yang

dilakukan sebelum dapat memproduksi suatu acara carmeet. Proses riset ini merupakan salah satu rangkaian dalam proses pencarian ide sebelum mengadakan suatu event carmeet. Tujuan dari rangkaian proses riset ini adalah untuk mencari tahu mobil virtual apa saja yang bisa dibawa oleh peserta dan juga bagaimana track serta rute yang akan digunakan pada saat acara.

Selain melakukan riset, panitia event akan menggelar sesi latihan. Sesi latihan berfungsi untuk mensimulasikan bagaimana performa track atau rute acara carmeet ketika digunakan oleh peserta. Ketika suatu track dinilai terlalu sulit, terlalu mudah, ataupun terlalu membosankan, maka panitia akan melakukan penyesuaian pada track tersebut. Pada sesi ini peserta akan memberikan feedback kepada panitia berisi pendapat mereka terhadap track yang disiapkan. Selain itu, penitia juga akan mengamati performa member yang mengikuti sesi latihan. Ketika panitia menemukan bahwa pada suatu track banyak member yang memiliki performa buruk, maka panitia akan melakukan penyesuaian terhadap track tersebut.

Setelah staff dan host acara carmeet merasa mantap dengan hasil riset mereka, kemudian staff dan host akan menentukan tanggal dan waktu dari pelaksanaan acara. Kemudian proses dilanjutkan dengan membuat pengumuman acara carmeet. Pengumuman tersebut berisi poster serta segala informasi terkait event yang akan diadakan seperti judul acara, tema, waktu, tempat berkumpul, syarat & ketentuan, serta mobil yang boleh dibawa peserta.

Produk turunan dari komunitas GAD merupakan foto serta video hasil in-game photography dan videography karya para staff dan member. Sama seperti proses pembuatan konten digital pada umumnya terdapat proses-proses persiapan sebelum sebuah konten dapat dinikmati oleh anggota komunitas. Pada konteks sosial media, proses produksi konten merupakan proses pembuatan konten baik berupa konten tertulis, fotografi, desain grafis, serta video untuk berbagai macam platform sosial media.

Sama seperti proses pembuatan carmeet, sebelum membuat karya in-game photography maupun videography dilakukan proses riset untuk mencari inspirasi. Content creator dalam komunitas akan melakukan riset guna mencari

ide konsep fotografi/videografi melalui sosial media lain seperti Instagram dan juga Pinterest. Pada saat proses pembuatan karya in-game photography/videography, maka content creator akan mencari suasana dalam gim yang sesuai dengan tema yang diinginkan. Layaknya content creator pada dunia nyata, content creator dalam gim akan memilih waktu dan cuaca yang sesuai dengan tema karya. Selain itu, selama proses editing, content creator dalam komunitas GAD juga menggunakan aplikasi yang digunakan oleh fotografer/videografer profesional seperti Adobe Photoshop dan Adobe Premiere Pro. Komunitas ini juga menggunakan teknik-teknik fotografer/videografer profesional dalam proses pembuatan konten mereka.

Pada server GAD terdapat beberapa kanal khusus untuk membagikan foto maupun video dari karya staff maupun member. Kanal yang pertama disebut coverage. Akses pada kanal ini hanya dimiliki oleh staff dan owner, isi dari kanal ini merupakan hasil dokumentasi dari acara official yang diadakan komunitas GAD. Kanal yang kedua merupakan Snapmatic. Nama kanal ini diambil dari parodi instagram dalam gim GTA Online yang disebut Snapmatic. Pada kanal ini peserta dapat mengunggah segala hasil in-game photography yang diambil dalam gim GTA Online. Selain itu hasil dokumentasi dari event-event unofficial juga diunggah pada kanal ini. Kanal yang ketiga diberi nama Snapshot. Pada kanal ini member dan staff dapat mengunggah segala karya in-game photography dari gim apapun.

Komunitas GAD juga memiliki akun YouTube dengan nama @GarudaAutoDiversity. Selain platform youtube, hasil dokumentasi kegiatan komunitas GAD juga diunggah pada akun instagram @grda.crew. Akun ini memiliki 60 pengikut dan sudah menunggah 17 konten. Akun Youtube dan Instagram dari komunitas GAD belum dimonetisasi oleh pengelolanya. Pengelola dari akun-akun ini merupakan owner dari komunitas yaitu iArtady. Hasil unggahan pada sosial media komunitas masih murni hanya sebagai hobi dari pengelola. Selain itu, komunitas GAD juga menggunakan akun-akun tersebut sebagai media mereka dalam mempromosikan komunitas agar komunitas GAD semakin banyak dikenal dan semakin

banyak pemain GTA Online lainnya yang mendaftar menjadi anggota komunitas.

Komunitas GAD juga terlihat menunjukkan adanya kompetensi komunikasi digital yang baik. Heidari et al. (2021, dikutip dalam Pratiwi et al., 2025) menjelaskan bahwa kompetensi dalam komunikasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan baik. Ilomäki lebih lanjut juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen inti dalam kompetensi digital seperti : (1) kompetensi teknis, (2) kapasitas dalam menggunakan teknologi secara efisien (3) kemampuan untuk dapat mengamati teknologi digital secara kritis dan (4) adanya motivasi untuk terlibat dalam budaya digital. Semua poin yang dijelaskan oleh Ilomäki dapat ditemukan. Komunitas ini memiliki kemampuan untuk mengoperasikan gim GTA V Online itu sendiri, dan juga aplikasi-aplikasi pendukung lain yang digunakan dalam berbagai aktivitas komunitas. Contoh dari aplikasi ini adalah aplikasi chatting Discord, Aplikasi video editing Adobe Premiere Pro, Aplikasi pengolah Foto Adobe Photoshop, maupun aplikasi lainnya.

Praktik Komunitas GAD Sebagai Prosumer Pesan Otomotif

Acara Carmeet merupakan aktivitas yang menjadi kegiatan utama dalam komunitas GAD. Acara carmeet ini diadakan komunitas didalam dunia maya yaitu dalam gim GTA Online. Pada dunia nyata carmeet merupakan landasan pokok dari car culture. Event carmeet menyediakan platform bagi car enthusiasts untuk dapat saling memamerkan kendaraan mereka, saling berbagi ide, serta menjalin koneksi dengan orang-orang yang memiliki minat dan padangan yang sama. Event carmeet pada dunia nyata, mulai dari perkumpulan tidak resmi di tempat-tempat parkir hingga event resmi berskala internasional merupakan bagian penting dari tataran sosial dalam car culture. Event ini dapat merekatkan rasa persaudaraan diantara para car enthusiasts (buildpriceoption.com, 2023). Menghadiri event carmeet bagi car enthusiasts bukan hanya soal mengagumi kendaraan yang dipamerkan. Akan tetapi event ini merupakan media pembelajaran, networking, dan juga tentang menjadi bagian dari komunitas.

Pada komunitas GAD, event carmeet yang diadakan telah dimodifikasi dan disesuaikan

dengan sumber daya yang tersedia dalam gim GTA Online. Terselenggarakan dalam cyberspace, telah membuka segudang kesempatan dimana komunitas GAD dapat melakukan mix and match terhadap segala kemungkinan event carmeet yang mereka adakan. Pada dunia nyata umumnya para peserta dan panitia hanya dapat membawa kendaraan yang terbatas dikarenakan adanya keterbatasan sumber daya. Akan tetapi pada dunia virtual sumber daya yang lebih longgar membuat carmeet yang diadakan lebih unik dan bebas.

Melalui gim GTA Online komunitas GAD dapat dengan bebas mempraktikan segala subkultur dalam car culture tanpa harus khawatir akan batasan-batasan pada dunia nyata. Asalkan mobil yang diinginkan tersedia dalam gim GTA Online, maka pemain dalam komunitas dapat membawanya. Selain itu, dikarenakan acara carmeet bertempat di dunia virtual, maka komunitas dapat menyelenggarakan event ini dimana saja dan kapan saja tanpa harus khawatir berurusan dengan urusan legalitas. Seperti dalam pendapat Melluci (1989) yang dikutip oleh Masa (2017), pada dunia maya terdapat kebebasan untuk dapat membentuk kultur yang unik, termasuk didalamnya artefak, ide, dan nilai, yang merupakan fungsi dari terciptanya ruang maya. Hal ini dapat terjadi karena ruang maya mudah dibentuk dan dapat diprogram kembali secara berulang-ulang untuk memenuhi perubahan kebutuhan komunitas, aman dan memungkinkan anonimitas dan penggunaan dialek khas, serta menyenangkan karena ruang maya tidak memiliki struktur yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian satu-satunya batasan yang terdapat dalam dunia maya merupakan imajinasi dari penggunanya.

Menghadiri event carmeet bagi car enthusiasts bukan hanya soal mengagumi kendaraan yang dipamerkan. Akan tetapi event ini merupakan media pembelajaran, networking, dan juga tentang menjadi bagian dari komunitas. Selama masa pendaftaran, acara carmeet, hingga pasca acara carmeet, terjadi proses sharing knowledge diantara staff dan member. Proses sharing knowledge tejadi baik pada kolom chat pada server discord, maupun pada obrolan melalui voice chat ketika acara carmeet berlangsung.

Praktik pembelajaran informal pada suatu komunitas seperti yang ditemukan pada komunitas GAD dapat dikaji menggunakan konsep karya Lave dan Wenger yang disebut sebagai Community of Practice (CoP). Pada CoP, proses pembelajaran merupakan mesin utama dari praktik, dan praktik merupakan sejarah dari pembelajaran itu sendiri (Lave & Wenger, 1991, p.96). Melalui proses information and experience sharing pada sebuah grup maupun komunitas, para anggota didalamnya mampu belajar dari satu sama lain. Salah satu karakteristik utama dari konsep ini merupakan peran dari partisipasi periferal (peripheral participation). Secara harfiah maksud dari partisipasi periferal merupakan individu yang meskipun tidak memiliki peran sentral dalam suatu komunitas akan tetapi tetap masih terlibat dalam aktivitas komunitas. Individu-individu ini terkadang memperhatikan, mendengarkan, maupun berkontribusi, akan tetapi mereka tidak aktif secara mendalam. Meskipun memiliki peran yang periferal, mereka tetap mendapatkan keuntungan dari menjadi bagian suatu komunitas dan mungkin secara bertahap menjadi lebih aktif seiring dengan berjalaninya waktu.

Pada komunitas GAD ditemukan adanya bentuk apresiasi modifikasi dan estetika otomotif yang termasuk kedalam car culture dalam susunan acara komunitas. Pada sesi ini peserta dapat belajar bagaimana modifikasi kendaraan yang dinilai baik dan sesuai dengan standar komunitas. Pada sesi ini pula peserta dapat belajar bagaimana caranya membuat modifikasi mobil dengan kombinasi warna dan juga build yang baik, yang dapat diapresiasi orang lain, dan yang tidak dinilai "norak" oleh komunitas GAD dan komunitas otomotif pada umumnya. Ketika para member dalam komunitas ini menikmati berbagi informasi terkait hal-hal yang berbau otomotif, maka komunitas ini secara tidak langsung telah mempraktikan dan menyebarluaskan car culture diantara para anggotanya. Ditambah lagi komunitas ini secara umum memang sudah memiliki hobi otomotif dimana mereka menyukai segala bentuk produk otomotif baik media maupun informasi. Dengan demikian orang-orang dalam komunitas GAD sudah

dapat disebut sebagai car enthusiasts yang mempraktikan car culture.

Pada komunitas GAD juga ditemukan adanya penyebutan merek-merek produk tertentu yang berhubungan dengan car culture. Hal ini membuka potensi terciptanya brand awareness diantara anggota komunitas akan merek tersebut. Hal ini ditemukan dalam segala aktivitas komunitas baik ketika mereka mengobrol dalam discord, maupun ketika acara carmeet berlangsung. Merek dari produk yang sering dibicarakan komunitas merupakan merek dari suatu manufaktur mobil, merek barang elektronik, serta merek pakaian. Selain itu ditemukan juga komunitas ini membicarakan cabang olahraga otomotif, serta bengkel-bengkel modifikasi ternama dari seluruh dunia yang menjadi aktivitas pengkayaan wawasan dunia otomotif diantara para anggotanya.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa komunitas ini telah menciptakan lingkungan maya dimana para anggota dan pengurus dapat saling berinteraksi dan bertukar pikiran terkait minat mereka akan dunia otomotif. Meskipun dunia siber tempat mereka beraktivitas hanyalah parodi dan bukan representasi dari dunia nyata, namun telah terjadi kesepakatan diantara para anggota komunitas tersebut bahwa parodi dalam dunia gim yang mereka gunakan dianggap sebagai representasi dari dunia nyata. Menggunakan refrensi tersebutlah anggota-anggota komunitas dapat memenuhi kebutuhan mereka meskipun tidak menggunakan sumber daya yang sebenarnya. Selain terdapat proses sharing knowledge terkait dunia otomotif, juga terdapat usaha mereka untuk dapat menyelenggarakan event yang lebih baik di masa depan. Hal ini terlihat ketika member memberikan feedback mereka terkait event yang sudah dilaksanakan. Selain itu, staff dari komunitas juga memberikan ruang bagi para member untuk menyampaikan ide serta keluh kesah mereka selama menjadi anggota komunitas GAD.

Baik member maupun staff pada komunitas GAD hakikatnya merupakan pemain gim GTA Online. Maka mereka merupakan konsumen dari sebuah produk digital yaitu gim online. Akan tetapi pada komunitas ini juga terjadi aktivitas pembuatan dan juga konsumsi konten dari para pemain, oleh pemain dan untuk pemain. Maka dari itu selain menjadi konsumen

sebuah produk digital, komunitas ini baik member maupun staff-nya juga berperan sekaligus sebagai produsen dari konten yang mereka nikmati. Dengan demikian aktivitas komunitas GAD juga disebut sebagai prosumer. Prosumer memiliki kemampuan untuk membuat sendiri konten, opini, dan juga komentar terhadap barang dan juga jasa yang mereka gunakan dalam komunitas yang memiliki selera yang sama. Komunitas prosumer dapat menjadi sumber inovasi jika sebuah perusahaan maupun pihak produsen memberikan alat yang tepat kepada prosumer.

Dalam istilah prosumer, para konsumen melihat dunia sebagai tempat untuk berkreasi dan mereka berkeinginan untuk tidak hanya dianggap sebagai konsumen yang pasif. Mereka ingin menjadi kontributor dalam penciptaan nilai, serta memenuhi kebutuhan konsumsi mereka melalui kolaborasi dengan para perusahaan untuk menciptakan produk bersama-sama. Pada komunitas GAD, member memiliki keinginan untuk terlibat dalam pembuatan event carmeet. Member terlihat memberikan sugesti serta ide-ide mereka melalui server discord GAD.

Vaisnore & Petraite (2011) yang dikutip dalam Ziemba et.al (2019) berpendapat bahwa terdapat tiga tahap umum dalam proses inovasi yang melibatkan prosumer :

1. Idea Generation : merupakan tahap dimana ide dan konsep dari prosumer oleh perusahaan dikumpulkan. Pada komunitas GAD tahap ini dilakukan melalui proses voting serta staff menanyakan secara langsung kepada member terkait carmeet apa yang diinginkan oleh member.
2. Development Stage : merupakan tahap dimana ide dan konsep yang telah dipilih dikembangkan. Pada komunitas GAD, tahap ini dilakukan bebarengan dengan sesi latihan yang dilakukan ketika merencanakan event carmeet. Kemudian staff komunitas akan meminta feedback dari member paska sesi latihan yang sebelumnya telah dilakukan.
3. Commercialization : merupakan tahap dimana perusahaan menciptakan nilai dari suatu produk yang telah dikembangkan. Dalam aktivitas GAD, tahap ini berbentuk event carmeet yang semakin kompleks,

baik, kreatif. Selain itu tahap ini juga terlihat dari kemampuan komunitas yang dapat menciptakan event yang disukai oleh para member-nya.

Kultur Komunitas GAD dalam Gim GTA V Online

Komunitas GAD tidak memegang suatu car culture tertentu sebagai kiblat utama. Pada wawancara bersama staff serta member komunitas mereka menyebutkan bahwa ketika ingin mempraktikan suatu car culture, maka mereka tinggal mengorganisir acara yang sesuai dengan car culture tersebut. Pada setiap acara, komunitas ini mempraktikan car culture yang berbeda-beda tergantung dari tema acara yang diangkat. Dikarenakan komunitas ini bertempat di dunia gim, maka komunitas GAD memiliki kebebasan untuk mempraktikan semua car culture yang ada. Komunitas ini tidak terikat dengan segala batasan-batasan yang terdapat pada dunia nyata.

Akan tetapi berdasarkan dari pengamatan peneliti, ditemukan pola preferensi kendaraan virtual yang mereka sukai. Komunitas GAD lebih menyukai kendaraan yang telah dimodifikasi atau biasa disebut sebagai custom car. Lebih spesifik lagi, ditemukan pola modifikasi yang menjadi ciri khas dari komunitas GAD yaitu modifikasi yang simpel namun elegan. Jenis modifikasi ini mereka sebut sebagai modifikasi yang “clean”. Pola ini dapat dilihat dari mobil-mobil virtual pilihan peserta yang mendapatkan gelar best car dalam setiap acara official carmeet.

Fleksibelnya car culture yang dapat komunitas ini praktikan merupakan aspek yang membuat acara carmeet pada dunia gim berbeda jika dibandingkan dengan acara carmeet pada dunia nyata. Pada dunia nyata acara carmeet hanya dapat mempraktikan suatu car culture tertentu, sedangkan acara carmeet pada dunia gim dapat lebih fleksibel. Menurut Melluci (1989) yang dikutip oleh Masa (2017), Fenomena ini dapat terjadi karena ruang maya memiliki sifat yang mudah dibentuk dan dapat diprogram kembali secara berulang-ulang untuk memenuhi perubahan kebutuhan komunitas serta menyenangkan karena ruang maya tidak memiliki struktur yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian satu-satunya batasan yang terdapat dalam dunia maya merupakan imajinasi dari penggunanya.

Hal lain yang menjadi keunikan dari komunitas Garuda Auto Diversity dibandingkan dengan komunitas GTA Online lainnya di Indonesia merupakan fokus dari komunitas ini untuk menyelenggarakan event carmeet dalam gim GTA Online. Komunitas GAD merupakan komunitas yang khusus untuk melakukan acara carmeet maupun melakukan obrolan otomotif. Komunitas GAD sebenarnya juga bermain GTA Online untuk mendapatkan in-game money dan menaikkan level karakter, akan tetapi proporsinya sangat kecil dibandingkan dengan komunitas lain. Aktivitas yang dilakukan oleh komunitas GAD secara tidak langsung juga telah ikut andil dalam mempromosikan car culture diantara para anggotanya sehingga meningkatkan popularitas dari car culture secara umum.

Dibandingkan dengan acara carmeet yang diselenggarakan oleh komunitas GTA Online lain di Indonesia, acara carmeet milik GAD tergolong sebagai acara yang terstruktur. Terdapat host, panitia, dan tim dokumentasi yang mengatur jalannya acara. Pada komunitas GAD, setiap acara carmeet yang diadakan memiliki tema tertentu dan mengikuti car culture pada negara tertentu. Hal yang demikian tidak ditemukan pada komunitas GTA Online lain di Indonesia. Pada struktur acara yang diadakan komunitas GAD, ditemukan budaya komunitas yang mencerminkan car culture dimana mereka melakukan obrolan-obrolan yang berkaitan dengan dunia otomotif serta mengapresiasi estetika mobil virtual yang mereka bawa. Selain itu, komunitas ini juga menggunakan kendaraan virtual mereka dalam gim GTA Online sebagai sarana untuk menuangkan kreativitas serta sebagai sarana untuk melakukan ekspresi diri.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas GAD dalam acara carmeet merupakan pola konsisten yang peneliti temukan selama mengikuti kegiatan-kegiatan komunitas GAD. Pola yang konsisten ini telah menjadi budaya/kultur dari komunitas GAD dikarenakan pola tersebut tidak hanya muncul pada acara official, akan tetapi obrolan tentang dunia otomotif serta car culture juga ditemukan pada acara non-official dari komunitas GAD.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Komunitas Garuda Auto Diversity merupakan perwujudan dari sebuah fenomena unik yaitu munculnya komunitas pemain game didalam video game. Pada komunitas ini ditemukan praktik car culture seperti mengadakan event carmeet dan melakukan diskusi terkait dunia otomotif. Dalam mempersiapkan event carmeet, komunitas GAD memiliki tahapan persiapan yang kompleks guna menghasilkan event carmeet yang immersive. Tujuan didirikannya komunitas ini untuk memberikan wadah kepada orang-orang yang ingin mengapresiasi car culture, mengapresiasi modifikasi kendaraan, dan berbagi inspirasi terkait modifikasi kendaraan. Komunitas ini juga menjadi media untuk memberikan pengalaman car culture di dunia virtual melalui gim GTA Online. Komunitas GAD melakukan sharing knowledge antara satu sama lain dan terdapat proses saling belajar diantara mereka. Komunitas ini juga berfungsi sebagai forum diskusi online yang dapat menambah pengetahuan anggotanya terkait dunia otomotif dan juga dunia gim pada umumnya. Layaknya komunitas pada dunia nyata, pada komunitas GAD juga ditemukan adanya pola interaksi sosial yang kompleks seperti stratifikasi sosial, budaya komunitas, sistem kepemimpinan serta sistem kontrol sosial.

Interaksi manusia dalam gim online memiliki perbedaan dibandingkan dengan interaksi manusia pada sosial media. Hal ini dikarenakan gim online dapat memberikan user experience yang lebih immersive. Maka dari itu potensi dari kajian-kajian terhadap aktivitas manusia didalam dunia gim online masih sangat luas untuk dieksplorasi. Pada kajian video games mendatang direkomendasikan untuk menggunakan variasi metode yang berbeda agar dapat memperkaya sudut pandang dan jenis data dari objek penelitian. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan refrensi terkait bagaimana menciptakan komunitas siber yang terjaga, memberikan tambahan kajian terkait bagaimana interaksi sosial yang terbentuk dalam komunitas siber, serta bagaimana sebuah komunitas maya dapat menjadi produsen sekaligus konsumen dari konten media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- allcorrectgames. (2022, February). Indonesia. Retrieved from <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/>
- Bell, D. (2005). An introduction to cyberspace. Routledge.
- Bestari, N. P. (2022, January 7). Wow! Tiga tahun lagi pemain game di RI tembus 127 juta orang. CNBC Indonesia. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang>
- britannica. (2024, February 15). Columbus Day. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/Columbus-Day>
- buildpriceoption. (2023, May 11). Car culture: Exploring the history and evolution. Retrieved from <https://www.buildpriceoption.com/car-culture-exploring-the-history-and-evolution/>
- buildpriceoption. (2023, May 17). Car enthusiasts unite. Retrieved from <https://www.buildpriceoption.com/car-enthusiasts-unite/>
- Bungin, B., Teguh, M., & Dafa, M. (2021). Cyber community towards Society 5.0 and the future of social reality. International Journal of Computer and Information System, 73–79.
- Cade, R., & Gates, J. (2017). Gamers and video game culture: An introduction for counselors. Sage.
- Clayton, T. (2023, February 28). Everything you need to know about the automotive lifestyle. automotiveinternetsales.com. Retrieved from <https://automotiveinternetsales.com/profiles/blogs/everything-you-need-to-know-about-the-automotive-lifestyle>
- Fernandez, C. L. (2010). Carjacked: The culture of the automobile and its effect on our lives. Palgrave Macmillan.
- Hasenkopf, B. C., & II, R. F. (2021). Masculinity, car culture, and carbon emissions. Student Publication.
- HEARST AUTOS. (2022). Hearst Autos 2022 auto enthusiast study. Retrieved from <https://www.hearstaautos.com/sites/files/has/assets/HearstAutos-2022-Auto-Enthusiast-Study.pdf>
- Jiang, L., Chen, X., Miao, S., & Shi, C. (2023). Play it safe or leave the comfort zone? Optimal content strategies for social media influencers on streaming video platforms. Decision Support Systems.
- Jiwandono, H. P. (2015). Analisis resepsi pemain terhadap serial video game Grand Theft Auto. Jurnal Studi Pemuda.

- jstergamer. (2023, September 17). 10 best-selling video games in the world (2023). Retrieved from <https://jstergamer.co.in/10-best-selling-video-games-in-the-world-2023/>
- K, R., & Yin. (2018). Case study research and application: Design and methods. Sage Publications.
- Kriyantono, R. (2010). Teknik praktisi riset komunikasi: Disertai contoh praktis riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran. Prenada Kencana Media Group.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2012). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. Sage Journal.
- Masa, F. G. (2017). Guardian of the internet: Building and sustaining the anonymous online community. Sage Journal.
- Miller, J. (2022). The automotive enthusiasts: Role, organization, objects. Mobility Humanities.
- Mulyana, D., & Solatun, S. I. (2013). Metode penelitian komunikasi: Contoh-contoh penelitian kualitatif dengan pendekatan praktis. PT Remaja Rosdakarya.
- Polasek, P. M. (2014). A critical race review of Grand Theft Auto V. Sage Journal.
- Prasetyo, H. (2010). Cyber community, cyber cultures: Arsitektur sosial baru masyarakat modern. Journal UMN.
- Rahardjo, M. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif. Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/1104/1/Studi-kasus-dalam-penelitian-kualitatif.pdf>
- Rakhmah, D. N. (2021, February 4). Gen Z dominan: Apa maknanya bagi pendidikan kita? Kemdikbud. Retrieved from <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound. Praeger.
- Santos, J. (2021, July 9). Touge racing. motorbiscuit.com. Retrieved from <https://www.motorbiscuit.com/touge-racing/>
- Saputro, P. (2021, November 20). Industri game di Indonesia sumbang Rp 24,8 triliun total PDB nasional. detik.com. Retrieved from <https://inet.detik.com/games-news/detail/5819963/industri-game-di-indonesia-sumbang-rp-24-8-triliun-total-pdb-nasional>
- SEA.IGN. (2023, October 16). The 10 best-selling video games of all time. Retrieved from <https://sea.ign.com/grand-theft-auto-v/192289/news/the-10-best-selling-video-games-of-all-time>
- Spagnoletti, P., Rasca, A., & Lee, G. (2015). A design theory for digital platforms supporting online communities: A multiple case study. Journal of Information Technology.
- sportingwiki. (2023, August 21). 10 best-selling video games in the world. Retrieved from <https://www.sportingwiki.com/top-10/10-best-selling-video-games-in-the-world/>
- steamcharts. (2022, November 22). Grand Theft Auto V player statistics. Retrieved from <https://steamcharts.com/app/271590>
- steamcharts. (2022, November 26). GTA Online player statistics. Retrieved from <https://steamcharts.com/app/1293830>
- Stillman, D., & Stillman, J. (2017). Gen Z @ work: How the next generation is transforming the workplace. HarperCollins.
- Thompson, J. D., & Weldon, J. (2022). Content production for digital media. Springer.
- Vesa, M., Hamari, J., Harvainen, J. T., & Warmelink, H. (2017). Computer games and organization studies. Sage Journal.
- Wenger-Trayner, E., Reid, B. W.-T., & Bruderlein, C. (2023). Communities of practice within and across organizations. Social Learning Lab.
- w-racingteam. (2019). DTM activities overview. Retrieved from <https://w-racingteam.com/about/activities/dtm>
- Yusuf, A. M. (2014). Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan. Kencana.