

Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjalinkan Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi Steam Community Grup

Tri Agung Laksono¹, Oky Oxygentry², Weni A. Arindawati³

^aIlmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang, dreamersfc813@gmail.com

^bIlmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang, oky.oxygentry@fisip.unsika.ac.id

^cIlmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang, weni.adityasning@fisip.unsika.ac.id

Abstract

To communicate and interact with each other while in an online game, the Steam Community application is an application that can be used to interact and communicate with Steam Community users, and also has the feature of creating a group, one of which is the GabutGaming group. In a Steam Community GabutGaming Group, interaction and communication are required to be connected to an internet connection and there are also different variations of members such as regional differences, age, language and culture. This study aims to determine the effectiveness of using the Steam Community application in establishing virtual solidarity in the GabutGaming Group. This research uses a Qualitative research method with a Case Study approach and then uses interviews and data collection. Researchers have obtained the results of research from the existence of Openness, Empathy, Supportive Attitudes, Positive Attitudes and Equality. Where from the five positive traits, communication can run effectively to increase the sense of solidarity that occurs virtually in a Steam Community application for the GabutGaming group.

Keywords: Effectiveness of Interpersonal Communication, Steam Community App, Sense of Solidarity, Virtual Group, GabutGaming

Abstract

Untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi pada saat didalam sebuah game online, aplikasi Steam Community merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi bersama para pengguna Steam Community, dan juga memiliki fitur yaitu membuat sebuah grup, salah satunya yaitu grup GabutGaming. Di dalam sebuah Steam Community Grup GabutGaming interaksi dan komunikasi diharuskan terhubung dengan koneksi internet dan juga terdapat variasi anggota yang berbeda beda seperti perbedaan daerah, umur, bahasa dan juga budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Aplikasi Steam Community Dalam Menjalinkan Solidaritas Virtual pada Grup GabutGaming. Penelitian ini menggunakan metode penelitan Kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus lalu menggunakan wawancara dan juga pengumpulan data. Peneliti telah mendapatkan hasil dari penelitian dari adanya Keterbukaan, Empati, Sikap Mendukung, Sikap Positif dan juga Kesetaraan. Dimana dari kelima sifat positif tersebut komunikasi dapat berjalan dengan efektif untuk meningkatkan rasa Solidaritas yang terjadi secara virtual didalam sebuah aplikasi Steam Community grup GabutGaming.

Keywords: Efektivitas Komunisasi Interpersonal, Aplikasi Steam Community, Rasa Solidaritas, Grup Virtual, GabutGaming

PENDAHULUAN

Untuk memenuhi keperluan hidup, individu memerlukan sarana hiburan yang bisa digunakan sebagai cara untuk mengatasi kelelahan dan stres yang timbul akibat menjalani rutinitas sehari-hari. Ini bisa dicapai melalui mengejar minat pribadi atau berinteraksi dengan orang lain, karena terkadang berkomunikasi dengan sesama dapat membantu mengurangi tekanan dan stres yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aktivitas yang mudah dilakukan di mana saja dan kapan saja adalah bermain *game online*.

Menurut Hamdani (2024) dalam jurnalnya, *game online* atau dikenal juga sebagai permainan daring, merupakan jenis permainan yang bisa dinikmati bersama dengan orang lain melalui koneksi internet. Sebagai *platform* yang memfasilitasi interaksi antar pemain, *game online* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti komputer, *smartphone*, atau laptop yang terhubung ke internet, baik untuk bermain sendiri maupun bersama teman. Penggunaan *game online* tidak mengenal batasan usia, sehingga dapat dinikmati oleh siapa pun, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Selain itu, *game online* tidak memandang gender atau status sosial ekonomi seseorang. Oleh karena itu, *game online* menjadi salah satu pilihan hiburan yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa pun, di mana pun mereka berada, selama memiliki perangkat seperti *smartphone*, komputer, atau laptop yang terhubung dengan internet.

Dalam era digital saat ini, penggunaan internet telah mengubah cara komunikasi berlangsung dalam masyarakat secara keseluruhan (Nanda, C. N., Destiwati, R. 2018). Semakin terjangkaunya harga kuota internet saat ini mempermudah akses masyarakat ke internet, sehingga banyak yang dapat mengakses dan bermain *game online*. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak *game online* yang akan dirilis dalam waktu dekat (Lukito, A. G., Utamidewi, W., Nayiroh, L. 2022). *Game online* sangat populer di Indonesia. Dengan memiliki populasi keempat terbesar di dunia, Indonesia menjadi pasar yang menguntungkan bagi industri *game online*. (Statista.com 2024).

Dalam permainan *game online*, interaksi antar pemain melibatkan komunikasi yang membutuhkan media yang efisien. Untuk mempermudah proses tersebut, diperlukan alat yang mampu mengirim informasi dengan jelas dari pengirim ke penerima. Salah satu *platform* yang dapat mendukung komunikasi ini adalah aplikasi *Steam Community*. Aplikasi *Steam Community* adalah suatu *platform* komunitas *online* yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Dirancang khusus untuk menyatukan penggemar *game* dari berbagai belahan dunia, aplikasi ini menyediakan beragam fitur untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara para pengguna, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Menurut sumber terpercaya, yaitu *steamdb.info* yang merupakan sebuah situs pihak ketiga dari platform aplikasi *Steam Community*, digunakan untuk melihat statistik atau data yang terkait dengan aplikasi tersebut. *Steam Community* memiliki jumlah akun aktif yang signifikan dibandingkan dengan pesaing-pesaingnya. Saat ini, pada tahun 2024, jumlah pengguna harian aplikasi *platform game* khusus untuk para *gamer* ini mencapai 33 juta setiap hari. Selain itu, aplikasi ini juga mencatatkan jumlah pemain yang sedang berada di dalam permainan (*in-game*) dengan angka yang luar biasa, mencapai 10 juta akun yang aktif (*steamdb.info*. 2024).

Walaupun *Steam Community* digunakan untuk berinteraksi antara pengguna secara personal, *platform* ini memiliki keunggulan ekstra dalam kemampuannya untuk membuat sebuah grup dengan sederhana. Grup adalah sebuah kelompok sosial atau sekelompok individu yang memiliki kesamaan dalam kebutuhan, keyakinan, bakat, minat, dan hobi mereka, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan yang nyaman bagi mereka. Ismail dalam (Lukito, 2022:17) mencatat bahwa pembentukan grup bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sosial secara bersamaan dan beriringan dengan orang lain.

Dengan fitur ini, pengguna aplikasi *Steam Community* dapat berkomunikasi dan bertukar informasi dengan mudah bersama beberapa orang sekaligus, memungkinkan penyampaian informasi secara efisien. Salah satu contoh grup daring yang aktif dan menggunakan aplikasi *Steam Community* untuk berinteraksi adalah grup GabutGaming. Pada dasarnya, Grup GabutGaming di *Steam Community* terbentuk karena minat atau hobi yang sama dalam bermain *game online*, khususnya dalam permainan *Defense of the Ancients 2* (DOTA2). Grup ini didirikan pada tahun 2019 sebagai wadah yang sangat inklusif bagi siapa pun yang memiliki minat dalam *game* tersebut.

Dengan adanya aplikasi *Steam Community* grup GabutGaming, pertukaran informasi antara individu atau kelompok dapat berlangsung efisien karena tersedia *platform* yang memadai untuk berkomunikasi secara *online*. Hal ini mengakibatkan banyak orang lebih memilih berinteraksi melalui aplikasi *Steam*, terutama dalam grup *Steam Community*, yang membentuk hubungan komunikasi interpersonal meskipun tanpa tatap muka langsung. Seiring berjalannya waktu dan meningkatnya frekuensi komunikasi, akan terbentuk ikatan solidaritas virtual dan persahabatan yang lebih kuat.

Di dalam grup GabutGaming, semua anggota dapat berinteraksi secara bebas tanpa ada batasan antar anggota, memungkinkan mereka saling berkomunikasi dengan sesama. Setiap anggota berkomunikasi sesuai dengan gaya dan bahasa mereka sendiri karena perbedaan dari berbagai wilayah yang ada di Indonesia. Grup GabutGaming menonjol karena anggotanya terdiri dari individu yang hanya dikenal di dalam dunia *game online*. Grup ini telah berkembang pesat dengan banyaknya anggota yang bergabung. Kehadiran anggota dari latar belakang yang berbeda-beda seringkali menyebabkan perbedaan dalam bahasa, sikap, budaya, dan perilaku, yang mungkin terlihat tidak biasa bagi orang lain. Namun, situasi ini juga dapat menjadi kesempatan untuk memperkuat solidaritas di antara anggota grup tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana anggota grup GabutGaming membangun solidaritas virtual dengan menerapkan prinsip-prinsip efektivitas komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito, di dalam teori tersebut, terdapat lima indikator sikap positif yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi interpersonal, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap dukungan (*supportiveness*), sikap positif (*positive attitude*), dan kesetaraan (*equality*) kepada anggota grup GabutGaming yang sedang berada di grup tersebut, dan menggunakan aplikasi *Steam Community* sebagai media interaksi dan komunikasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan menggunakan teori efektivitas komunikasi interpersonal Joseph A. Devito. Penerapan metode ini bisa terjadi dikarenakan menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip dalam buku Moleong J. Lexy (2010: 48), Metodologi kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi verbal atau tulisan yang mencakup ungkapan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini menerapkan pendekatan studi kasus untuk memahami isu yang dibahas. Pendekatan studi kasus melibatkan analisis mendalam terhadap kasus-kasus yang memiliki karakteristik unik dan relevan dengan konteks penelitian (Ismail, R. I., & Yuliana, N. 2023). Teori efektivitas komunikasi interpersonal Devito (2022) dalam bukunya *The Interpersonal Communication Book*, konsep "efektif" yang berasal dari bahasa Inggris, yakni "effective", merujuk pada keberhasilan atau pencapaian suatu tindakan dengan baik. Joseph A. Devito juga menegaskan bahwa penjelasan ini menggambarkan

bahwa "efektivitas" merupakan parameter yang mengukur sejauh mana suatu tujuan telah tercapai, baik dalam hal kuantitas, kualitas, maupun waktu. Menurut Devito, komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran pesan secara lisan maupun nonverbal di antara dua individu atau lebih yang saling berpengaruh.

Joseph A. Devito sendiri mengungkapkan dalam komunikasi interpersonal, ada lima sikap positif yang perlu diperhatikan sebagai indikator efektivitas dalam komunikasi interpersonal di antaranya yaitu, keterbukaan (*Openness*), empati (*Empathy*), sikap mendukung (*Supportiveness*) sikap positif (*Positive Attitude*) dan kesetaraan (*Equality*).

Subjek dalam studi ini merujuk kepada individu-individu yang menjadi anggota dan *owner* dalam grup GabutGaming, yang menjadi fokus pengamatan oleh peneliti. Dalam konteks ini, subjek penelitian terdiri dari para anggota pengguna aplikasi *Steam Community* aktif dan terlibat dalam aktivitas grup GabutGaming.

Objek penelitian ini adalah yaitu efektivitas penggunaan aplikasi *Steam Community* oleh anggota GabutGaming dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara virtual untuk memperkuat solidaritas di dalam grup.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan juga dokumentasi.

A. Observasi

Dalam rangka penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi partisipan sebagai landasan pembetulan penelitian ini, observasi partisipan merupakan suatu metode pengumpulan data di mana seorang peneliti secara aktif terlibat dalam penelitian itu sendiri dengan melakukan observasi terhadap perilaku yang terkait (Riyanto, 2022).

B. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data di mana informasi diperoleh dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dan dijawab oleh narasumber melalui percakapan antara pewawancara dan narasumber. Moleong (2010) membagi wawancara menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan tak terstruktur. Dalam penelitian yang sedang diselidiki, peneliti akan memanfaatkan wawancara tidak terstruktur dan menerapkan metode *In Depth Interview*, yang mengindikasikan proses interaksi tatap muka yang mendalam. *In Depth Interview* merupakan wawancara yang berfokus pada pemahaman yang mendalam, dimana tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi yang diinginkan oleh pewawancara, tanpa batasan panduan tertentu (Iprobe, R. 2022).

C. Dokumentasi

Menurut Guba dan Lincoln, sebagaimana yang dipetik oleh Moleong (2010:216), dokumentasi mengacu pada segala jenis pernyataan, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis, yang dibuat oleh individu untuk keperluan suatu peristiwa. Jenis dokumentasi ini bisa berupa dokumen yang sudah diterbitkan secara publik atau meliputi dokumen pribadi seperti gambar, rekaman video, catatan harian, dan catatan lainnya.

Analisis data adalah proses untuk memahami data dengan cara menyusunnya secara bermakna. Komara, E. (2023) berpendapat bahwa tidak ada metode analisis data kualitatif yang paling benar, karena setiap peneliti memiliki perspektif dan interpretasi yang berbeda. Oleh karena itu, langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini berlandaskan pada beberapa teori dan diadaptasi sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Data Reduksi

Reduksi data, merupakan suatu proses yang mencakup pemilihan, penekanan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang muncul dalam pembuatan catatan lapangan. Hal ini mencakup analisis yang cermat, singkat, dan terfokus, dengan menghapus data yang tidak relevan dan mengatur data sebagai cara untuk menunjukkan dan memvalidasi kesimpulan akhir.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan usaha untuk menyusun informasi yang terorganisir dengan tujuan menggambarkan kesimpulan dan menginspirasi tindakan. Ini adalah cara bagi peneliti untuk memperoleh pemahaman dan gambaran dari data yang telah dikumpulkan serta hubungannya dengan tujuan penelitian yang sedang dijalankan.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan adalah tahap penting dalam sebuah penelitian di mana hasil dari analisis ditarik, baik dalam bentuk sementara maupun akhir. Menarik kesimpulan dan memverifikasinya adalah proses analisis di mana seorang peneliti, ketika masih dalam tahap awal pengumpulan data, mulai menilai apakah suatu hal memiliki makna, pola, keteraturan, penjelasan, kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab-akibat, atau proposisi tertentu.

Dengan digunakannya metode penelitian yang peneliti tentukan diharapkan data yang diperoleh dapat menjelaskan Bagaimana "Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjalin Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi *Steam Community* Grup" dengan studi kasus pada anggota *Steam Community* grup GabutGaming secara mendalam dari beberapa responden yang diwawancarai oleh penulis, termasuk dalam analisis sikap, perilaku, perasaan, dan pandangan mereka ketika berada di dalam Grup GabutGaming tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian terhadap grup *Steam Community* GabutGaming yang dimana grup tersebut merupakan grup *online* yang berada di aplikasi *Steam Community* yang bertujuan untuk mempermudah komunikasi antar anggota saat didalam sebuah *game* baik untuk anggota yang sudah lama maupun anggota pendatang baru kedalam grup GabutGaming. Di dalam grup GabutGaming ini terdiri dari pendiri grup (*Owner*), pengurus grup (*Moderator*) dan anggota yang dimana memiliki masing masing tanggung jawab dan peran yang berbeda. Dalam grup GabutGaming *owner* dan *moderator* sering mengadakan berbagai acara yang di selenggarakan di dalam grup tersebut, baik secara daring melalui aplikasi *Steam Community* ataupun secara luring yang dimana acara tersebut bisa dihadiri oleh anggota yang bergabung kedalam grup GabutGaming ini.

Dengan kedatangannya aplikasi *Steam Community* komunikasi dan interaksi satu dan lainnya di dalam grup tersebut bisa terjadi dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi oleh jaringan internet. Sehingga dapat memunculkan rasa kebersamaan dan solidaritas yang kuat antar anggota yang saling melakukan interaksi satu dan lainnya didalam grup tersebut. oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjalinkan Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi Steam Community Grup”.

Dalam penelitian ini adapun narasumber dalam penelitian ini yang tidak mau disebutkan namanya terdiri dari empat orang diantaranya yaitu, NW yang merupakan pendiri grup GabutGaming dan juga sekaligus sebagai informan utama dalam penelitian ini, WDS, DYPL, YM sebagai informan tambahan.

Keterbukaan (*Openess*) dalam berinteraksi dan komunikasi yang efektif, keterbukaan adalah elemen yang sangat penting karena diperlukan untuk memastikan kelancaran interaksi antara pihak yang berkomunikasi, memungkinkan komunikator dan penerima pesan untuk berinteraksi secara efisien dalam percakapan. Grup GabutGaming dibentuk dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi antar anggota baik itu dalam konteks permainan yang dimainkannya ataupun berbagi pengalaman sehari-hari. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada NW selaku pendiri grup dan juga informan utama, sebagai pemimpin NW selalu memberikan peluang kepada anggota grup untuk saling berinteraksi komunikasi dan melakukan pendekatan diri bersama anggota satu sama lainnya agar dapat saling terbuka. Setelah saling mengenal dengan anggota grup yang lainnya, selain membicarakan game yang sedang dimainkannya para anggota yang lainnya juga selalu menggunakan topik pembicaraan kehidupan yang terjadi pada diri mereka sehingga memiliki hubungan menjadi lebih dekat dan komunikasi menjadi lebih jujur di antara mereka.

Empati (*Empathy*) didalam grup *Steam Community* GabutGaming, tidak hanya sebatas merasakan perasaan orang lain, melainkan juga mencakup pemahaman terhadap kebutuhan yang serupa dengan yang ada di dalam sebuah keluarga, yang diperkuat oleh keterbukaan di antara anggotanya sehingga solidaritas yang terjalin semakin kuat. Dengan interaksi dan komunikasi yang selalu terjadi kepada para anggota grup GabutGaming juga dapat memahami sikap dan perilaku satu dan yang lainnya, memungkinkan mereka menetapkan batasan dalam interaksi dan menemukan solusi terbaik agar masalah yang muncul bisa cepat terselesaikan di dalam grup GabutGaming. Meskipun anggota grup GabutGaming dapat saling menunjukkan empati terhadap satu sama lainnya, tidak dipungkiri terkadang juga muncul perasaan iri ketika anggota grup berhasil mendapatkan sesuatu didalam sebuah permainan yang dimainkannya meskipun mereka memberikan ucapan selamat kepada anggota yang mendapatkannya akan tetapi disatu lain juga anggota menjadi termotivasi untuk meraihnya juga agar bisa mendapatkan hal yang serupa.

Sikap mendukung (*Supportiveness*) didalam sebuah aplikasi *Steam Community* grup GabutGaming, anggota yang bergabung kedalam sebuah grup tersebut selalu di berikan tempat dan akses untuk berinteraksi dan komunikasi melalui fitur yang tersedia di *Steam Community* grup yaitu panggilan suara (*voice call*), anggota yang lama ataupun anggota baru kedalam grup bisa menggunakan fitur tersebut untuk saling melakukan interaksi dan komunikasi dengan para anggota grup yang lainnya. Interaksi dan komunikasi dalam grup ini dapat terjadi ketika anggota membuat sebuah acara main bareng bersama anggota yang lainnya atau terjadi sebuah *event* yang di selenggarakan oleh *game online* tersebut, terkadang juga ada yang ingin berkomunikasi mengenai kehidupan pribadi yang mereka alami. Dengan kehadirannya acara atau pesan yang ingin disampaikan kepada para anggota yang lainnya, hal tersebut justru mendorongnya agar sikap mendukung terjalin pada suatu komunikasi dalam sebuah grup GabutGaming.

Sikap Positif (*Positive Attitude*) dengan terdapatnya keterbukaan dan sikap empati yang ada di antara anggota – anggota grup dan terjalinlah sebuah ikatan solidaritas di dalam grup GabutGaming tersebut. hal ini bisa terjadi dikarenakan mereka tidak hanya menggunakan topik *game* saja untuk memulai interaksi dan komunikasi akan tetapi mereka menggunakan topik pribadi mengenai kehidupan personal yang mereka alami dan dari situlah antar anggota mulai terbuka untuk membagikan dan mengungkapkan masalah yang mereka hadapi kepada sesama anggota lainnya. Ada momen di mana rasa solidaritas bisa muncul saat anggota berkumpul dalam suatu acara yang diselenggarakan oleh *game* maupun grup secara langsung. Grup ini juga mengambil langkah – langkah yang tepat untuk tindak pencegahan terhadap anggota yang memiliki sifat *toxic* atau perilaku kurang baiknya yang dapat merusak atau memecahkan solidaritas yang sudah terjalin dalam grup GabutGaming ini. Tidak dipungkiri

juga terdapat anggota dari grup GabutGaming ini yang di anggap memiliki sifat *toxic* atau berperilaku buruk, memunculkan dua pandangan yang saling berbeda di dalam grup GabutGaming ini. Sebagian mengagapnya sebagai hal yang lumrah terjadi di dunia virtual atau didalam *game* yang sedang dimainkan, sementara yang lainya berpedanpat bahwa anggota semacam itu tidak bisa menjaga perilakunya terhadap anggota yang lainya sehingga sebaiknya memberikan peringatan keras atau mengeluarkanya dari grup GabutGaming.

Kesetaraan (*Equality*) yang terjadi didalam grup GabutGaming memiliki rentang usia dan berasal dari berbagai daerah yang bervariasi dan semua orang bisa menjadi bagian dari grup ini. Perbedaan usia diantara anggota dalam grup ini tidak menjadi halangan dalam interaksi dan komunikasi, sebaliknya dengan adanya kesenjangan usia tersebut dapat memungkinkan anggota yang lebih berpengalaman dalam kehidupan mereka untuk memberikan arahan dan motivasi kepada anggota yang lebih muda. Meskipun tidak adanya hambatan dalam berkomunikasi, WDS juga meyakini bahwa meskipun terdapat perbedaan usia, mereka tetap menghormati dan memperhatikan cara berbicara dan perilaku karena status senioritas mereka. Namun, disisi lainya terdapat anggota yang merasa kurang nyaman dengan keberadaan anggota yang lebih tua didalam grup karena perbedaan selera humor, meskipun hal ini bisa dianggap lumrah selama tidak menyakit perasaan anggota yang lainya. Para anggota grup GabutGaming berasal dari berbagai daerah, bahkan ada yang dari luar Indonesia, akan tetapi ini tidak menjadi hambatan dalam komunikasi dan interaksi antara mereka dan perbedaan yang terjadi ini tidak menjadi sebagai sumber lelucon atau ejekan bagi anggota dengan latar belakang budaya yang berbeda beda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diteleti, peneliti sudah memperoleh jawaban mengenai “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjaln Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi Steam Community Grup” dapat disimpulkan dengan beberapa hal, yaitu:

Didalam aplikasi *Steam Community* grup GabutGaming, anggota diberi kesempatan untuk berinteraksi satu dan yang lainya secara langsung melewati aplikasi *Steam Community* grup, tidak hanya terfocus dengan topik *game online* saja akan tetapi topik tentang kehidupan personal yang mereka alami sehari – hari itu bisa saja menjadi topik pembicaraanya sehingga mereka dapat saling terbuka dengan anggota yang lainya.

Dengan terjadinya interaksi dan komunikasi yang sering terjadi didalam grup GabutGaming, para anggota menjadi lebih akrab dengan sikap dan perilaku satu sama lainya. Sehingga timbulah rasa empati di antara para anggota grup GabutGaming.

Interaksi dan komunikasi yang terjadi didalam grup GabutGaming di dukung oleh keberadaan acara atau *event* yang diselenggarakan oleh *game online* yang sedang dimainkanya, tidak dipungkiri juga sering sekali anggota grup meminta saran kepada anggota yang lainya terkait masalah pribadi yang mereka temui.

Keterbukaan dan rasa Empati dalam anggota grup GabutGaming menciptakan sebuah atmosfer yang positif dan memperkuat rasa solidaritas yang terjadi di antara para anggota grup GabutGaming. dan ketika ada anggota grup yang *toxic* atau berperilaku buruk di dalam grup GabutGaming, pelaku akan mendapatkan peringatan dari anggota yang lainya bahkan bisa saja di keluarkan dari grup GabutGaming.

Dengan kesetaraan yang terjadi didalam grup GabutGaming, usia dan latar belakang budaya setiap individu tidak memiliki dampak pada interaksi didalamnya, bahkan dari perbedaan bahasa dan budaya yang berbeda beda memiliki keanekaragaman tersebut memungkinkan para anggota yang lainya untuk bisa belajar dari perbedaan yang ada.

Dengan hasil peneliti yang peneliti teliti dapat di artikan bahwa “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjaln Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi Steam Community Grup” dimana terdapat lima indikator yang terjadi diantaranya yaitu keterbukaan (*Openness*), empati (*Empathy*), sikap mendukung (*Supportiveness*) sikap positif (*Positive Attitude*) dan kesetaraan (*Equality*) yang dimana dari lima indikator tersebut sudah terpenuhi melalui aplikasi *Steam Community* grup.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing dan juga kepada grup GabutGaming khususnya kepada narasumber yang sudah mau terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Devito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*. United Kingdom:Pearson. 25-28
- Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 172-173.
- Ismail, R. I., & Yuliana, N. (2023). Peranan Aplikasi Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Akun Instagram @Disko_51 Di Kota Serang. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 874-882.
- Iprobe, R. (2022). *In Depth Interview: Karakteristik, Tujuan, dan Kelebihannya*. Retrieved from [broadwayshr.com: https://broadwayshr.com/blog/in-depth-interview/](https://broadwayshr.com/blog/in-depth-interview/)
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Rosda. 48-216

- Nanda, C. N., Destiwati, R. (2018). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 35-36.
- Komara, E. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung:Refika Aditama. 43-46
- Lukito, A. G., Utamidewi, W., Nayiroh, L. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord) *Jurnal Heritage*, 17-18.
- Riyanto. (2022). Pengetian Observasi Partisipan dan 3 Contohnya. Retrieved from penelitianilmiah.com: <https://penelitianilmiah.com/observasi-partisipan/>
- steamdb.info. (2023). *Steam Charts by SteamDB*. Retrieved from steamdb.info: <https://steamdb.info/app/753/charts/>
- statista.com (2023). *VideoGames Worldwide*. Retrieved from Statista.com: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd>