

Cyberculture dan Engagement Komunitas Virtual: Studi Netnografi pada Pemain Valorant Indonesia di Media Sosial Instagram

Karina Amanda¹, Andy Setiawan²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

*Email: kayyinamanda@gmail.com; andi.aet@bsi.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 10-10-2026
Disetujui 16-10-2026
Diterbitkan 18-10-2026

ABSTRACT

The advancement of digital technology has fostered the emergence of virtual communities that utilize social media as a space for interaction and the shaping of digital culture. One such active community is the Indonesian Valorant player community on Instagram. This study aims to analyze the formation of cyberculture within the Indonesian Valorant player community on Instagram, identify the characteristics of the virtual community—including participatory culture, digital identity, and engagement—and explain the interrelationships among these concepts. The study employs a qualitative approach using the netnography method, drawing on the framework of Robert V. Kozinets. Data were collected through non-participant observation of posts and comment sections on the Instagram accounts @valorant and @valorantid, digital documentation, and in-depth interviews with informants selected via purposive sampling. Data analysis involved data reduction, data presentation, interpretation, and conclusion drawing. The findings indicate that cyberculture within the Indonesian Valorant player community is formed through active interaction on Instagram, such as the use of game-specific terminology, discussions regarding game updates, content creation, and member participation in various digital activities.

Keyword: Netnography, Cyberculture, Virtual Community, Engagement, Instagram, Valorant, Indonesia.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terbentuknya komunitas virtual yang memanfaatkan media sosial sebagai ruang interaksi dan pembentukan budaya digital. Salah satu komunitas yang aktif adalah komunitas pemain Valorant Indonesia di Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terbentuknya cyberculture dalam komunitas pemain Valorant Indonesia di Instagram, mengidentifikasi bentuk komunitas virtual, budaya partisipatif, identitas digital, dan engagement yang muncul, serta menjelaskan keterkaitan antar konsep tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi yang mengacu pada Robert V. Kozinets. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan terhadap unggahan dan kolom komentar pada akun Instagram @valorant dan @valorantid, dokumentasi digital, serta wawancara mendalam dengan informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cyberculture dalam komunitas pemain Valorant Indonesia terbentuk melalui interaksi yang aktif di Instagram, seperti penggunaan istilah khas permainan, diskusi mengenai pembaruan game, produksi konten, serta partisipasi anggota dalam berbagai aktivitas digital.

Kata kunci: Netnografi, Cyberculture, Komunitas Virtual, Engagement, Instagram, Valorant, Indonesia.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Amanda, K., & Setiawan, A. . (2026). Cyberculture dan Engagement Komunitas Virtual: Studi Netnografi pada Pemain Valorant Indonesia di Media Sosial Instagram. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(6), 11415-11419. <https://doi.org/10.63822/mne93z18>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial di Indonesia terus meningkat, memicu terbentuknya berbagai komunitas *virtual*. Media sosial kini tidak lagi sebatas alat komunikasi biasa, melainkan telah berevolusi menjadi "ruang" budaya baru yang melahirkan berbagai praktik sosial serta membentuk identitas kolektif masyarakat di dunia maya. Perubahan pola komunikasi ini turut membentuk karakteristik cyberculture pada era kontemporer. Teknologi digital memberikan kebebasan bagi individu untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial tanpa batasan ruang dan waktu, yang secara bertahap ikut membangun nilai, norma, serta pola interaksi baru di dalam kehidupan masyarakat modern (Pascasarjana & Ernungtyas, 2025; Herman, 2024).

Sebagai ruang digital yang aktif, media sosial memungkinkan pengguna berinteraksi langsung tanpa tatap muka, menciptakan konten sendiri, dan berpartisipasi secara dua arah. Karakteristik interaktif inilah yang membedakannya dengan media konvensional dan menjadikannya elemen krusial dalam pembentukan budaya digital saat ini. (Nasrullah, 2018).

Salah satu platform yang berpengaruh besar dalam perkembangan *cyberculture* adalah *Instagram*. Sejak diluncurkan pada 2010, *Instagram* bertransformasi dari sekadar aplikasi berbagi foto menjadi platform multi-fitur seperti *reels*, *stories*, dan *live streaming* yang efektif meningkatkan *engagement* serta memfasilitasi pembentukan identitas digital dan komunitas *virtual* di berbagai bidang. (Sheldon & Bryant, 2016; Phua, Jim, & Kim, 2017).

Industri *game* digital menjadi salah satu sektor yang aktif memanfaatkan *Instagram* untuk membangun ekosistem di luar permainan, seperti yang dilakukan oleh *game Valorant*. Sejak dirilis pada 2020 oleh *Riot Games*, *Valorant* berhasil membangun komunitas besar di berbagai negara, termasuk Indonesia, di mana para pemainnya tidak hanya kompetitif di dalam *game* tetapi juga sangat aktif berinteraksi di media sosial (Taylor, 2006; Ferreira et al., 2021).

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif yang dipadukan secara spesifik bersama metode netnografi untuk membedah fenomena sosial yang berkembang di dunia maya. Pemilihan pendekatan kualitatif ini didasari oleh keinginan peneliti untuk menangkap realitas secara utuh dan mendalam. Langkah metodologis ini mengandalkan metode netnografi yang mengacu pada kerangka pemikiran Robert V. Kozinets, yang pada dasarnya merupakan evolusi adaptif dari metode etnografi konvensional. Metode netnografi sengaja dimodifikasi sedemikian rupa agar relevan dengan karakteristik ruang siber yang serba digital. Melalui metode ini, peneliti dapat melakukan perekaman, pengamatan, dan analisis mendalam terhadap segala bentuk interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas digital. Hal tersebut dioperasionalisasikan dengan cara menelusuri jejak-jejak digital yang ditinggalkan oleh para anggota komunitas saat mereka saling berkomunikasi dan beraktivitas di platform media sosial.

Proses pengumpulan datanya sendiri dilakukan secara komprehensif agar data yang didapatkan benar-benar kaya. Peneliti melakukan observasi nonpartisipan secara langsung terhadap unggahan serta riu rendah kolom komentar pada akun *Instagram* resmi **@valorant** dan **@valorantid**. Selain mengumpulkan dokumentasi digital tersebut, peneliti juga melakukan wawancara mendalam bersama para informan pilihan yang disaring menggunakan teknik *purposive sampling* agar informasi yang digali tepat sasaran. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti mengolahnya melalui beberapa tahapan sistematis, mulai dari mereduksi data untuk memilah informasi penting, menyajikan data agar lebih mudah dipahami,

melakukan interpretasi yang mendalam, hingga akhirnya menarik kesimpulan yang valid. Melalui analisis interpretatif ini, peneliti tidak hanya memotret gejala di permukaan saja, tetapi juga berkomitmen untuk membongkar alasan mendasar serta melihat bagaimana dinamika interaksi tersebut secara kolektif mengonstruksi warna budaya komunitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan pembahasan ini menunjukkan bahwa *cyberculture* di dalam komunitas pemain *Valorant* Indonesia tidak tumbuh begitu saja, melainkan lahir secara organik dari interaksi yang sangat dinamis di *platform Instagram*. Budaya ini mengakar kuat melalui penggunaan bahasa dan istilah khas permainan, obrolan hangat seputar pembaruan fitur atau update patch, hingga berbagai bentuk produksi konten kreatif.

Melalui ruang komentar dan fitur interaktif lainnya, *Instagram* berhasil menjembatani para pemain dari berbagai daerah untuk saling bertukar pengalaman. Di sinilah fungsi media sosial bergeser, tidak lagi sebatas menjadi papan informasi digital yang kaku dan searah, melainkan telah menjelma menjadi sebuah ruang komunal tempat para anggotanya bebas mengekspresikan identitas digital sekaligus mempererat solidaritas kelompok. Contohnya terlihat nyata ketika para pemain dengan bangga menampilkan identitas sosial mereka di kolom komentar, seperti menggunakan ungkapan khas penanda karakter favorit mereka di dalam permainan.

Dari sisi engagement atau keterlibatan komunitas, interaksi yang muncul terbukti melampaui metrik angka di permukaan, seperti jumlah likes atau ramainya komentar semata. Ikatan emosional dan *sense of belonging* yang kuat justru menjadi penggerak utama yang membuat ekosistem komunitas virtual ini bertahan dan tetap hidup. Pengguna secara sukarela menerapkan budaya partisipatif, mulai dari membagikan cuplikan *gameplay*, membuat *meme* yang relevan, berdiskusi mengenai strategi turnamen, hingga saling membalas komentar dengan santai.

Keterkaitan erat antara kedua konsep ini memperlihatkan bahwa semakin aktif para anggota berpartisipasi dan menuangkan identitas digital mereka di *Instagram*, maka *cyberculture* yang terbentuk di dalam komunitas tersebut akan menjadi semakin kaya dan solid. Budaya digital yang khas ini pada akhirnya memicu tingkat keterlibatan yang jauh lebih mendalam, yang sekaligus menjadi rahasia utama mengapa komunitas pemain *Valorant* Indonesia di *Instagram* tetap aktif, solid, dan terus berkembang hingga saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi digital dan media sosial, khususnya *Instagram*, telah bertransformasi menjadi ruang budaya baru yang melahirkan *cyberculture* di luar ekosistem utama sebuah *game* digital, seperti yang terjadi pada komunitas pemain *Valorant* Indonesia. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode netnografi, dinamika interaksi digital ini berhasil diteliti secara mendalam melalui observasi jejak digital pada akun *@valorant* dan *@valorantid* serta wawancara mendalam.

Hasil analisis menunjukkan bahwa *cyberculture* dalam komunitas ini tidak tumbuh secara instan, melainkan terbentuk secara organik melalui aktivitas partisipatif anggota, seperti penggunaan istilah khas *game*, produksi konten kreatif, dan diskusi pembaruan fitur. Ruang interaksi ini juga menjadi wadah bagi para pemain untuk mengekspresikan identitas digital mereka dan mempererat solidaritas kelompok.

Keterkaitan erat antar konsep ini membuktikan bahwa semakin aktif para anggota berpartisipasi dan menunjukkan identitas mereka di *Instagram*, maka *cyberculture* yang terbentuk akan semakin kaya dan solid. Ikatan emosional dan *sense of belonging* inilah yang menjadi motor penggerak utama sehingga *engagement* komunitas tetap hidup, aktif, dan terus berkembang melampaui metrik angka di permukaan.

REFERENSI

- Herman, et al. (2024). Collaborative Governance in Tackling Unemployment in Bengkalis Regency, Riau Province. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif>
- Phua, J.J., Jin, S.A., & Kim, J.H. (2017). Uses and Gratifications of Social Networking Sites for Bridging and Bonding Social Capital: A Comparison of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat. Computers in Human Behavior https://www.academia.edu/31544045/Phua_J_J_Jin_S_A_and_Kim_J_H_2017_Uses_and_Gratifications_of_Social_Networking_Sites_for_Bridging_and_Bonding_Social_Capital_A_Comparison_of_Facebook_Twitter_Instagram_and_Snapchat_Computers_in_Human_Behavior_ePub_ahead_of_print_15_February_2017_doi_10_1016_j_chb_2017_02_041
- Robert V. Kozinets. (2020). Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research. <https://sk.sagepub.com/book/mono/preview/the-essential-guide-to-qualitative-social-media-research-3e.pdf>
- Ferreira et al. (2021). Processo de transformação de linguagem a partir de um estudo netnográfico de Valorant (Using Netnography for Studying the Language Transformation Process in the game Valorant). <https://proa.ua.pt/index.php/jdmi/article/view/26632/19804>
- Sheldon & Bryant (2016). Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215303307>