

Tingkat Interaksi Sosial Dan Tingkat Partisipasi Dalam Analisa Tingkat Modal Sosial Pada Komunitas Virtual : Kasus Komunitas Virtual MMORPG = Social Interaction and Participation in Analysis of Social Capital Levels in Virtual Communities: Case of MMORPG Virtual Community

Thariq Alfian, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920536560&lokasi=lokal>

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi sosial dan partisipasi terhadap modal sosial pemain game berjenis MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Gim tersebut dipilih karena merupakan satu dari sedikit jenis gim yang memiliki hubungan langsung dengan modal sosial pemainnya. Sejumlah studi sebelumnya menjelaskan bahwa kondisi internal tiap individu dan kondisi komunitas virtual dalam MMORPG yang diikutinya berhubungan dengan tingkat modal sosial pemain. Namun, kedua variabel tersebut tidak dapat berpengaruh terhadap modal sosial pemain tanpa medium yang menjembatani. Peneliti berargumen bahwa interaksi sosial dan partisipasi dalam komunitas virtual MMORPG memiliki hubungan langsung terhadap kondisi modal sosial pemain. Tingkat interaksi sosial dan tingkat partisipasi menunjukkan bagaimana kualitas hubungan antara anggota dengan anggota serta antara anggota dengan komunitas yang mengarah pada kondisi modal sosialnya. Studi ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan metode pengumpulan data survei. Penarikan sampel dilakukan dengan cara non-probabilita, yaitu pemilihan responden melalui kriteria (Purposive Sampling). Kriteria yang ditetapkan adalah pemain Atlantica Online Indonesia yang aktif dan tergabung dalam Nation di Atlantica Online Indonesia.

.....This paper aims to analyze the effect of social interaction and participation on social capital of MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) gamers. The game was chosen because it is one of the few types of games that have a direct relationship to the social capital of the player. A number of previous studies have explained that the internal conditions of each individual and the conditions of the virtual community in the MMORPG are related to the level of social capital of players. However, these two variables cannot affect the social capital of the player without a bridging medium. The researcher argues that social interaction and participation in the virtual community MMORPG have a direct relationship the social capital condition of the player. The level of social interaction and the level of participation shows how the quality of the relationship between members and members and between members and the community, thus leads to the condition of social capital. This study uses a quantitative methodology with survey data collection methods. Sampling is done by non-probability, namely the selection of respondents through criteria (purposive sampling). The criteria set are Atlantica Online Indonesia players who are active and incorporated in the Nation at Atlantica Online Indonesia.