

Interaksi Sosial dalam Highrise: Studi Etnografi Digital pada Komunitas Virtual
Social Interaction in Highrise: A Digital Ethnography of the Virtual Community

Nanda Andini Rahmadani^{1*}, Refki Rusyadi²

^{1,2}Uin Sayyid Ali Rahmatullah, Indonesia

*e-mail: bynandin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena munculnya bentuk interaksi sosial yang menyerupai kehidupan nyata dalam ruang digital. Seiring dengan perkembangan teknologi, game online seperti Highrise Metaverse menjadi wadah baru untuk membentuk komunitas dan berkomunikasi secara real-time. Penelitian ini berfokus pada bagaimana interaksi sosial yang menyerupai realitas terbentuk dalam dunia virtual melalui Highrise Metaverse, dengan menggunakan pendekatan Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead. Kajian ini tidak hanya mengeksplorasi pola interaksi antar pengguna, tetapi juga dinamika kelompok yang terbentuk di dalamnya. Selain itu, penelitian ini mengkaji bagaimana identitas virtual terbentuk dengan pendekatan Dramaturgi. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi digital dengan observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap pengguna aktif Highrise. Teori Interaksionisme Simbolik Mead dan Dramaturgi Erving Goffman digunakan untuk menganalisis konstruksi identitas, simbol sosial, dan pola komunikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa Highrise bukan sekadar platform hiburan, melainkan ruang jejaring sosial dengan dinamika komunitas yang kompleks. Selain itu, ruang virtual memungkinkan individu membentuk identitas baru yang berbeda dengan yang ada pada realitas. Studi ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru tentang realitas yang terbentuk dalam ruang digital.

Kata kunci: Highrise, Etnografi Digital, Metaverse, Interaksi Simbolik

Abstract

This research is motivated by the emergence of social interactions in digital spaces that resemble real-life experiences. Along with technological advancements, online games such as Highrise Metaverse have become new platforms for building communities and communicating in real time. This study focuses on how social interactions that resemble reality are formed in the virtual world through the Highrise Metaverse, using George Herbert Mead's Symbolic Interactionism approach. It not only explores interaction patterns among users but also the dynamics of the groups formed within it. Furthermore, this research examines how virtual identities are constructed using the Dramaturgy approach. This research uses a digital ethnography approach with participatory observation and in-depth interviews with active Highrise users. Mead's Symbolic Interactionism Theory and Erving Goffman's Dramaturgy were used to analyze the construction of identity, social symbols, and communication patterns. The results show that Highrise is not just an entertainment platform, but a social networking space with complex community dynamics. Moreover, the virtual space allows individuals to form new identities that different from those in real life. This study is expected expected to provide a new perspective on the reality formed in digital space.

Keywords: Highrise, Digital Ethnography, Metaverse, Symbolic Interaction

PENDAHULUAN

Teknologi dan internet telah menjadi komponen yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat modern, terutama dalam era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia dalam berbagai aspek seperti pada pola interaksi sosial, metode berbelanja, pekerjaan, dan kemampuan untuk mengakses informasi global. Internet memainkan peran sentral dalam realitas kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini, memfasilitasi berbagai aktivitas seperti komunikasi, belanja, pencarian informasi dan berita, bahkan pekerjaan dengan cara yang lebih praktis dan efisien. Tak hanya berperan sebagai alat untuk mempermudah kehidupan sehari-hari, teknologi juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk dinamika sosial yang kompleks dan beragam.

Dalam era modern ini, teknologi telah mengubah cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, hingga membentuk komunitas dalam dunia digital. Salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi pada era revolusi industri 4.0 adalah perubahan dalam cara berkomunikasi. Jika dahulu, komunikasi terbatas pada penyampaian pesan berupa teks seperti SMS atau suara melalui telepon. Kini komunikasi menjadi lebih canggih dimana hanya dalam genggaman *smartphone* masyarakat dapat menyampaikan pesan berupa gambar, foto, video, berbagi lokasi (*share location*), berbagai dokumen, dan masih banyak lagi. Selain itu dalam genggaman *smartphone* masyarakat dapat mengakses berbagai macam informasi melalui media sosial serta memenuhi kebutuhan hiburan lain seperti berbelanja hingga bermain *game online* (Adiansah et al., 2019).

Game online adalah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang menggunakan perangkat pribadi masing-masing, diakses melalui jaringan internet. Di era digital saat ini, game online juga telah mengalami perkembangan dimana dulunya hanya dapat dimainkan di komputer kini bisa diakses dengan mudah melalui *smartphone*, baik itu *Android*, *iPhone*, dan sejenisnya. Pengguna game online kini mencakup berbagai kalangan usia, gender, dan status sosial ekonomi. Tak hanya anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi terlibat dalam dunia game online. Di era modern ini, game online telah menjadi bagian penting dari gaya hidup baru bagi banyak orang, tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana untuk bersosialisasi, berkompetsi, dan bahkan sebagai peluang untuk pengembangan karier atau hobi.

Munculnya fenomena *game online* sangat populer di Indonesia. Sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia, Indonesia menjadi pasar yang sangat menguntungkan bagi industri *game online* (Laksono et al., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap game online, berbagai macam game seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire* terus diluncurkan. *Game online* ini memungkinkan interaksi dan menjalin pertemanan tanpa perlu bertemu secara langsung, sehingga dapat membentuk komunitas dalam lingkup digital. Hal ini membuat interaksi menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien. Meskipun melalui platform digital, manusia tetap dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan cara yang menyenangkan melalui *game online*.

Pandemi COVID-19 mendorong lonjakan penggunaan game online akibat terbatasnya aktivitas di luar rumah. Kebutuhan akan hiburan dan interaksi sosial pun meningkat, menjadikan game digital sebagai alternatif utama. Studi oleh (Ekinci et

al., 2021) menunjukkan bahwa pandemi meningkatkan tingkat kesepian hingga terjadinya kecanduan game digital, sementara (Bengtsson et al., 2021) menemukan bahwa industri game mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna dan durasi bermain selama pandemi. Data menunjukkan bahwa game online menjadi sarana penting untuk bersosialisasi selama karantina karena dapat membantu mengatasi kesepian, kebosanan, hingga kecemasan. Dengan adanya game online memberikan kesempatan untuk membentuk koneksi baru, menjadikannya cara efektif bagi kaum muda untuk tetap terhubung dan bersosialisasi selama pandemi COVID-19.

Di antara berbagai *game online* yang ada, *Highrise* yang merupakan *game virtual life* buatan developer dari Texas ini telah menarik perhatian khusus. Dalam *game* ini, *player* dapat menciptakan karakter, melakukan berbagai aktivitas seperti berinteraksi dengan pengguna lain untuk mendapatkan teman baru, membangun rumah, dan bahkan melakukan transaksi jual beli secara virtual. Pada lamannya, *Highrise Metaverse* menyatakan bahwa mereka senang mempertemukan orang-orang hingga membentuk persahabatan, yang menjadi alasan di balik terciptanya *game Highrise* ini. *Game virtual* ini akan membawa pengalaman bermain *game* ke tingkat yang lebih tinggi dengan menggabungkan interaksi sosial melalui fitur *multiplayer*, teknologi imersif, dan elemen *metaverse*, yang menawarkan dimensi baru dalam interaksi di dunia digital (HIGHRISE, n.d.).

Metaverse dapat diartikan sebagai ruang virtual di mana seluruh orang dari beragai penjuru dunia dapat berkumpul, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain dengan menggabungkan teknologi *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Teknologi ini membuat dunia *metaverse* terasa seperti dunia nyata, bahkan lebih dari itu, karena penggunanya bisa bebas menjadi apa saja. *Augmented Reality (AR)* menyempurnakan pengalaman dunia virtual dengan menambahkan elemen gambar, animasi, atau teks ke dunia nyata, sementara *Virtual Reality (VR)* memungkinkan interaksi dalam lingkungan tiga dimensi. Metaverse menggabungkan VR dan AR, menciptakan lingkungan terpisah di mana dunia digital dan dunia nyata dapat berinteraksi secara real time (Wisnu Buana, 2023).

Metaverse adalah dunia di mana dunia maya dan dunia nyata berinteraksi dan berevolusi bersama, dengan aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya yang berlangsung di dalamnya untuk menciptakan nilai. Istilah *Metaverse* sendiri berasal dari kata Yunani yakni "meta," yang berarti 'transendensi' atau 'melampaui,' dan "universe," yang berarti 'dunia' atau 'alam semesta.' Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh novelis fiksi ilmiah Amerika Neal Stephenson dalam bukunya yang berjudul *Snow Crash* pada tahun 1992. Dalam buku tersebut, Stephenson mendefinisikan *metaverse* sebagai lingkungan virtual yang besar. Stephenson lebih lanjut mengatakan bahwa *metaverse* adalah dunia virtual tempat pengguna, yang diwakili oleh avatar, dapat berinteraksi melalui teknologi *Extended Reality (XR)* (Seunghwan, 2021)

Metaverse harus dipahami sebagai kumpulan pengalaman individual yang beragam, bukan dunia virtual tunggal yang homogen. Hal tersebut yang menjadikan *game Highrise* cukup berbeda dengan *game virtual* yang lain. Mengacu pada pandangan Pedro Andrade yang dipengaruhi oleh konsep *Jürgen Habermas*, avatar dalam *metaverse* berfungsi sebagai agen sosial dalam berbagai bentuk kehidupan dan cara komunikasi yang unik, tergantung pada karakter atau komunitasnya (Pedro

Andrade, 2012). Dengan kata lain *metaverse* terdiri dari berbagai pengalaman dan cara interaksi dan komunikasi yang beragam, yang dimana setiap avatar atau kelompok avatar mengalami dan berinteraksi dengan caranya sendiri.

Kehadiran *game online* berbasis metaverse seperti *Highrise* memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu, selama terhubung dengan internet. Interaksi sosial tidak lagi membutuhkan pertemuan fisik, karena ruang digital yang ditawarkan mampu menciptakan hubungan yang intens dan mendalam. Pengalaman sosial di *metaverse* bersifat imersif, sehingga batas antara dunia virtual dan nyata menjadi semakin kabur. Dengan hadirnya platform digital ini dapat mengubah paradigma masyarakat tentang bagaimana mereka bersosialisasi dan membangun hubungan di era digital yang terus berkembang.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana interaksi sosial terbentuk dan berkembang dalam game *Highrise* melalui pendekatan etnografi digital. Metode ini dipilih karena mampu mengungkap dinamika sosial dalam ruang virtual secara mendalam, bagaimana dunia virtual bekerja, bagaimana interaksi yang terjadi didalamnya, dan bagaimana identitas terbentuk dalam dunia virtual (Ajeng Purwani & Kertamukti, 2019). Dengan keterlibatan langsung dalam komunitas game, peneliti dapat mengamati perilaku, komunikasi, serta pola interaksi yang muncul, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap kehidupan sosial dalam dunia virtual.

Etnografi digital, atau netnografi, adalah metode penelitian kualitatif yang mengandalkan data dari internet dan komunikasi berbasis komputer. Metode ini menekankan pentingnya komunikasi sebagai inti dari interaksi daring, yang melibatkan berbagai bentuk simbol seperti teks, audio, visual, dan audiovisual. Etnografi digital mempelajari bagaimana individu berkomunikasi dan berinteraksi dalam komunitas daring, di mana komunikasi ini tak hanya terbatas pada teks, namun juga berbagai format multimedia (Kozinets, 2010). Selain itu, durasi dalam interaksi sangat penting untuk membangun hubungan yang kuat dan berkelanjutan di dunia virtual. Pengamatan jangka panjang diperlukan agar peneliti dapat memahami perkembangan relasi sosial, norma, budaya, dan dinamika komunitas virtual secara mendalam, yang setara dengan interaksi di dunia nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi digital, yang dipilih untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam pola interaksi sosial dalam ruang virtual *Highrise* Metaverse. Metode kualitatif digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta konstruksi makna dari para *player* yang aktif terlibat dalam dinamika sosial game tersebut. Etnografi digital dinilai relevan karena konteks penelitian sepenuhnya berada dalam ruang digital yang bersifat abstrak dan imersif, di mana bentuk interaksi sosial yang muncul berbeda dengan interaksi di dunia nyata.

Sebagaimana dijelaskan oleh Sarah Pink, etnografi digital bertujuan memahami keterhubungan antara aktivitas manusia dan lingkungan digital-material yang saling membentuk (Pink et al., 2016). Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada interaksi yang terjadi di ruang virtual, tetapi juga memperhatikan bagaimana pengalaman digital, sosial, dan emosional saling terjalin dalam praktik kehidupan

sehari-hari. Melalui observasi partisipatif yang melintasi batas antara dunia online dan offline, peneliti dapat menangkap dinamika relasi sosial yang dimediasi oleh teknologi, mulai dari komunikasi, permainan, hingga representasi identitas diri. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak sekadar menjadi pengamat, tetapi juga turut serta sebagai partisipan aktif dalam dunia virtual, mengamati aktivitas sosial berbasis teks, audio, visual, dan audiovisual yang secara kolektif membentuk pola komunikasi dalam platform digital.

Pendekatan ini kemudian dilengkapi dengan metode netnografi sebagaimana dikembangkan oleh Robert Kozinets. Netnografi merupakan adaptasi dari etnografi tradisional ke dalam konteks komunitas daring dan platform digital. Kozinets (2010) menyatakan bahwa netnografi adalah bentuk observasi partisipatif yang dilakukan secara online untuk memahami fenomena budaya atau komunitas melalui interaksi digital, seperti percakapan berbasis teks, simbol visual, dan media komunikasi lainnya yang dimediasi komputer (Kozinets, 2010). Highrise menjadi ruang sosial virtual yang ideal untuk mengeksplorasi praktik komunikasi, konstruksi identitas, serta struktur komunitas digital secara langsung dari para penggunanya.

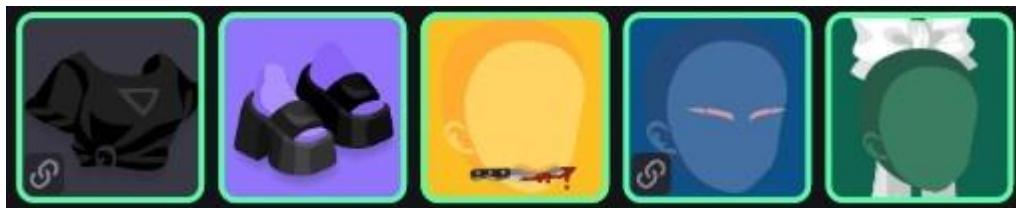
Penelitian ini dilakukan selama periode September 2024 hingga Januari 2025 dengan metode observasi partisipatif, *in-depth interview*, dan dokumentasi aktivitas digital dalam platform Highrise yang diakses melalui perangkat Android, iOS, MacOS, dan Windows. Peneliti secara aktif mengikuti dinamika komunitas dengan mengamati interaksi sosial di ruang publik seperti Park Indo, aktivitas dalam crew, transaksi ekonomi antar pemain, serta partisipasi dalam berbagai event sosial dan kreatif. Wawancara dilakukan baik melalui fitur chat dalam game maupun melalui voice dan video call di platform eksternal untuk memperkaya konteks data yang dikumpulkan. Sumber data berasal dari player aktif sebagai anggota komunitas, pelaku ekonomi digital, hingga *artist*. Selain observasi dan wawancara, studi literatur digunakan untuk memperkuat analisis teori dan pemaknaan simbolik.

Analisis data dilakukan dengan menyusun catatan lapangan dan transkrip hasil interaksi. Data dianalisis secara interpretatif dengan mengacu pada kerangka teori Interaksionisme Simbolik dari Mead serta Dramaturgi dari Goffman. Untuk menjaga validitas data, digunakan teknik triangulasi, baik melalui keberagaman sumber, keberlanjutan pengamatan, maupun pengecekan ulang terhadap konteks sosial yang diamati secara langsung di dalam platform.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Personalisasi Avatar dan Simbol Identitas Virtual

Highrise memungkinkan pengguna membentuk avatar sebagai representasi identitas personal sekaligus simbol status sosial dalam ruang digital. Melalui fitur personalisasi, pengguna dapat memilih warna kulit, bentuk tubuh, gaya rambut, pakaian, hingga aksesori, yang dikategorikan berdasarkan tingkat kelangkaan atau *rarity*. Item-item tersebut secara sistematis diklasifikasikan ke dalam lima tingkatan, yaitu *Common* (warna hitam), *Uncommon* (warna hijau), *Rare* (warna biru), *Epic* (warna ungu), dan *Legendary* (warna kuning). Semakin tinggi tingkat kelangkaannya, semakin besar pula nilai simbolik dan nilai ekonominya dalam komunitas pengguna.

Gambar 1. Items dengan *Rarity* yang berbeda

Klasifikasi ini memainkan peran penting dalam membentuk hierarki sosial virtual. Item *Common* dan *Uncommon* umumnya tersedia luas dan dapat diakses oleh pemain pemula. Sebaliknya, item *Rare* hingga *Legendary* hanya dapat diperoleh melalui partisipasi dalam event terbatas, sistem undian (*grab*), atau melalui mekanisme perdagangan (*trade*) yang memerlukan mata uang virtual bernama *Gold*. Akibatnya, pengguna yang memiliki koleksi item langka cenderung mendapatkan pengakuan sosial yang lebih tinggi, dan sering diasosiasikan dengan istilah komunitas seperti "sultan" atau *player* dengan *item* elite. Sementara itu, pengguna dengan tampilan standar sering dijuluki sebagai "akun tuyul" istilah yang digunakan untuk menyebut akun baru dengan penampilan dasar dan mengalami bentuk eksklusi dalam lingkungan sosial virtual.

Fenomena ini menunjukkan bahwa avatar dalam Highrise tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi personal, tetapi juga sebagai simbol sosial yang memiliki makna dan peran dalam struktur komunitas digital. Dalam perspektif interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, makna dari simbol seperti avatar tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk dan dinegosiasikan secara terus-menerus melalui interaksi sosial. Avatar menjadi konstruksi sosial yang mencerminkan persepsi diri, ekspektasi komunitas, dan respons dari pengguna lain. Melalui simbol ini, identitas digital seseorang dikembangkan secara dinamis dalam proses sosial yang sejalan dengan empat tahap tindakan Mead yang terdiri atas impulse, perception, manipulation, dan consummation (Mead, 1936).

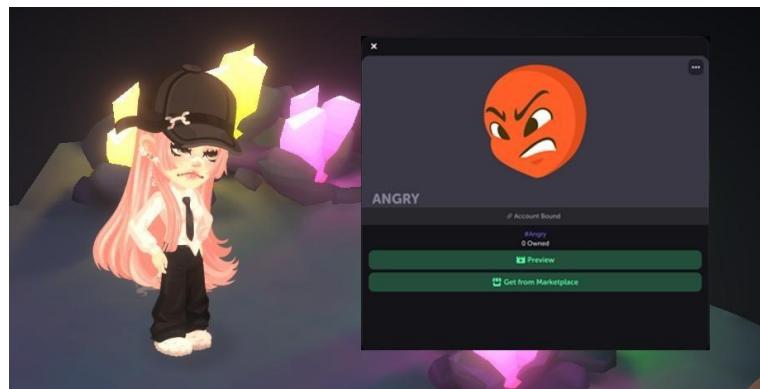
Dalam komunitas virtual seperti Highrise, avatar menjadi alat utama dalam membentuk dan mengelola citra diri, berfungsi sebagai perpanjangan dari identitas digital pengguna. Pemilihan pakaian, aksesoris, serta gaya tampilan avatar dilakukan secara strategis untuk menciptakan kesan tertentu di hadapan komunitas. Hal ini mencerminkan konsep "*front stage*" dalam teori dramaturgi Goffman, di mana individu menampilkan diri sesuai ekspektasi sosial pada ruang publik yang mereka masuki (El et al., 2023). Identitas yang ditampilkan bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan konteks interaksi. Dengan demikian, pengguna Highrise secara aktif memainkan peran sosial yang berubah sesuai ruang dan situasi, hal ini menunjukkan bahwa presentasi diri dalam ruang virtual merupakan proses sosial yang dinamis dan reflektif, mencerminkan pola interaksi yang sejalan dengan realitas.



Gambar 2. Personalisasi avatar yang beragam

Bahasa Simbolik, Emote, dan Pola Komunikasi

Highrise menyediakan berbagai media komunikasi: chat publik, whisper (chat privat), voice call, hingga emote. Simbol-simbol nonverbal seperti emote digunakan untuk mengekspresikan emosi, memperkuat pesan, atau membentuk suasana dalam ruang sosial. Emote "laugh" sering digunakan dalam percakapan ringan, sedangkan emote "cry" bisa menjadi bentuk empati dalam percakapan personal.



Gambar 3. Emote 'Angry' sebagai ekspresi marah

Bahasa internal komunitas Highrise berkembang secara dinamis sebagai respons terhadap aturan sistem yang berlaku. Salah satu temuan dari hasil observasi adalah penggunaan istilah "beras" untuk menggantikan kata "gold," mata uang premium dalam game, dalam konteks percakapan publik yang berkaitan dengan transaksi. Istilah ini digunakan oleh komunitas sebagai strategi untuk menghindari banned yang diterapkan oleh platform ketika kata "gold" terdeteksi dalam percakapan terbuka. Praktik ini menunjukkan munculnya sistem simbol baru yang dibentuk dan disepakati secara kolektif oleh komunitas virtual.

Penggunaan simbol-simbol tersebut dapat dikaji lebih lanjut melalui konsep Mind dalam teori interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh Mead. Dalam konsep ini, Mind merupakan kapasitas individu untuk menggunakan simbol (seperti

gestur dan bahasa) dalam memahami dunia sosial dan meresponsnya secara bermakna. Istilah “beras” bukan sekadar kata pengganti, melainkan merupakan simbol hasil konstruksi sosial yang merefleksikan kemampuan komunitas untuk menyesuaikan diri, menciptakan pemahaman bersama, serta mempertahankan interaksi sosial dalam batasan sistem yang ada.

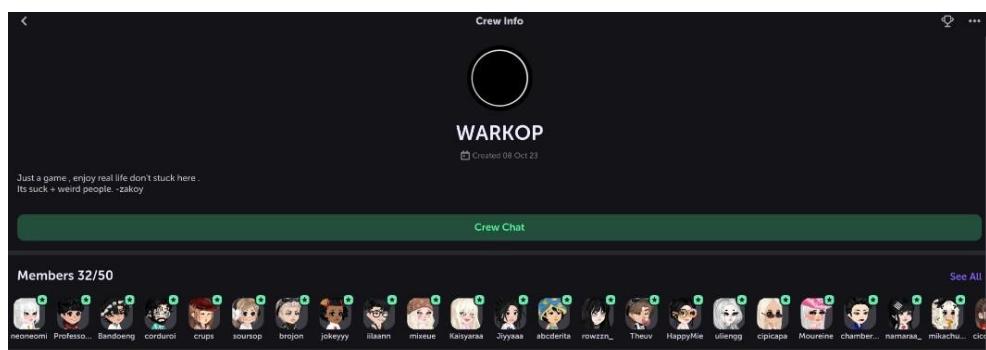
Tahapan Tindakan Sosial dan Pembentukan Identitas

Proses interaksi sosial dalam Highrise dapat dianalisis melalui empat tahapan tindakan sosial menurut Mead, yakni impulse, perception, manipulation, dan consummation. Pada tahap awal (impulse), pemain baru ter dorong oleh rasa ingin tahu untuk menjelajahi dunia virtual. Selanjutnya, mereka memasuki tahap perception, di mana pengguna mulai memahami simbol, aturan, serta norma komunitas. Pada tahap manipulation, *player* menyesuaikan perilaku dan penampilan avatar agar dapat diterima secara sosial. Terakhir, pada tahap consummation, mereka berhasil menempati peran sosial tertentu seperti performer, builder, artist, atau lain sebagainya yang pada akhirnya mendapatkan pengakuan dari komunitas.

Identitas dalam Highrise bersifat fleksibel dan bergantung pada konteks interaksi. Seorang *player* dapat membentuk citra sebagai sosok yang aktif dan dikenal dalam satu komunitas, namun tampak lebih netral atau pasif dalam komunitas lain. Variasi peran ini menyesuaikan dengan dinamika sosial ruang virtual yang berbeda-beda. Pola semacam ini mencerminkan teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Goffman, yang memandang interaksi sosial sebagai pertunjukan di “panggung depan,” di mana setiap *player* dapat menyesuaikan peran, tampilan, dan gaya komunikasi sesuai dengan audiens dan situasi yang dihadapinya.

Dinamika Komunitas dan Kelompok Sosial

Highrise mendukung terbentuknya kelompok sosial seperti crew, family/club, hingga komunitas informal atau circle pertemanan, yang menjadi pusat interaksi sosial sekaligus ekonomi. Crew umumnya memiliki struktur formal dengan hierarki internal dan orientasi pada event atau aktivitas kompetitif dan tercantum sebagai lencana pada profil, sementara family bersifat lebih fleksibel dan menekankan relasi emosional antar anggota. Keberadaan kelompok ini memperkuat identitas kolektif sekaligus menciptakan struktur sosial tersendiri dalam ruang virtual.



Gambar 4. *Crew Profile*

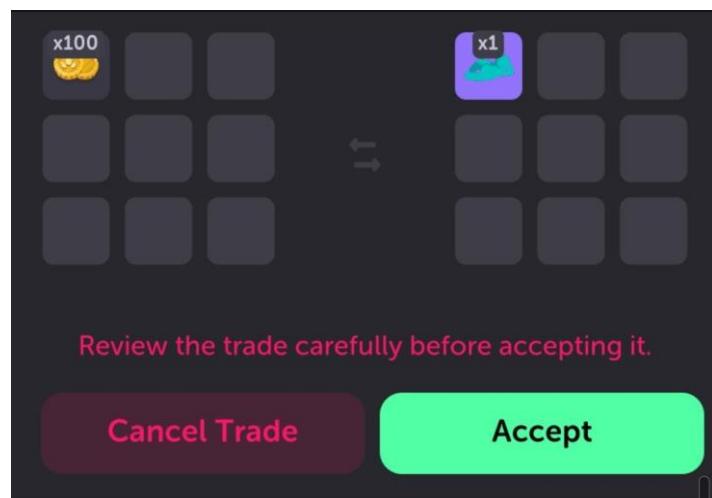
Interaksi di dalam kelompok membentuk sistem norma, peran, dan ekspektasi perilaku. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan dalam crew maupun

family dapat meningkatkan intensitas komunikasi, memperluas jaringan sosial, serta memperkuat citra diri pengguna di mata komunitas. Melalui aktivitas seperti obrolan grup, kolaborasi kreatif, dan partisipasi komunitas, pemain membangun reputasi dan memperoleh pengakuan sosial dalam kelompok.

Namun, dinamika kelompok ini tidak selalu stabil. Beberapa pengguna memilih keluar dari *crew* karena tekanan sosial, beban partisipasi, atau konflik internal. Dalam situasi seperti itu, sebagian pemain lebih memilih membentuk komunitas kecil yang santai dan berbasis pertemanan, sebagai alternatif dari struktur sosial formal yang dianggap membatasi.

Aktivitas Ekonomi dan Personal Branding dalam Highrise

Tak hanya berfungsi sebagai ruang bermain digital, Highrise dapat berperan sebagai ekosistem ekonomi dan sosial yang memungkinkan pengguna membangun identitas melalui aktivitas transaksional dan kreatif. Sistem ekonomi dalam platform ini didukung oleh fitur seperti *Trade*, *Shop*, dan *Grab*, dengan mata uang virtual *Gold* dan *Bubble*.



Gambar 5. Trade sebagai bentuk transaksi

Item dengan tingkat kelangkaan tinggi, seperti yang berlabel *Legendary*, memiliki nilai ekonomi sekaligus nilai simbolik yang tinggi. Pemilik item semacam ini kerap memperoleh status sosial lebih tinggi dan dijuluki sebagai "sultan" oleh komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa kepemilikan atas aset digital dapat menjadi indikator status dan pengakuan sosial di ruang virtual. Lebih jauh, banyak *player* secara aktif membangun personal branding melalui aktivitas ekonomi dan peran kreatif. Beberapa pengguna menjual jasa desain ruangan, membuat outfit, melakukan art commission, hingga tampil sebagai DJ, MC, atau event host. Identitas digital mereka tidak hanya dibentuk oleh simbol visual seperti avatar, tetapi juga oleh kontribusi fungsional dalam komunitas.



Gambar 6. Koleksi artcom pada salah satu player (@SEYYOUNARA_)

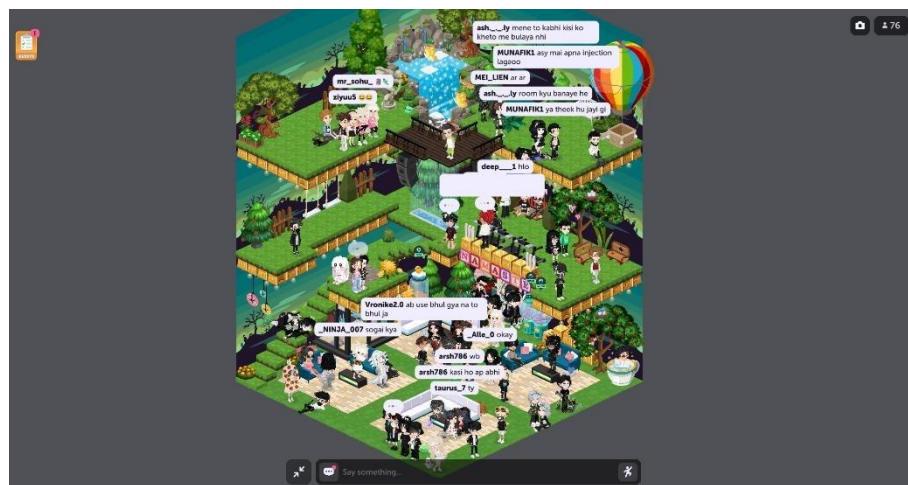
Fenomena ini dapat dipahami melalui teori dramaturgi, yang menyatakan bahwa individu mengelola kesan melalui “panggung depan” dalam interaksi sosial. Dalam konteks ini, Highrise menjadi panggung tempat pemain menampilkan versi ideal dari diri mereka untuk memperoleh pengakuan dan penguatan identitas sosial, sementara dunia nyata berperan sebagai “panggung belakang” yang tersembunyi dari audiens digital.

Aktivitas seperti kompetisi outfit, roleplay, desain dunia virtual, atau partisipasi dalam komunitas seni, menjadi sarana ekspresi diri sekaligus alat untuk membangun reputasi. Dengan demikian, ruang virtual Highrise menjadi arena yang kompleks dan dinamis, di mana identitas, ekonomi, dan pengakuan sosial saling terhubung dan dinegosiasikan secara berkelanjutan.

Eksplorasi Dunia Virtual dan Interaksi Lintas Budaya

Fitur Travel dan World dalam Highrise memungkinkan pengguna menjelajahi ruang-ruang publik virtual dari berbagai komunitas global. Pengguna bebas berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya untuk berinteraksi dengan pemain dari beragam negara, bahasa, dan latar belakang budaya. Hal ini menjadikan Highrise sebagai ruang sosial digital yang transnasional.

Sejumlah komunitas membentuk ruang berbasis identitas kebahasaan dan budaya, seperti *Park Indo* untuk pengguna dari Indonesia atau *Namaste* untuk komunitas asal India. Sementara itu, ruang publik seperti *International Park*, *Find A Trade*, *Find A Lover*, dan *Society Lounge* bersifat plural dan internasional. Fenomena ini menunjukkan bahwa interaksi dalam ruang virtual tetap dipengaruhi oleh norma sosial dan budaya yang dibawa masing-masing *player*.



Gambar 7. Room Namaste yang berisikan komunitas asal India

Ruang virtual ini merepresentasikan realitas sosial baru yang memungkinkan terbentuknya hubungan antarbudaya tanpa batas geografis. Pengguna perlu memahami serta menyesuaikan gaya komunikasi dan ekspresi mereka saat berpindah antar komunitas, mengingat adanya perbedaan norma komunikasi hingga budaya. Fenomena ini menunjukkan bahwa interaksi dalam Highrise menuntut bentuk negosiasi budaya yang terus berlangsung.

Selain itu, Highrise menghadirkan fitur World, sebuah ruang virtual tiga dimensi yang lebih imersif dibandingkan room biasa. Melalui Highrise Studio, pengguna dapat menciptakan dunia virtual mereka sendiri, mulai dari taman, kota, hingga simulasi dunia fantasi, yang dapat dijelajahi dengan sudut pandang dinamis (zoom in/out). Fitur ini dilengkapi dengan open voice chat gratis, memungkinkan komunikasi langsung antarpemain dan membangun percakapan yang lebih spontan, intim, dan alami. Dengan kombinasi antara kebebasan desain, visual 3D, dan komunikasi real-time, World menjadi medium penting dalam membentuk kreativitas, relasi sosial, dan keterlibatan emosional dalam interaksi virtual.



Gambar 8. HR World 'BINGO'



Gambar 9. Interaksi dalam World buatan player

Dengan menggabungkan desain kreatif, ekspresi budaya, dan interaksi lintas negara, Highrise memperkaya ekosistem metaverse sebagai ruang pembelajaran sosial dan negosiasi identitas. Platform ini tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga menjadi arena transnasional yang memungkinkan pengguna untuk memahami, menyesuaikan diri, dan membangun hubungan antarbudaya tanpa batas geografis. Dalam kerangka digital yang aktif dan imersif, Highrise merepresentasikan dinamika baru hubungan sosial yang semakin kompleks di era metaverse.

KESIMPULAN

Highrise Metaverse merupakan ruang sosial digital yang kompleks, bukan sekadar game online biasa. Di dalamnya, pengguna membentuk identitas digital melalui avatar, komunikasi simbolik, partisipasi komunitas, dan aktivitas ekonomi. Interaksi sosial berlangsung secara fleksibel melalui fitur chat, ruang publik, dan crew, membentuk ekosistem sosial yang mencerminkan dinamika masyarakat nyata.

Pola interaksi dalam Highrise mencerminkan teori Interaksionisme Simbolik dari Mead, di mana identitas terbentuk melalui simbol, tindakan sosial, dan relasi komunitas. Proses terbentuknya tindakan sosial dalam platform ini dapat dijelaskan melalui empat tahap tindakan menurut Mead, yaitu *impulse*, *perception*, *manipulation*, dan *consummation*. Pengguna Highrise, khususnya pemain baru, mengalami tahapan ini ketika mereka pertama kali mengeksplorasi ruang virtual, menyesuaikan diri dengan komunitas, hingga akhirnya memainkan peran-peran sosial tertentu.

Dalam perspektif dramaturgi Erving Goffman, Highrise berfungsi sebagai panggung depan (front stage) tempat individu menampilkan versi ideal dirinya melalui avatar, dekorasi ruang, serta keterlibatan dalam berbagai aktivitas komunitas. Identitas digital yang ditampilkan sering kali berbeda dari identitas asli di dunia nyata, mencerminkan bagaimana pengguna membentuk citra diri yang diharapkan dapat diterima atau diakui oleh komunitas. Ruang virtual ini memberi

kebebasan bagi individu untuk mengeksplorasi peran sosial yang lebih ekspresif dan adaptif dibandingkan dengan batasan yang mereka alami dalam kehidupan nyata.

Dinamika sosial dalam Highrise terlihat dari keberadaan kelompok seperti crew, family, dan komunitas informal yang menjadi ruang interaksi antar pemain. Kelompok-kelompok ini memiliki aturan, simbol, dan cara berinteraksi yang berbeda-beda, mulai dari yang serius dan terstruktur hingga yang santai dan terbuka. Crew dengan tujuan kompetitif cenderung memiliki hierarki dan aturan lebih ketat, sementara komunitas santai memberikan ruang bagi relasi yang lebih bebas. Meskipun terjadi di dunia virtual, interaksi dalam kelompok-kelompok ini tetap menunjukkan ciri khas kehidupan sosial, seperti adanya kerja sama, perbedaan pendapat, kedekatan, persaingan dan konflik, sebagaimana sering dijumpai dalam kelompok di dunia nyata.

Secara keseluruhan, *Highrise* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial digital yang mencerminkan realitas interaksi manusia di era metaverse. Melalui proses simbolik, pengguna membentuk identitas, menegosiasi status, dan berinteraksi dalam kelompok dengan cara yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa ruang virtual seperti Highrise menjadi arena penting dalam memahami bagaimana manusia beradaptasi, membangun relasi, dan membentuk diri di tengah transformasi sosial digital yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Refki Rusyadi, selaku Koordinator Program Studi Sosiologi Agama dan pembimbing akademik, atas arahan, dukungan, dan bimbingan yang sangat berarti dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh informan di platform Highrise Metaverse yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan data berharga melalui wawancara maupun interaksi langsung selama proses observasi. Keterbukaan dan kontribusi para informan sangat membantu penulis dalam memahami dinamika sosial di ruang virtual tersebut. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman virtual dan komunitas Highrise yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan inspirasi selama pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W. N., & Wibowo, H. (2019). *Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0*. 2(1), 47–60.
- Ajeng Purwani, D., & Kertamukti, R. (2019). BERKARYA TIADA HENTI: TIGA LENTERA BULAKSUMUR Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual. In *Berkarya Tiada Henti* (pp. 65–73).
- Bengtsson, T. T., Bom, L. H., & Fynbo, L. (2021). Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young*, 29(4_suppl), S65–S80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>
- Ekinci, N. E., Karaali, E., Parçali, B., Suner, A., & Satılmış, S. E. (2021). COVID-19 Pandemic, Loneliness and Digital Game Addiction. *Pakistan Journal of Medical and Health Sciences*, 15(7), 2175–2179. <https://doi.org/10.53350/pjmhs211572175>

Journal of Demography, Etnography, and Social Transformation

- El, R., Sidi, Y., Ben, M., Yazidi, R. El, Amrani, M., & Mousdil, S. (2023). *THE PRESENTATION OF THE SELF IN THE DIGITAL WORLD: DOES ERVING GOFFMAN'S SOCIAL INTERACTION THEORY HOLD UP?* <https://doi.org/10.48047/nq.2022.20.15.NQ88697>
- HIGHRISE. (n.d.). *How do I play Highrise? What is this game about?* <Https://Support.Highrise.Game/En/Articles/8043116-How-Do-i-Play-Highrise-What-Is-This-Game-About .>
- Kozinets, R. V. . (2010). *Netnography: ethnographic research online*. Sage Publications Ltd.
- Laksono, T. A., Oxygentry, O., & Arindawati, W. A. (2024). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Menjalin Solidaritas Virtual Melalui Aplikasi Steam Community Grup. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 4(2), 370–375. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1663>
- Mead, G. H. (1936). Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist. *The Modern Schoolman*, 13(2), 43–43. <https://doi.org/10.5840/schoolman19361328>
- Pedro Andrade. (2012). Sociology of Metaverses: Virtual worlds as public and private spaces and cyberspaces. In *Público e Privado na Época Contemporânea* (pp. 311–329). https://repository.sduum.uminho.pt/bitstream/1822/32652/1/PA_2012_SociologyMetaverse.pdf
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*.
- Seunghwan, L. (2021). *Log in Metaverse : Revolution of Human×Space×Time*.
- Wisnu Buana, I. M. (2023). Metaverse: Threat or Opportunity for Our Social World? In understanding Metaverse on sociological context. *Journal of Metaverse*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.57019/jmv.1144470>