

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game adalah sebuah sistem yang melibatkan konflik buatan antara pemain, yang diatur oleh aturan tertentu, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Salah satu tujuan utama dalam game adalah untuk mengalahkan pemain lain yang terlibat. Dalam game, terdapat beberapa komponen yang harus ada, antara lain: alat yang digunakan, aturan yang mengatur interaksi antar pemain, tujuan yang ingin dicapai, dan pemain yang terlibat dalam permainan.

Alat dalam game dapat berupa perangkat keras seperti konsol game, komputer, atau perangkat mobile, serta perangkat lunak yang mendukung jalannya permainan. Peraturan dalam game menetapkan batasan dan prosedur yang harus diikuti oleh pemain dalam melakukan tindakan dalam permainan. Tujuan dalam game dapat bervariasi, misalnya mencapai skor tertinggi, menyelesaikan tantangan atau misi, atau menjadi pemenang dalam kompetisi. Pemain adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam game dan berinteraksi dengan menggunakan alat dan mengikuti aturan yang ditetapkan.

Dengan adanya komponen-komponen tersebut, game menciptakan pengalaman yang menarik dan menantang bagi pemainnya, yang melibatkan strategi, keahlian, dan interaksi sosial dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Game dapat terus berkembang karena ada komunitas dan pemain yang terus menjaga kehidupan dalam game tersebut. Game dirancang untuk dimainkan oleh masyarakat, dan dari masyarakat ini nanti akan terbentuk komunitas yang didalamnya mereka bisa berdiskusi seputar game yang mereka mainkan. Komunitas inilah nanti yang akan terus memberi masukan, kritik dan saran kepada game maupun langsung kepada *developer* game untuk terus mengembangkan game tersebut. *Developer* juga akan selalu berpaku pada komunitas untuk mendengarkan suara mereka, apa yang komunitas inginkan dalam game yang dirancang untuk mereka.

Individu yang melakukan aktivitas bermain video game dapat disebut dengan gamer. Berdasarkan frekuensi bermain, gamer dibagi ke dalam tiga jenis. Pertama adalah *regular gamer*, yang bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit sekali dalam seminggu. Kedua adalah *casual gamer*, yang waktu bermainnya pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau sesekali tetapi dengan durasi mencapai berjam-jam. Dan yang ketiga adalah *non-gamer*, yaitu individu yang tidak pernah bermain video game, atau individu yang pernah mencoba bermain video game tetapi tidak meneruskannya lagi, atau individu yang dahulu adalah pemain video game tetapi sekarang sudah tidak bermain lagi.

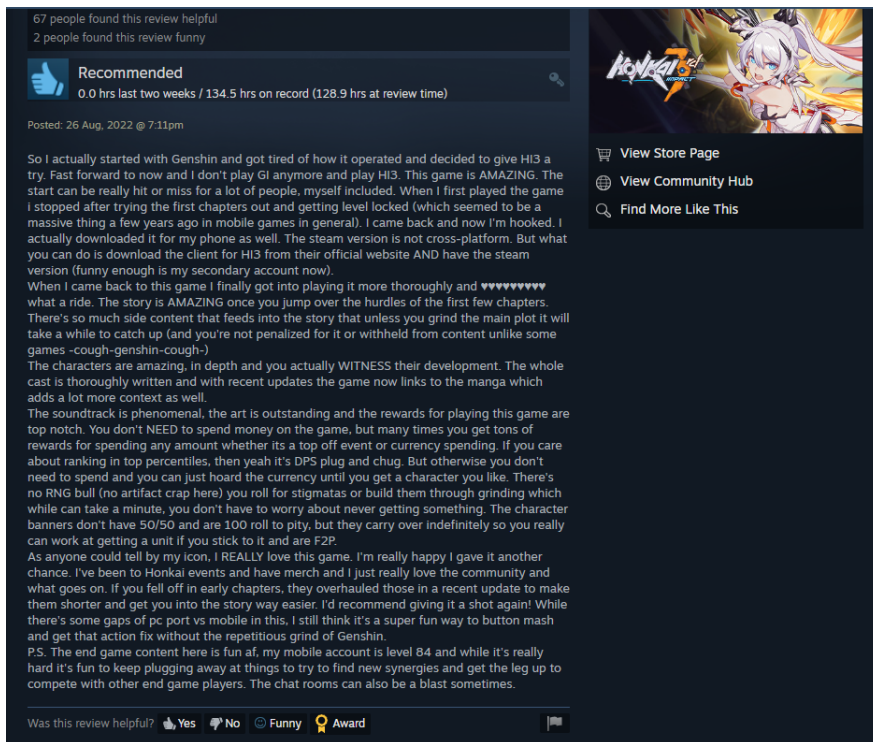


Gambar 1.1 Valkyrie utama dalam game Honkai Impact 3rd

Sumber: MiHoYo. (2023). Valkyries.

<https://honkaiimpact3.hoyoverse.com/global/en-us/valkyries>

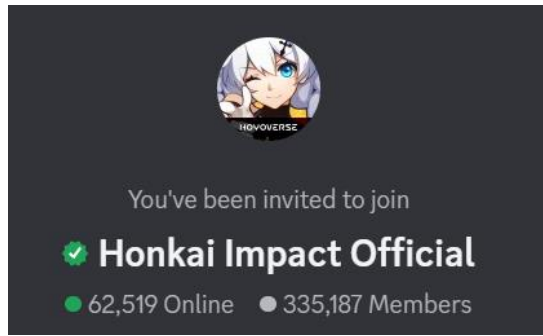
Honkai Impact 3rd adalah game RPG yang bertemakan seperti anime besutan MiHoYo, yang juga dikenal sebagai developer game terkenal, Genshin Impact. Gameplay dari Honkai Impact 3rd bisa dimainkan oleh satu orang saja atau *single player game* dan *multiplayer*, yang dimana pemain bisa memulai *party* dengan *player* lainnya untuk menyelesaikan quest, carry atau mungkin hanya interaksi virtual saja. Honkai Impact 3rd mengambil setting di dunia yang memiliki banyak *Valkyrie* atau dalam game Honkai ini biasa disebut sebagai kesatria hebat. Latar tempat yang diambil di dalam game ini adalah tempat yang dilanda *corruption* dan menyisakan banyak misteri yang masih belum terkuak. Di dalam game, Selama pertarungan, pemain dapat dengan bebas menggerakkan karakter mereka di medan pertarungan dan berganti karakter di antara tiga Valkyrie yang dikerahkan secara langsung untuk menyesuaikan dengan beragam jenis musuh yang dihadapi. Masing-masing Valkyrie memiliki skill serangan, hindaran, pergantian, dan ultimate yang unik, dan masing-masing Valkyrie memiliki tipe berbeda yang berfungsi seperti gunting-batu-kertas untuk melengkapi peran-peran yang diperlukan di dalam tim. Status dan skill Valkyrie bisa diatur dan dikustom dengan berbagai perlengkapan. Perlengkapan Stigmata, senjata, dan Valkyrie dapat diperoleh dari pertarungan, sistem penggabungan, atau sistem gacha. Karakter utama yang difokuskan di dalam game ini bernama Kiana Kaslana, yang memiliki keinginan untuk menjadi *Valkyrie* terhebat di dunia nya. Didampingi oleh rekan baiknya, Raiden Mei dan Bronya Zaychik, mereka bertiga berjanji untuk menyelamatkan dunia mereka yang sudah tidak bernyawa.



Gambar 1.2 Review Honkai Impact 3rd di Steam

Sumber: Steam. (2023). Honkai Impact 3rd

Dengan berkembangnya game Honkai Impact 3rd di kalangan komunitas game online, akhirnya mulai bermunculan juga komunitas-komunitas yang mulai membahas seputar game ini. Tidak hanya itu banyak juga *gamer* terkenal yang akhirnya mencoba terjun ke dalam game Honkai Impact ini untuk bermain dan memberikan review mereka kepada audiens yang belum mencoba bermain game ini. Dalam review Steam, Honkai Impact 3rd mendapatkan banyak sekali tinjauan positif dari *gamer* yang memainkan game ini melalui *platform* Steam. Dengan banyaknya tinjauan positif ini, akhirnya mulai berkembang pesat juga komunitas dan partisipan komunitas di dalam game ini. Seiring berjalannya waktu, komunitas ini pun akhirnya memiliki banyak sekali partisipan yang mulai membahas game ini di berbagai platform, salah satunya Discord.



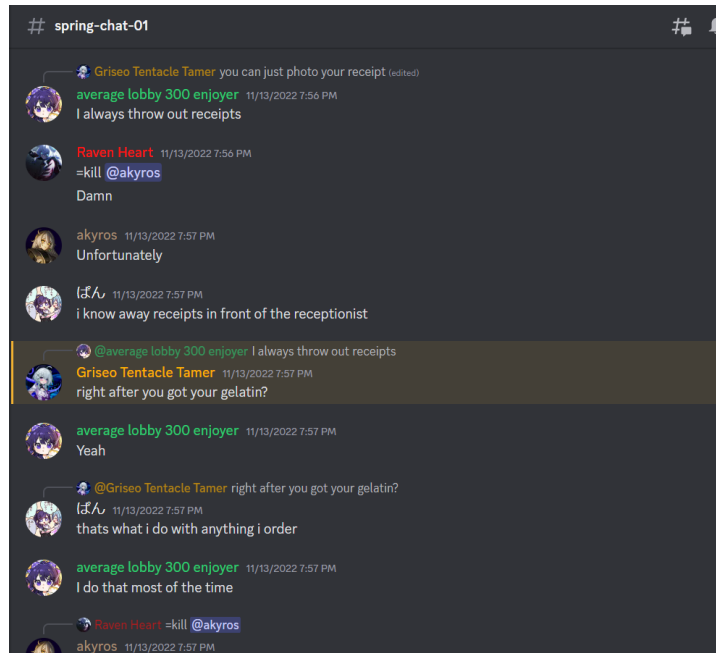
Gambar 1.3 Jumlah partisipan dalam komunitas Discord Honkai Impact 3rd

Sumber: Discord. (2023). Honkai Impact Official

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan dan umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Kelompok juga biasa dijabarkan sebagai cara mendasar manusia memenuhi kebutuhannya, sehingga pembentukan kelompok merupakan hal yang terjadi secara alamiah pada manusia. (Galanes & Adams, 2019). Dengan adanya pernyataan ini, dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok dalam suatu komunitas itu penting, diantaranya yaitu untuk bertukar pikiran dan berbagi informasi mengenai banyak hal, bisa juga saling memberikan *feedback* kepada satu sama yang lainnya.

Komunitas Honkai Impact 3rd di media sosial Discord sudah berjalan kurang lebih 2 tahun dan memiliki jumlah partisipan sebanyak 335,187 members (Maret 15, 2023) dan bisa bertambah seiring berjalannya waktu. Dengan banyaknya jumlah partisipan yang sangat banyak menandakan bahwa game Honkai Impact 3rd telah berkembang pesat dari waktu ke waktu, dan banyaknya kontroversial yang dilalui yang membuat game ini bisa bertahan sampai sekarang. Terlepas dari itu, komunitas Honkai Impact 3rd memiliki banyak sekali cabangnya, mulai dari komunitas antar *clan* atau *armada* dalam game, komunitas sesama pemain dari suatu negara, sampai komunitas *event* dalam game Honkai Impact 3rd.

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang jumlahnya lebih dari dua orang. Apabila jumlah orang dalam kelompok itu sedikit yang berarti kelompok itu kecil, komunikasi yang berlangsung disebut komunikasi kelompok kecil. Namun apabila jumlahnya banyak berarti kelompoknya dinamakan komunikasi kelompok besar. (Effendy, 2003, p.75-76). Pengertian komunikasi kelompok juga dinyatakan sebagai sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. (Mulyana, 2005, p.177)

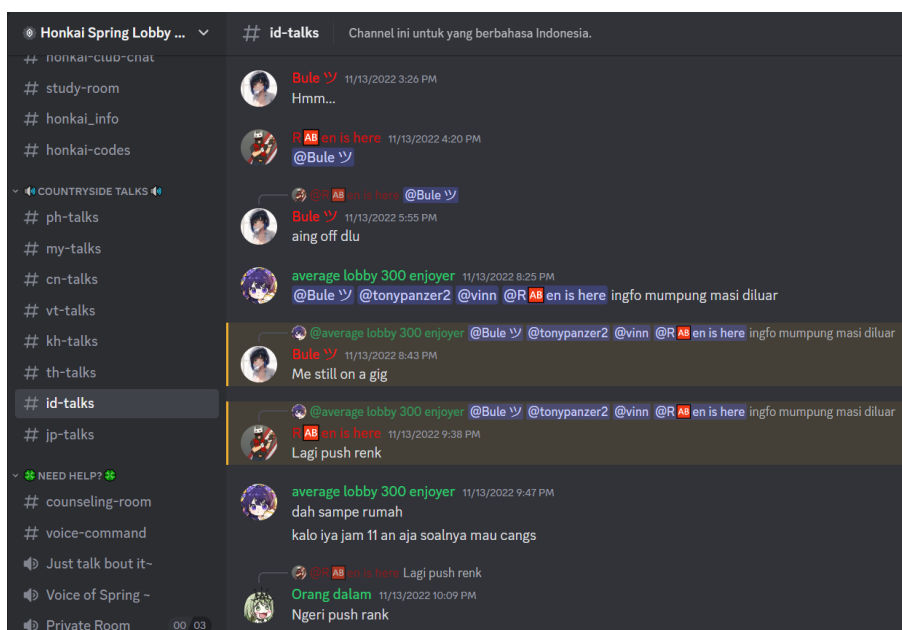


Gambar 1.4 Percakapan keseharian antar sesama partisipan

Sumber: Olahan Penulis. (2023). Discord

Peneliti mengambil sebuah penelitian melalui media sosial Discord. Discord memiliki nilai jual berupa *server* dimana para pengguna dapat masuk ke *server* yang memiliki *link* undangan maupun tidak. Pengguna Discord juga bisa membuat *server* mereka sendiri dengan mudah, tanpa ada persyaratan khusus. Disini peneliti mengambil salah satu server yang berfokuskan kepada game Honkai Impact 3rd ini. Di dalam *server* Honkai Impact, peneliti sangat aktif dalam berinteraksi dengan sesama *user* di dalam server tersebut. Peneliti membuat suatu survey tentang game Honkai Impact kepada user yang kurang lebih cukup aktif membagikan tautan dan isi pikiran mereka di dalam server discord Honkai Impact ini. Di dalam server Honkai Impact ini juga memiliki banyak *channels*, channels di dalam server discord yaitu ruangan khusus yang sudah diatur oleh *moderator* untuk memilah suatu topik. Contoh besarnya seperti channel #spring-chat-01 adalah channel yang sifatnya netral, bisa membahas apapun kecuali memang ada catatan untuk tidak membahas suatu topik, lalu channel #honkai-club-chat adalah channel untuk membahas semua yang berkaitan tentang game Honkai Impact, dan #counseling-room adalah channel untuk mengutarakan isi hati dan pikiran untuk menyampaikan sesuatu dari hati *user* jika memiliki suatu masalah pribadi dan ingin diutarakan bersama-sama dengan member yang ada di dalam server. Yang menarik juga dalam server ini yaitu server ini memiliki channel yang dikhususkan untuk pembicara di seluruh ASEAN, seperti channel #id-talks digunakan untuk member yang menggunakan Bahasa Indonesia, #my-talks dikhususkan untuk member yang

menggunakan Bahasa Melayu, #ph-talks dikhususkan untuk member yang menggunakan bahasa Filipina, dsb.

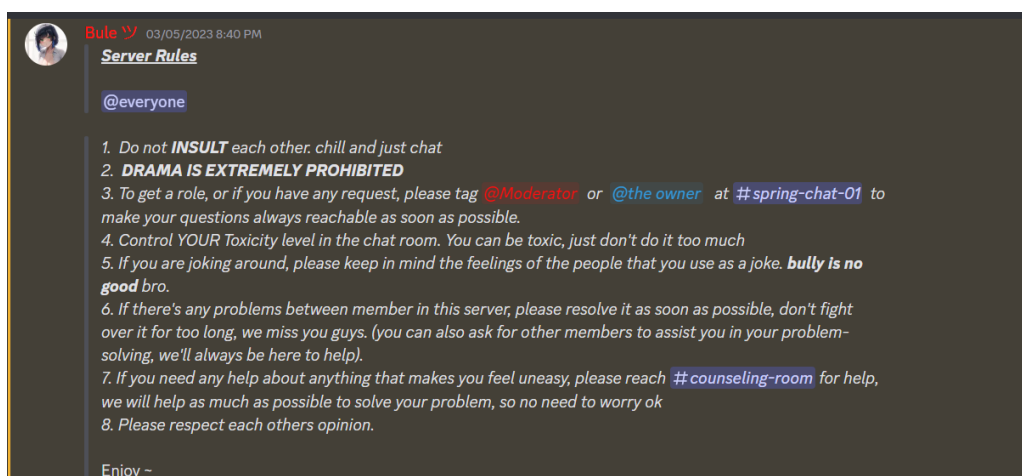


Gambar 1.5 Percakapan antar sesama partisipan dari Indonesia

Sumber: Olahan penulis. (2023). Discord

Di dalam server discord ini juga terdapat berbagai macam kegiatan. Peneliti sudah mengobservasi berbagai kegiatan yang diadakan di dalam server tersebut, diantaranya berupa bermain bersama dengan *user* lain, menonton film bersama hingga video call bersama *user* lain. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan secara online, melalui media sosial Discord ini sendiri. Tidak hanya itu, moderator di dalam server ini juga berusaha semaksimal mungkin untuk tidak keluar jalur dari *rules* yang sudah dibuat sebelum server diluncurkan. Terdapat 3 moderator didalam server ini yang sangat aktif untuk memperhatikan jalannya server setiap tahunnya. Adanya rules di dalam server ini menjadi terlihat lebih rapih, dan peneliti disini pun berinisiatif untuk menjalankan tugas sebagai member server yang tidak semena-mena dan tidak seenaknya dalam server kecil ini. Banyaknya kejadian yang terjadi di dalam server karena adanya *misscommunication* antar partisipan yang membuat Moderator di dalam server harus turun tangan dan mengurus kejadian ini. Salah satunya yaitu penggunaan bahasa yang kurang mengenakan dari satu partisipan kepada partisipan yang berasal dari Kamboja, diduga menggunakan bahasa kasar yang membuat partisipan lainnya terganggu dan mengakibatkan ribut antar satu sama lain. Dengan adanya kejadian-kejadian ini, peneliti mengambil beberapa nya untuk dijadikan patokan sebagai penelitian dalam menganalisa pola pesan komunikasi antar sesama partisipan di dalam server Discord ini. Dengan adanya fenomena ini peneliti akan

menggunakan pengolahan serta analisa data kualitatif dengan Nvivo. Disini nanti peneliti akan mengambil kurun waktu tertentu untuk mengambil contoh pola komunikasi yang terjalin di dalam komunitas ini, mulai dari awal hingga akhir, maupun kejadian-kejadian yang sudah terjadi selama server berjalan.



Gambar 1.6 Rules dalam server Discord Honkai Impact 3rd Spring Lobby

Sumber: Olahan penulis. (2023). Discord

Beberapa channels yang ada di dalam server ini juga tidak semua berkaitan dengan game Honkai Impact, ada beberapa channels yang digunakan untuk membahas *anime*, game lain secara general, game dalam server yang melibatkan suatu BOT, hingga channel untuk meletakkan video musik favorit *user*. Server Honkai Impact ini sudah berjalan kurang lebih 11 bulan hampir ke satu tahun, dan mengalami banyak sekali rintangan yang dihadapi untuk menjadi server yang kokoh hingga sampai saat ini. Perlu diketahui juga bahwa moderator atau pengguna yang mengatur server ini sudah dipilih oleh pemilik server, dimana moderator ini memiliki pengalaman untuk mengatur *user* di dalam suatu server, dan didalam server ini terdapat kurang lebih 70 member.



Gambar 1.7 Jumlah partisipan di dalam server Discord Honkai Impact 3rd Spring Lobby

Sumber: Olahan penulis. (2023). Honkai Spring Lobby

Hal ini menjadi dasar pokok peneliti untuk meneliti lebih lanjut tentang pola komunikasi dalam server Honkai Impact ini. Peneliti disini melihat banyak member yang turut aktif meramaikan server hingga server terlihat cukup ramai setiap harinya, dan peneliti beranggapan bahwa server maupun topik yang digunakan ini cocok untuk diteliti sebagai Entertainment dalam suatu video game.

Alasan mengapa peneliti mengambil server maupun game Honkai Impact 3rd ini sendiri karena peneliti merasa game ini sedang naik daun dengan alur cerita dalam game yang sangat fantastis, dan pembawaan cerita didalam game ini sangat menakjubkan. Terlebih dari itu, server komunitas kecil yang diambil peneliti disini memiliki banyak sekali topik menarik yang dibawakan setiap harinya. Berbeda dengan server yang peneliti kunjungi maupun masuki, di dalam server Honkai Impact ini memiliki banyak member yang unik, dikarenakan member didalam server ini diundang melalui sebuah event didalam game yang melibatkan banyak pemain, dan event ini hanya buka di setiap bulan Februari hingga Maret. Jadi member didalam server ini tidak sembarang asal masuk, namun member-member ini diundang karena sudah bermain bersama dengan moderator maupun member lainnya, yang membuat member tersebut sudah kenal satu sama lain dengan member lainnya sebelum nantinya diundang kedalam server ini.

Seperti yang sudah disinggung diatas, komunitas yang diambil peneliti disini berbeda dengan komunitas lain yang terbentuk berdasarkan keseluruhan game dimana mereka biasa membahas topik game tersebut, disini komunitas peneliti terbentuk karena adanya *event* di

dalam game yang terbilang cukup unik karena tidak semua pemain dapat masuk kedalam komunitas kecil peneliti ini. Di setiap tahunnya, Honkai Impact 3rd memiliki event bertemakan musim semi dan juga guna merayakan hari tahun baru China (karena game ini berbasis di China dan developer nya berasal dari China) yang biasa digelar sekitar bulan Januari sampai Maret. Event ini berlangsung 1 bulan setiap tahunnya. Event dalam game ini membiarkan pemain game untuk bercengkrama dengan satu sama pemain lain di dalam *form* Chibi, karakter yang memiliki ukuran tubuh kecil dan kepala yang lebih besar. Untuk chibi sendiri sudah tidak asing di dalam game Honkai Impact ini, karena di dalam game juga terdapat fitur Honkai Dorm, dimana pemain bebas menghias asrama mereka dengan karakter game dengan form chibi yang berkeliaran di dalam asrama.

Sedangkan alasan mengapa peneliti mengambil media sosial Discord karena platform Discord ini sering digunakan oleh *gamers* untuk berdiskusi satu sama lain sesama member suatu komunitas game yang juga platform ini mudah di akses. Peneliti kesehariannya menggunakan media sosial Discord untuk berkomunikasi dengan sesama, terlepas dari itu juga Discord memiliki banyak sekali fitur yang bisa digunakan untuk bersantai dengan sesama member komunitas, adanya BOT untuk mengadakan suatu permainan di dalam suatu server Discord, dan masih banyak lagi. Komunitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini hampir semua adalah member aktif Discord sebelum mereka masuk kedalam komunitas Discord Honkai Impact 3rd ini, jadi peneliti merasa dimudahkan dengan tidak perlu lagi terjun ke platform lain.



Gambar 1.8 Event Chibi Honkai Impact Spring Lobby

Sumber: MiHoYo. (2023). Honkai Impact 3rd

Pada penelitian ini digunakan penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah. Penelitian terdahulu pertama yang penulis ambil yaitu penelitian yang dilakukan

oleh Hendryani (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Lore discourse dalam forum online komunitas game “Undertale””. Jenis penelitian terdahulu yang diambil disini memiliki fokus yang sama yaitu meneliti dalam dunia video game. Adanya persamaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah dua penelitian ini sama-sama meneliti fokus yang sama yaitu video game, dan subjek yang digunakan sama-sama berupa teks dalam forum diskusi komunitas di dalam media sosial. Sedangkan untuk perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu subjek untuk penelitian terdahulu adalah objek yang diteliti yaitu *lore* dari video game Undertale, dan untuk penelitian ini yang menjadi objek nya adalah komunitas video game Honkai Impact 3rd. Teori yang digunakan juga berbeda, untuk penelitian terdahulu, teori yang digunakan yaitu *CMD* atau *Computer Mediated Discourse*, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan teori *CMC* atau *Computer Mediated Communication*.

Penelitian terdahulu kedua yang diambil yaitu penelitian dari Pratama (2020) dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya”. Adanya kesamaan di penelitian ini dimana penulis sama-sama menggunakan teori pola komunikasi di dalam komunitas game yang memiliki jumlah pemain dan *member* yang cukup banyak namun tidak berdiri secara resmi dari game tersebut, dan komunikasi kelompok di dalam komunitas itu, percakapan antar individu pemain yang nantinya akan digunakan sebagai penelitian. Untuk perbedaannya sendiri yaitu perbedaan objek yang diteliti oleh penulis dimana penulis meneliti game yang berbeda dengan jangkauan audiens yang lebih luas di dalam suatu komunitas online yang berbasis di seluruh ASEAN. Untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan juga berbeda dimana penulis mengumpulkan dokumen berupa gambar yang ada didalam komunitas sebagai dasar penelitian.

Penelitian terdahulu yang selanjutnya adalah “Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Point Blank selama pandemi COVID-19 di desa Selopuro Blitar” oleh Baskoro (2021). Dalam penelitian ini terdapat adanya persamaan yang disimpulkan bahwa kesamaan pemain dalam suatu game online cenderung sama tidak berubah seiring waktu, untuk pemain yang sudah sangat menyukai game tersebut akan tetap menghabiskan waktu mereka untuk bermain game, walaupun situasi sedang tidak mendukung seperti wabah COVID-19 maupun saat pemain tersebut sedang dihalang oleh ujian, bisa ujian akademis maupun ujian non-akademis. Dalam kedua penelitian ini juga sama-sama meneliti komunikasi kelompok dalam game online yang memiliki jumlah pemain yang banyak, dan diambil dari dalam komunitas yang memiliki member yang cukup untuk penelitian. Untuk perbedaannya disini penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada perilaku komunikasi pemain selama wabah COVID, sedangkan penelitian penulis dilakukan dalam komunitas yang berlangsung dari *event* game yang hanya muncul

beberapa saat saja. Untuk teori yang digunakan juga berbeda, penelitian terdahulu menggunakan teori perilaku komunikasi sedangkan penelitian penulis menggunakan teori pola komunikasi.

Penelitian ini berangkat dari fenomena komunikasi antara sesama pengguna media sosial online di dalam suatu komunitas video game yang masih memiliki banyak sekali ketidaksamaan dalam suatu pemikiran dari setiap individu yang ada di dalam komunitas sehingga komunikasi di dalam komunitas harus lebih sering dipertimbangkan dan diselesaikan permasalahannya, lalu hal lain yang mendasari yaitu adanya fenomena komunikasi di dalam komunitas virtual video game yang memiliki banyak *member* yang meramaikan komunitas virtual tersebut, disini komunitas yang digunakan yaitu komunitas video game Honkai Impact 3rd dan komunitas *event in-game Spring Chatroom 2022 Room 1* untuk yang lebih spesifiknya. Penelitian dimulai dari awal Januari 2023 dimana dalam bulan tersebut merupakan bulan yang sangat aktif di dalam komunitas virtual Honkai Spring Lobby 2022, dimana seluruh anggota di dalam komunitas tersebut ikut berkontribusi dalam meramaikan server komunitas yang masih berjalan hingga sekarang.

Komunikasi virtual mengacu pada proses pertukaran informasi, ide, atau pesan antara individu atau kelompok melalui media elektronik atau digital. Dalam komunikasi virtual, interaksi tidak terjadi secara langsung atau tatap muka, tetapi melalui penggunaan teknologi seperti internet, email, pesan teks, telekonferensi, media sosial, dan platform komunikasi online lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah Pola Komunikasi Komunitas Video Game “Honkai Impact 3rd” dalam media sosial Discord?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pola Komunikasi Komunitas Video Game “Honkai Impact 3rd” dalam media sosial Discord

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru yang dapat menambah wawasan tentang bagaimana suatu komunitas video game dan diharapkan dapat bermanfaat

bagi orang-orang yang ingin turun ke suatu komunitas untuk membawa perubahan dalam suatu kebudayaan, Penelitian ini juga diharapkan untuk menjadi patokan untuk penelitian kedepannya. Diharapkan juga pembaca dapat memahami dan mendapatkan informasi mengenai pola komunikasi yang ada di dalam server Discord ini, dimana kedepannya hal tersebut dapat berguna untuk yang hendak melanjutkan profesi di dunia game.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran mengenai macam-macam pola komunikasi yang terjadi didalam suatu komunitas, dan komunikasi antara suatu pengguna di dalam server video game ini. Sehingga, sangat penting bagi kita untuk mencari tahu terlebih dahulu pengetahuan yang kita sukai sebelum terjun lebih dalam.

1.5 Batasan Masalah

Peneliti melakukan analisis dan menerapkan suatu batasan dalam mengumpulkan data. Data yang digunakan dimulai dari bulan Januari sampai Maret. Data yang diteliti diambil dari *channel* #spring-chat-01 hingga #counseling-room. Data yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian adalah Komunikasi Termediasi Komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari tiga bab yang sudah dirancang oleh peneliti, tiga bab tersebut adalah:

1. Pendahuluan

Pada bab pertama dalam penelitian ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah penelitian dan sistematika penulisan.

2. Tinjauan Pustaka

Pada bab kedua dalam penelitian ini menjelaskan tentang teori dari pola komunikasi dan jenis-jenis nya, komunikasi kelompok, *Computer Mediated Communication*, new media dan penjelasan mengenai berbagai macam video game. Untuk yang terakhir dari bab kedua ada nisbah antar konsep dan kerangka penelitian.

3. Metode Penelitian

Pada bab ketiga dalam penelitian ini menjelaskan tentang definisi konseptual, metode yang dipakai untuk penelitian, jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, unit analisis, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan dilanjutkan yang paling akhir dari bab ini yaitu triangulasi data.

4. Analisis Data

Pada bab keempat dalam penelitian ini menjelaskan tentang gambaran umum subyek penelitian, komunitas Discord Honkai Spring Lobby yang dipakai untuk penelitian, profil informan, temuan data yang dibagi menjadi 5 poin sesuai dengan teori yang sudah dipakai, lalu triangulasi data dan teori yang sudah dilakukan.

5. Kesimpulan dan Saran

Pada bab kelima dalam penelitian ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan, saran akademis dan saran praktis, lalu limitasi studi atau keterbatasan studi.