



Vol. 2. No. 3. Halaman 140-161. Tahun 2026

e-ISSN: 3109-1296

Website: <https://naluriedukasi.com/index.php/jmasyarakatdigital>

Email: jurnalmasyarakatdigital@gmail.com



Submitted March 28, 2026, Accepted April 23, 2026, Published May 31, 2026

Studi Interaksi *Player* Indonesia dalam Pembentukan Modal Sosial pada *Game Daring Heartopia*

Diah Ayu Wulandari¹, Romi Mesra²

¹Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka

²Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Manado

E-mail : 044198127@ecampus.ut.ac.id¹, romimesra@unima.ac.id²

Abstract

Heartopia is an MMORPG in the cozy life simulation genre that emphasizes creativity, leisurely living, and social interaction among players. This study aims to understand how Indonesian players' interactions in the online game Heartopia contribute to the formation of digital social capital. Using a qualitative approach based on netnographic observation and in-depth interviews, the research highlights the dynamics of social networks, trust, and reciprocity that emerge within the virtual community. Netnographic observation allows the researcher to directly engage as a player, recording interactions in chat, physical emotes between avatars, house visits, co-building, and participation in official events such as the Beaver Cup Build Challenge. The findings show that bonding social capital is formed through emotional closeness among players in routine gameplay activities, bridging social capital appears in cross-regional and cross-background interactions that enrich cultural knowledge, while linking social capital is reflected in involvement within official community servers, even though more intense interactions occur in smaller circles. This study concludes that Heartopia is not merely a medium of entertainment, but rather a significant arena for the reproduction of social capital among youth, functioning as a digital space that facilitates the formation of social networks based on trust and reciprocity, thereby strengthening social cohesion among Indonesian youth in the virtual realm. These findings contribute new insights into the role of cozy games in building virtual communities.

Keywords: Online games, Heartopia, Interaction, Social capital, Netnography.

Abstrak

Heartopia adalah game MMORPG bergenre *cozy life simulation* yang menekankan kreativitas, kehidupan santai, dan interaksi sosial antar pemain. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi *player* Indonesia dalam game daring *Heartopia* berkontribusi terhadap pembentukan modal sosial digital. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis observasi netnografi dan wawancara mendalam, penelitian ini menyoroti dinamika jaringan sosial (*Network*), kepercayaan (*trust*), serta timbal balik (*reciprocity*) yang muncul dalam komunitas virtual. Observasi netnografi memungkinkan peneliti terlibat langsung sebagai pemain, mencatat interaksi di chat, *emote* fisik antar avatar, *house visit*, co-building, hingga partisipasi dalam event resmi seperti *Beaver Cup Build Challenge*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bonding social capital terbentuk melalui kedekatan emosional antar pemain dalam aktivitas bermain rutin, bridging social capital tampak dalam interaksi lintas daerah dan latar belakang yang memperkaya pengetahuan budaya, sedangkan linking social capital tercermin dari keterlibatan dalam server resmi komunitas meski interaksi lebih intens terjadi di lingkup kecil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Heartopia* tidak sekadar sebagai media hiburan, melainkan menjadi arena reproduksi modal sosial yang signifikan bagi generasi muda sebagai ruang digital yang memfasilitasi pembentukan jaringan sosial berbasis trust dan timbal balik, memperkuat kohesi sosial generasi muda Indonesia di ranah virtual. Temuan ini memberikan kontribusi pemahaman baru mengenai peran game *cozy* dalam pembangunan komunitas virtual.

Kata kunci: Game daring, *Heartopia*, Interaksi, Modal sosial, Netnografi.

Pendahuluan

Di tengah pesatnya perkembangan era digital, pola interaksi sosial masyarakat mengalami perubahan yang signifikan. Generasi muda kini semakin banyak menghabiskan waktu di ruang virtual, sehingga game daring tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi salah satu ruang utama interaksi sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh (Steinkuehler dan Williams, 2006), ruang virtual dalam game daring dapat berfungsi sebagai *third place* yang memfasilitasi interaksi sosial informal, sehingga pemain tidak hanya terlibat dalam aktivitas hiburan tetapi juga membangun jaringan sosial. Hal serupa ditegaskan oleh (Ducheneaut, Moore & Nickell, 2007) bahwa MMORPG menciptakan arena sosialisasi yang menyerupai ruang publik, di mana hubungan timbal balik dan kepercayaan dapat berkembang. Sementara itu, (Zhong, 2011) menunjukkan bahwa keterlibatan kolektif dalam permainan MMORPG berpengaruh terhadap penguatan modal sosial baik di dunia maya maupun dunia nyata.

Game *Heartopia*, yang dirilis secara global pada 7 Januari 2026 oleh XD Game s, merupakan salah satu contoh nyata dari fenomena tersebut. Dalam praktiknya, game bergenre *cozy life simulation MMORPG* ini menawarkan pengalaman kehidupan virtual yang santai, kreatif, dan tidak berfokus pada misi yang ketat. Hanya dalam waktu singkat setelah peluncuran, *Heartopia* berhasil menarik perhatian besar dan mencatatkan puluhan ribu pemain aktif di platform Steam serta jutaan unduhan di mobile (SteamDB, 2026). Sebagai game yang menekankan kreativitas, kehidupan sehari-hari yang rileks, serta interaksi antar pemain, *Heartopia* berpotensi menjadi *third place digital*, yaitu ruang ketiga setelah rumah dan sekolah/kantor, tempat generasi muda khususnya di Indonesia dapat bersosialisasi, berkolaborasi, dan membangun hubungan.

Hal tersebut didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyampaikan hal yang sama bahwa game daring bisa menjadi ruang interaksi secara virtual. Penelitian (Ducheneaut, Moore, & Nickell, 2007) menemukan bahwa game MMORPG dapat berfungsi sebagai *virtual*

third place yang mendorong terciptanya interaksi sosial informal dan memperkuat rasa kebersamaan antar pemain. Penelitian (Steinkuehler & Williams, 2006) menunjukkan bahwa *game* daring menjadi ruang sosial alternatif di mana pemain membangun identitas digital, jaringan sosial, serta modal sosial melalui percakapan dan kerja sama. Sedangkan penelitian oleh (Zhong, 2011) menegaskan bahwa permainan kolektif *MMORPG* berpengaruh positif terhadap modal sosial, baik dalam konteks online maupun offline, dengan meningkatkan kepercayaan dan kerja sama antarpemain.

Namun penelitian terdahulu tersebut hanya mengkaji komunitas *game* daring dalam konteks umum, sehingga belum secara spesifik menyoroti bagaimana *Heartopia* dapat menjadi salah satu kontribusi pembentukan modal sosial di lingkungan digital, khususnya terhadap para pemain yang berasal dari Indonesia. Novelty penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap *game Heartopia* sebagai fenomena baru dalam genre *cozy MMORPG*, yang belum banyak diteliti, serta pada konteks lokal pemain Indonesia yang menghadirkan dinamika sosial berbeda dibandingkan studi global. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam menghubungkan konsep *third place* dengan praktik interaksi digital yang lebih santai dan kreatif, sekaligus memperlihatkan bagaimana modal sosial terbentuk melalui aktivitas sehari-hari di ruang virtual.

Selain itu, realitas yang melatarbelakangi penelitian ini adalah meningkatnya intensitas generasi muda Indonesia dalam menghabiskan waktu di ruang digital, di mana interaksi sosial tidak lagi terbatas pada dunia nyata tetapi juga berlangsung secara signifikan di dunia virtual. Realitas ini menunjukkan bahwa *game* daring, khususnya *Heartopia*, telah menjadi bagian dari kehidupan sosial sehari-hari yang memengaruhi cara mereka membangun jaringan, kepercayaan, dan norma timbal balik.

Konsep modal sosial sebagaimana dikemukakan oleh Putnam (2000) dan Bourdieu (1986) menekankan pentingnya jaringan pertemanan, kepercayaan (*trust*), norma timbal balik (*reciprocity*), serta sumber daya yang diperoleh melalui hubungan sosial. Penelitian ini berangkat dari pertanyaan: bagaimana interaksi sosial dalam *game cozy* seperti *Heartopia* dapat berkontribusi terhadap pembentukan modal sosial di kalangan pemain Indonesia?

Tinjauan teoritis

Kajian teoritis dalam penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa fenomena digital, khususnya *game* daring, telah menjadi arena baru bagi pembentukan modal sosial dan interaksi komunitas.

1. Teori Modal Sosial Robert D. Putnam.

Modal sosial dalam perspektif Robert D. Putnam dipahami sebagai fitur organisasi sosial yang terdiri dari jaringan sosial (*network*), kepercayaan (*trust*), dan norma timbal balik (*reciprocity*). Putnam menekankan bahwa ketiga elemen ini berfungsi untuk meningkatkan efisiensi masyarakat dengan memfasilitasi koordinasi dan kerja sama. Modal sosial bukan hanya sekadar hubungan antarindividu, tetapi merupakan mekanisme yang memungkinkan terbentuknya solidaritas, kohesi sosial, dan Tindakan kolektif.

Putnam juga mengembangkan konsep *bonding*, *bridging*, dan *linking social capital* untuk menjelaskan bagaimana modal sosial bekerja dalam berbagai lapisan masyarakat.

- a) *Bonding social capital* memperkuat ikatan internal dalam kelompok homogen, misalnya keluarga, sahabat dekat, atau komunitas kecil dengan kesamaan identitas.
- b) *Bridging social capital* membuka peluang hubungan lintas kelompok heterogen, memperluas jaringan, dan

memperkaya perspektif melalui interaksi dengan latar belakang berbeda.

- c) Linking social capital menghubungkan masyarakat dengan struktur kekuasaan atau institusi yang memiliki otoritas dan sumber daya lebih besar, sehingga memberi legitimasi dan akses pada peluang yang lebih luas.

Dalam konteks digital, teori Putnam sangat relevan. *Game* daring seperti *Heartopia* menjadi arena di mana jaringan sosial terbentuk melalui interaksi antar pemain, baik dalam guild, event komunitas, maupun aktivitas sehari-hari. Kepercayaan dibangun melalui pengalaman bermain bersama, berbagi strategi, dan saling mendukung dalam pencapaian tujuan permainan. Norma timbal balik hadir dalam bentuk saling membantu, memberi hadiah, atau mendukung pemain lain dalam event, yang memperkuat rasa kebersamaan.

Dengan demikian, teori modal sosial Robert D. Putnam memberikan kerangka penting untuk memahami bagaimana interaksi sosial di ruang digital dapat menghasilkan Bonding, bridging, dan linking yang memperkuat solidaritas generasi muda. Modal sosial dalam perspektif ini menjadi fondasi kohesi sosial yang memungkinkan pemain memperoleh dukungan, kepercayaan, dan legitimasi, sehingga memperlihatkan bahwa interaksi virtual dapat menghasilkan ikatan sosial yang nyata dan berpengaruh dalam kehidupan komunitas digital.

2. Modal sosial

Modal sosial merupakan teori yang menjelaskan bagaimana hubungan sosial, jaringan, dan norma dapat menjadi sumber daya penting bagi individu maupun kelompok. (Robert Putnam, 2000) melihat modal sosial sebagai fitur organisasi sosial seperti jaringan, norma, dan kepercayaan yang meningkatkan efisiensi masyarakat dengan memfasilitasi koordinasi dan kerja

sama. (James Coleman, 1990) menekankan bahwa modal sosial muncul dari struktur hubungan sosial yang memfasilitasi tindakan kolektif, seperti kepercayaan dan kewajiban timbal balik. Sementara itu, (Pierre Bourdieu, 1986), modal sosial adalah akumulasi sumber daya aktual maupun potensial yang terkait dengan kepemilikan jaringan relasi yang lebih permanen, yang diakui secara institusional. Dalam konteks digital, modal sosial tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan juga terbentuk melalui interaksi virtual yang berlangsung dalam platform permainan, media sosial, maupun komunitas daring.

Konsep modal sosial memiliki beberapa dimensi penting. Pertama, jaringan (*Network*), yang merupakan struktur hubungan antar individu dalam komunitas. Dalam komunitas *game*, jaringan terbentuk melalui interaksi di guild, kelompok teman, dan partisipasi dalam event. Kedua, Kepercayaan (*Trust*), yang menjadi fondasi hubungan antarindividu. Dalam komunitas *game*, kepercayaan dibangun melalui pengalaman bermain bersama, berbagi strategi, dan saling mendukung dalam pencapaian tujuan permainan. Ketiga, norma timbal balik (*reciprocity*), yang menekankan adanya pertukaran bantuan atau dukungan antaranggota.

a. Jaringan (*Network*)

(Putnam, 1995), sebagaimana dikutip oleh (Khrisna, 2012), menekankan bahwa modal sosial bertumpu pada keterhubungan antarindividu melalui relasi sosial dan jaringan yang mereka bangun. Kekompakan suatu kelompok hanya dapat terjaga apabila terdapat jaringan yang kokoh di antara anggotanya. Jaringan yang kuat tersebut tidak hanya menopang solidaritas, tetapi juga menumbuhkan keakraban dalam hubungan sosial. Pandangan ini sejalan dengan konsep jaringan yang dikemukakan oleh (Mudiarta, 2009).

b. Kepercayaan (*Trust*)

(Putnam, 2000), sebagaimana dijelaskan

oleh (Field, 2010), menekankan bahwa kepercayaan merupakan unsur mendasar yang diperlukan untuk membangun hubungan sosial maupun menjalin kerja sama. Menurut (Fukuyama, 2002), modal sosial sebagai serangkaian dari norma-norma informal yang dimiliki oleh para anggota dalam kelompok yang memungkinkan akan terjalin kerjasama diantara mereka. Fukuyama berpendapat bahwa apabila dilakukan secara bersama, masyarakat dapat mewujudkan hal-hal yang tidak dapat dilakukan sendirian. Kemampuan bekerjasama akan muncul setelah adanya rasa percaya di dalam sebuah masyarakat atau dalam komunitas.

c. Norma Timbal balik (*reciprocity*)

Norma timbal balik dipandang sebagai salah satu prinsip mendasar dalam interaksi sosial. (Gouldner, 1960) menegaskan bahwa *reciprocity* merupakan bagian dari kode moral universal yang menuntut setiap individu untuk membalas kebaikan yang diterimanya. Dengan kata lain, hubungan sosial akan lebih stabil apabila terdapat kesediaan untuk saling memberi dan menerima bantuan.

(Robert D. Putnam 1995, 2000) menjelaskan bahwa modal sosial merupakan fitur organisasi sosial seperti jaringan, norma, dan kepercayaan yang memfasilitasi koordinasi serta kerja sama untuk kepentingan bersama. Dari konsep tersebut, muncul tiga bentuk utama modal sosial, yaitu Bonding, bridging, dan linking. Konsep Bonding, bridging, dan linking social capital berakar pada gagasan (Putnam, 2000) yang menekankan pentingnya jaringan, kepercayaan, dan norma timbal balik dalam membangun kerja sama sosial. Bonding memperkuat ikatan internal, bridging membuka peluang lintas kelompok, dan linking menghubungkan masyarakat dengan struktur kekuasaan. (Woolcock, 2001) memperluas kerangka ini dengan menekankan bahwa ketiga dimensi tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan hasil sosial maupun ekonomi.

3. Third Place

Teori *third place* yang dikemukakan oleh (Oldenburg, 1999) dapat digunakan untuk memahami bagaimana *game* berfungsi sebagai ruang sosial alternatif. Oldenburg menjelaskan bahwa *third place* adalah ruang informal yang berada di luar rumah (*first place*) dan pekerjaan (*second place*), di mana individu dapat berkumpul, berinteraksi, serta membangun komunitas. Dalam konteks digital, *game* daring berperan sebagai bentuk *third place* virtual yang menyediakan kesempatan bagi mahasiswa maupun pemuda untuk menjalin jaringan sosial, memperkuat solidaritas, dan mengembangkan identitas kolektif. Dengan demikian, *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah pembentukan modal sosial di era digital.

4. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan proses dasar dalam kehidupan manusia di mana individu saling bertukar tindakan, simbol, dan makna. Dalam konteks digital, interaksi sosial tidak hanya berlangsung di ruang fisik, tetapi juga di ruang virtual. *Game* daring seperti *Heartopia* menjadi arena baru di mana interaksi sosial informal dapat berkembang. Melalui percakapan, kerja sama dalam event, dan aktivitas sehari-hari di dalam *game*, pemain membangun hubungan yang menyerupai interaksi nyata. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam ruang digital memiliki peran penting dalam pembentukan identitas, solidaritas, dan modal sosial generasi muda. Sejalan dengan pandangan (Nainggolan & Mesra, 2025) interaksi digital juga berfungsi sebagai mekanisme pembentukan keakraban dan rasa percaya yang memperkuat jaringan sosial layaknya komunitas nyata. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial

dalam ruang digital memiliki peran penting dalam pembentukan identitas, solidaritas, dan modal sosial generasi muda.

5. *Player* Indonesia

Player Indonesia merujuk pada komunitas pemain *game* daring yang berasal dari Indonesia. Mereka membawa latar belakang budaya, bahasa, dan kebiasaan lokal ke dalam ruang virtual, sehingga interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat global tetapi juga bercorak lokal. Dalam *Heartopia*, *player* Indonesia membentuk komunitas digital yang unik dengan simbol-simbol khas, humor lokal, dan cara berkomunikasi yang mencerminkan budaya Indonesia. Kajian terhadap *player* Indonesia penting karena memperlihatkan bagaimana generasi muda memanfaatkan ruang digital untuk membangun jaringan sosial, memperkuat solidaritas, dan mengekspresikan identitas budaya.

6. *Game* Daring *Heartopia*

Heartopia adalah *game* bergenre *cozy life simulation MMORPG* yang dirilis secara global oleh XD Games pada Januari 2026. Berbeda dengan *MMORPG* tradisional yang menekankan misi dan kompetisi, *Heartopia* menawarkan pengalaman bermain yang santai, kreatif, dan berfokus pada kehidupan sehari-hari. Pemain dapat membangun rumah, memancing, berinteraksi dengan avatar lain, hingga mengikuti event komunitas. Dengan karakteristik tersebut, *Heartopia* berfungsi sebagai *third place digital* bagi generasi muda, yaitu ruang sosial alternatif selain rumah dan sekolah/kantor, di mana mereka dapat bersosialisasi dan membangun modal sosial.

Keseluruhan teori ini memberikan landasan untuk menganalisis bagaimana *game* daring dan komunitas digital menjadi arena

pembentukan modal sosial, khususnya dalam konteks mahasiswa dan generasi muda di Indonesia.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode pendekatan kualitatif merupakan sebuah pendekatan investigasi yang ditujukan untuk mengerti dan menguraikan suatu fenomena dalam lingkungan alaminya. Dalam penelitian kualitatif, peneliti mengumpulkan informasi yang berupa teks, gambar, suara, atau data non-numerik lainnya, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan induktif. Metode ini melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan subjek yang diteliti, sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai kompleksitas dan variasi dalam konteks tertentu (Rumahlewang, 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi sebagai pendekatan utama. Netnografi merupakan istilah yang berasal dari gabungan kata internet dan etnografi, dimana keduanya merujuk pada metode etnografi yang diperluas untuk memahami kehidupan serta aktivitas di dunia maya yang dibentuk oleh infrastruktur internet. Pendekatan penelitian netnografi bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kehidupan komunitas virtual dari perspektif peneliti. (Sulianta, 2021). Netnografi dipilih karena penelitian berfokus pada interaksi sosial *player* Indonesia dalam ruang digital *Heartopia*, yang berfungsi sebagai komunitas virtual sekaligus *third place*. Metode ini memungkinkan peneliti memahami praktik sosial, norma, dan budaya yang terbentuk melalui aktivitas online.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Server Asia Tenggara (SEA Server) *game Heartopia* serta komunitas Discord. Selama satu bulan dimulai akhir April hingga Mei 2026.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

1. Observasi Partisipasi Netnografi

Penelitian ini menggunakan pendekatan **netnografi** dengan partisipasi virtual, di mana peneliti terlibat aktif sebagai pemain dalam *game Heartopia*. Selama proses observasi, peneliti mencatat berbagai bentuk interaksi sosial yang muncul di dalam permainan, seperti percakapan melalui chat, interaksi fisik antar avatar berupa *high-five*, pelukan (*hug*), berpegangan tangan, serta penggunaan berbagai *emote duo* yang berfungsi meningkatkan level pertemanan (*friendship level*). Aktivitas sosial juga tampak melalui kunjungan rumah (*house visit*) dan kegiatan *co-building*, yang memperlihatkan bagaimana pemain membangun relasi melalui kerja sama kreatif di ruang virtual.

Selain itu, keterlibatan pemain dalam event hobi seperti memancing (*fishing*), menangkap serangga (*insect catching*), dan mengamati burung (*birdwatching*), serta partisipasi dalam persiapan dan pelaksanaan event komunitas resmi *Beaver Cup Build Challenge*, menjadi bagian penting dari interaksi sosial yang diamati. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memperlihatkan bagaimana ruang virtual dapat menjadi arena pembentukan jaringan sosial, kepercayaan, dan norma timbal balik. Pendekatan netnografi sebagaimana dikemukakan oleh (Kozinets, 2010) menekankan pentingnya keterlibatan langsung peneliti dalam komunitas daring untuk memahami dinamika sosial yang terjadi, sementara (Steinkuehler & Williams, 2006) serta (Ducheneaut, Moore & Nickell, 2007) menunjukkan bahwa *MMORPG* dapat berfungsi sebagai *third*

place digital yang memfasilitasi interaksi sosial informal dan memperkuat modal sosial.

2. Wawancara Mendalam

Untuk memperdalam temuan observasi, penelitian ini juga melakukan wawancara mendalam semi terstruktur terhadap sepuluh informan yang dipilih dengan *teknik purposive sampling*. Kriteria informan meliputi pemain indonesia yang telah aktif bermain secara rutin minimal satu bulan, memiliki intensitas interaksi dengan pemain lain baik dalam secara rutin baik dalam komunikasi maupun aktivitas sosial, serta berada pada rentang usia 20-35 tahun. Wawancara dilakukan melalui percakapan langsung didalam game, chat tertulis, maupun komunikasi melalui Discord, sesuai dengan kenyamanan informan. Pemilihan informan dengan kriteria tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang relevan tentang pembentukan modal sosial dalam interaksi *player Heartopia*.

3. Analisis Dokumen (Dokumentasi)

Pengumpulan data sekunder berupa screenshot aktivitas dalam *game*, rekaman chat, postingan komunitas resmi *Heartopia* di media sosial, serta catatan lapangan (*field notes*) yang dibuat selama observasi.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis interaktif (Miles dan Huberman, 1994). Proses analisis mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap reduksi, data hasil observasi dan wawancara dipilah, difokuskan, dan disederhanakan agar sesuai dengan

tujuan penelitian. Tahap ini bertujuan menemukan informasi yang relevan dengan dimensi modal sosial menurut (Putnam, 2000), yaitu dan jaringan sosial (*networks*). kepercayaan (*trust*), dan norma timbal balik (*reciprocity*). Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi terstruktur, dilengkapi dengan kutipan wawancara informan untuk memperkuat interpretasi. Selanjutnya, kesimpulan awal diverifikasi secara berulang dengan membandingkan temuan lapangan, sehingga hasil analisis lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan ulang

Hasil dan Pembahasan

I. Hasil Penelitian

Bagian ini akan menjelaskan hasil penelitian tentang cara player indonesia berinteraksi dalam ruang virtual game daring Heartopia dan bagaimana hubungan tersebut berperan dalam pembentukan modal sosial di lingkungan digital

1. Jaringan Sosial (*Networks*) pada perluasan relasi pertemanan antar player Indonesia

Jaringan pertemanan antar *player* Indonesia di *Heartopia* terbentuk melalui cara sosial yang khas dalam lingkungan digital. Pengamatan menunjukkan bahwa para pemain sering kali berkeinginan untuk menambah teman baru ketika mereka menemukan rumah dengan desain menarik atau dekorasi yang kreatif dengan simbol yang khas menunjukkan bahwa *player* pemilik rumah tersebut berasal dari Indonesia seperti bendera Merah Putih atau bentuk rumah khas indonesia. Rumah virtual berperan sebagai simbol identitas sosial yang mendorong interaksi, sehingga berfungsi sebagai jalan bagi terjalinnya hubungan. Salah satu informan MN (24 Tahun)

mengatakan :

“Terkadang saya menambahkan teman saat melihat rumah player lain yang menunjukkan symbol sesama player dari Indonesia seperti bendera Indonesia atau bentuk rumahnya yang unik seperti bentuk supermarket yang hanya ada di Indonesia” (wawancara 20 Mei 2026)

Gambar 1. Rumah salah satu *player* indonesia dengan simbol bendera merah putih



Gambar 2 dan 3. Salah satu *player* menemukan *player* Indonesia lainnya melalui identifikasi rumah virtual. Rumah tersebut menampilkan kedai *Mie Gacoan* serta desain unik berbentuk Candi Borobudur.





Sumber : Data Primer

Di sisi lain, wawancara dengan informan NN (25 Tahun) menunjukkan bahwa pemain sering kali mengenali sesama pemain Indonesia lewat nama hewan peliharaan yang mereka gunakan.

“Saat mengunjungi rumah player lain saya terkadang melihat nama hewan peliharaannya, kalo nama hewan peliharaannya unik dan lokal maka saya akan berteman player tersebut karena tau kita sama sama berasal dari Indonesia” (wawancara 20 Mei 2026)

Gambar 4. Player menemukan nama hewan peliharaan dengan nama lokal (Ilham)



Sumber : Data Primer

Nama yang bersifat lokal atau berbahasa Indonesia menjadi penanda identitas budaya, yang selanjutnya membuka kesempatan untuk membangun jaringan berdasarkan kesamaan asal. Praktik ini menggambarkan bagaimana simbol sederhana bisa berperan sebagai isyarat sosial yang memperkuat hubungan di antara pemain. Jaringan juga terbentuk melalui proses pengenalan antar

teman. Informan ER (28 Tahun) menjelaskan bahwa mereka sering menambah teman baru karena diperkenalkan oleh sesama *player* Indonesia lama yang sudah banyak kenalan sebelumnya.

“Biasanya saya dikenalkan dengan player Indonesia yang lain oleh salah satu player yang mempunyai banyak teman juga dari Indonesia, jadi pada akhirnya saya juga mempunyai banyak teman dari Indonesia” (wawancara 20 Mei 2026)

Gambar 5. Bermain bersama dengan para *player* yang berasal dari Indonesia.



Sumber : Data Primer

Pola ini memperlihatkan adanya rantai jaringan, di mana hubungan sosial berkembang secara bertahap melalui rekomendasi dan kepercayaan yang diwariskan. Ini menegaskan bahwa jaringan dalam *Heartopia* tidak hanya bersifat individual, melainkan juga kolektif, karena setiap pemain berperan sebagai penghubung bagi orang lain.

Dengan demikian, pembentukan jaringan pertemanan di *Heartopia* dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi faktor simbolik (desain rumah, nama hewan peliharaan), faktor identitas (kesamaan budaya), dan faktor relasional (perkenalan melalui teman). Semua ini menunjukkan bahwa jaringan dalam komunitas virtual bukan hanya sekadar daftar kontak, melainkan merupakan

struktur sosial yang mendukung interaksi, kepercayaan, dan solidaritas di antara para pemain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti berpendapat bahwa terbentuknya jaringan pertemanan di *Heartopia* tidak hanya dipicu oleh faktor teknis seperti fitur *add friend*, tetapi juga oleh simbol sosial yang melekat pada pemain, seperti desain rumah dan nama hewan peliharaan. Hal ini menunjukkan bahwa jaringan dalam komunitas virtual dibangun melalui kombinasi identitas simbolik, kesamaan budaya, dan mekanisme pengenalan.

2. Kepercayaan (Trust) dalam Interaksi antar player Indonesia

Kepercayaan antara para *player* di *Heartopia* terbentuk melalui pengalaman bermain bersama dengan rutin, yang menghasilkan rasa "sepersepsi" atau "sefrekuensi". Melalui pengamatan, terlihat bahwa ketika pemain sering terlibat dalam aktivitas event maupun *co-building* mereka mulai mengenali karakter, kebiasaan, dan cara berkomunikasi satu sama lain. Pemahaman ini menciptakan rasa aman dan keyakinan bahwa pemain lain bisa diandalkan. Hasil wawancara dengan informan mendukung penemuan ini. Informan KN (31 Tahun) mengatakan bahwa:

"Ketika bermain lalu bertemu player Indonesia yang sefrekuensi dengan saya dari cara pandang, pemikiran mulai timbul rasa percaya pada orang tersebut. Selang beberapa waktu karena kita sering bermain bersama dan dia sering membantu saya jadi saya bisa mempercayai orang tersebut sepenuhnya" (wawancara 20 Mei 2026)

Gambar 6. Dua *player* Indonesia sedang mengendarai perahu naga. Pendayung akan kehilangan energi apabila penabuh gendang tidak memainkan instrumennya. Oleh karena itu, pendayung harus mempercayakan

pemulihannya kepada pemain yang menabuh gendang.



Sumber : Data Primer

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa kepercayaan tidak terbentuk secara tiba-tiba, tetapi melalui interaksi yang berulang yang membangun prediksi perilaku. Ini sejalan dengan penemuan penelitian yang menunjukkan bahwa rutinitas bermain bersama memperkuat rasa saling percaya di antara para pemain.

Peneliti berpendapat bahwa kepercayaan yang muncul dari kesamaan frekuensi bermain dan pemahaman karakter antar pemain mencerminkan adanya proses internalisasi nilai sosial dalam komunitas virtual. Di sini, kepercayaan tidak hanya sekadar keyakinan pribadi, tetapi juga menjadi modal sosial yang memungkinkan terbentuknya jaringan yang lebih luas, norma timbal balik, dan solidaritas digital.

3. Norma Timbal Balik (Reciprocity) sebagai praktik solidaritas antar sesama player Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan antar *player* Indonesia di *Heartopia* banyak dipengaruhi oleh praktik saling membantu yang sederhana namun memiliki makna sosial yang mendalam. Berdasarkan hasil observasi peneliti, menunjukkan bahwa kebiasaan seperti menyiram tanaman atau bunga milik *player* lain, memberi *like* rumah *player* lainnya, membantu dengan item saat kegiatan event hobi bersama, atau berbagi makanan ketika energi hampir habis, merupakan perwujudan nyata dari kesadaran kolektif di antara pemain. Aktivitas ini tidak hanya memiliki fungsi teknis

dalam permainan, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan serta solidaritas di antara mereka. Wawancara dengan narasumber mengonfirmasi bahwa tindakan saling membantu dianggap sebagai wujud penghargaan dan dukungan sosial. Informan CH (24 Tahun) mengatakan :

"Jika ada player lain yang membantu balik saat saya membantu mereka seperti menyiram tanaman, atau berbagi mermaid saat memancing itu membuat saya merasa dihargai dan membuat saya menjadi bagian dari komunitas" (wawancara 20 Mei 2026)

Informan VY (25 Tahun) menambahkan :

"Dengan hubungan timbal balik seperti memberi like rumah ataupun menyiram bunga membuat saya bersemangat lagi dalam membantu player lain yang bahkan bukan player yang tidak saya kenal" (wawancara 19 Mei 2026)

Gambar 7. Player saling berbagi makanan untuk mengisi energi



Gambar 8. Player saling memberi like pada rumah virtual teman



Sumber : Data Primer

Ini menunjukkan bahwa norma saling membantu berfungsi sebagai pengikat sosial yang memupuk kepercayaan satu sama lain dan memperkuat jaringan persahabatan. Dalam konteks *Heartopia* , aktivitas sederhana seperti menyiram tanaman atau memberi like rumah menjadi simbol pengakuan sosial yang memperkuat ikatan komunitas.

Peneliti berpendapat bahwa norma saling membantu di *Heartopia* mencerminkan adanya kesadaran sosial digital yang berkembang dari interaksi sehari-hari. Kesadaran ini menunjukkan bahwa meskipun interaksi berlangsung di ruang maya, nilai-nilai sosial seperti perhatian, solidaritas, dan saling mendukung tetap terinternalisasi. Oleh karena itu, norma saling membantu menjadi dasar penting bagi terbentuknya modal sosial digital yang memperkuat ikatan antar pemain Indonesia dan juga membuka kesempatan untuk menjalin koneksi dengan komunitas dari berbagai budaya.

4. Terbentuknya Bonding social capital antar player indonesia

Interaksi antar *player* Indonesia di *Heartopia* menghasilkan kedekatan emosional yang kuat, menyerupai hubungan pertemanan di dunia nyata. Observasi peneliti memperlihatkan bahwa intensitas bermain bersama setiap hari membuat pemain merasa seolah-olah bertemu dengan teman *real life*. Wawancara dengan informan juga mengungkap bahwa kedekatan ini diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti merayakan ulang tahun bersama di dalam *game* , memberikan semangat ketika ada yang sedang sedih atau membutuhkan dukungan. Informan ZR (26 Tahun),

"Bermain dengan mereka setiap hari membuat saya menjadi terbiasa bersama, tidak canggung saat bertemu, bahkan teman real life saya yang jarang bertemu karena sering bertemu di game"

jadi merasa bahwa kami seperti bertemu setiap hari, rasanya seru dan menyenangkan apalagi karena kami semua berasal dari Indonesia jadi berasa nyambung terutama jokesnya, selain itu kami bersama selalu merayakan hal kecil seperti saat ada player yang ulang tahun kami rayakan dalam game ” (wawancara 19 Mei 2026)

Gambar 9. Para *Player* berfoto bersama setelah merayakan ulang tahun salah satu *player*



Sumber : Data Primer

Kedekatan tersebut semakin diperkuat oleh fitur-fitur permainan yang mendorong kerja sama seperti saat event, misalnya, saling berbagi item seperti mermaid untuk memancing, atau bush untuk birdwatching dan saling membantu menyelesaikan quest tertentu. Aktivitas ini menciptakan rasa kebersamaan yang lebih dalam, sehingga hubungan antar pemain berkembang dari sekadar interaksi teknis menjadi ikatan sosial yang penuh makna. Selain itu, fitur interaksi fisik seperti *high five*, *hug*, atau *handshake* dan emote lainnya juga berperan penting dalam memperkuat Bonding. Observasi menunjukkan bahwa setiap kali interaksi fisik dilakukan, level pertemanan antar pemain meningkat. Hal ini tidak hanya memberi keuntungan teknis dalam permainan, tetapi juga menjadi simbol kedekatan emosional yang memperkuat ikatan sosial.

Peneliti berpendapat bahwa bonding ini menunjukkan adanya internalisasi nilai solidaritas dalam ruang digital, di mana komunitas virtual berfungsi sebagai “keluarga kedua” bagi para pemain. Dengan demikian, Bonding *social capital* di *Heartopia* tidak hanya

memperkuat hubungan antar pemain Indonesia, tetapi juga menjadikan interaksi virtual sebagai sarana membangun kohesi sosial yang menyerupai komunitas nyata.

5. Bridging Social Capital: Persahabatan Lintas Budaya di Heartopia

Peneliti juga menemukan bahwa *Heartopia* bisa menjadi ruang digital yang memungkinkan pemain Indonesia menjalin pertemanan dengan sesama pemain dari daerah berbagai daerah lainnya yang memiliki latar belakang budaya berbeda. Interaksi lintas wilayah ini terjadi melalui fitur-fitur sosial seperti kunjungan rumah virtual, komunikasi di *chat*, serta partisipasi dalam event komunitas. Dari interaksi tersebut, pemain tidak hanya memperluas jaringan pertemanan, tetapi juga memperoleh wawasan baru tentang budaya unik dari daerah lain. Wawancara dengan informan mengungkapkan bahwa melalui interaksi di *Heartopia*, mereka mulai mengenal budaya daerah lain, misalnya lewat makanan khas yang diperkenalkan dalam percakapan atau simbol dekorasi rumah yang mencerminkan identitas lokal, 2 Informan AD (31 Tahun) dan MN (22 Tahun) menyatakan bahwa :

“Saat mengobrol dengan player Indonesia yang lain terkadang kita bertanya darimana mereka berasal, dari situ kita membicarakan banyak hal seperti makanan khas yang hanya ada di masing masing daerah kami. Saya yang berasal dari kota Makassar baru mengetahui kalo ada jenis gorengan yang bernama rolade dari teman saya yang berasal dari kota Salatiga.” (wawancara 20 Mei 2026)

“Berteman dengan player sesama Indonesia membuat saya mengetahui banyak hal seperti belajar bahasa daerah lain. Saya juga jadi tau nama kota kota di Indonesia yang bahkan belum saya ketahui.” (wawancara 19 Mei 2026)

Hal ini memperlihatkan bahwa *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga arena

pertukaran budaya yang memperkaya pengalaman sosial pemain. Dalam konteks *Heartopia*, bridging terbentuk ketika pemain Indonesia berinteraksi dengan sesama pemain dari daerah lain, sehingga terjadi pertukaran budaya, nilai, dan perspektif.

Gambar 10. Percakapan antar *player* saat berkomunikasi via chat membahas tempat asal *player*



Sumber : Data Primer

Peneliti berpendapat bahwa interaksi lintas daerah ini membentuk kesadaran multikultural di kalangan pemain, karena mereka belajar untuk lebih terbuka, toleran, dan menghargai keberagaman. Dengan demikian, *Heartopia* berfungsi sebagai ruang digital yang memperkuat bridging *social capital*, di mana pertemanan lintas daerah tidak hanya memperluas jaringan sosial, tetapi juga memperkaya pemahaman budaya antar pemain Indonesia.

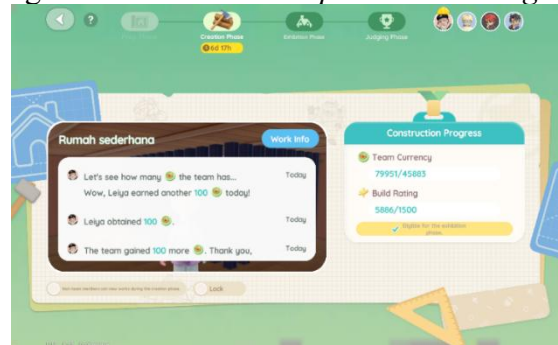
6. Linking Social Capital: Keterhubungan dengan Komunitas Heartopia

Sebagian besar informan memang mengikuti event resmi yang diselenggarakan oleh *Heartopia*, seperti *Beaver Cup Build Challenge*, serta bergabung dengan komunitas resmi *Heartopia* di platform Discord. Namun, observasi partisipan dan hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam komunitas besar tersebut tidak terlalu intens. Kebanyakan pemain lebih memilih untuk aktif berinteraksi di dalam komunitas kecil yang lebih intim, seperti kelompok *player* yang

sudah dekat. Kehadiran mereka di komunitas resmi lebih bersifat pasif sekadar untuk memperoleh informasi terkini, mengikuti pengumuman event, atau sekadar merasakan keberadaan sebagai bagian dari komunitas yang lebih luas. Satu informan AH (25 Tahun) berkata :

“Kalo untuk event resmi dari developer saya mengikuti, yang baru baru ini ada yaitu Beaver Cup Build Challenge. Namun untuk server resmi *Heartopia* saya hanya mengambil informasi dari situ tidak berinteraksi aktif. Saya hanya berinteraksi dengan komunitas kecil yaitu *player* Indonesia lain yang dekat dengan saya” (Wawancara 20 Mei 2026)

Gambar 11. Progress tim *player* Indonesia mengikuti event *Beaver Cup Build Challenge*



Sumber : Data Primer

Fenomena ini menggambarkan pola pembentukan linking *social capital* yang khas di *Heartopia*. Event-event resmi dan server komunikasi resmi (Discord) berfungsi sebagai infrastruktur sosial yang menghubungkan komunitas kecil pemain dengan ekosistem *Heartopia* secara keseluruhan. Meskipun interaksi langsung di komunitas besar tidak terlalu kuat, keberadaan event seperti *Beaver Cup Build Challenge* tetap memberikan ruang bagi pemain untuk merasakan *sense of belonging* terhadap komunitas global.

Dengan berpartisipasi (meski secara simbolik) dalam event resmi atau bergabung dengan komunitas Discord resmi, pemain

memperoleh semacam pengakuan dan status sebagai anggota *Heartopia* yang “sah”. Banyak pemain cenderung mencari kenyamanan dan kepercayaan yang lebih tinggi di kelompok kecil, sementara komunitas besar lebih dilihat sebagai arena untuk memperluas akses informasi dan peluang partisipasi sesekali

Peneliti berpendapat bahwa linking social capital di *Heartopia* bersifat parsial dan transaksional. Pemain tidak memerlukan interaksi intensif dengan komunitas besar, partisipasi simbolik secara sporadis sudah cukup untuk memperoleh akses informasi, identitas kolektif, dan peluang kompetisi. Hal ini mencerminkan pergeseran dari modal sosial “tebal” (*thick*) menjadi “tipis” (*thin*), di mana hubungan dengan struktur besar lebih bersifat fungsional daripada emosional. Meskipun pola ini menunjukkan kecerdasan adaptasi pemain mampu memanfaatkan struktur resmi sebagai jembatan tanpa meninggalkan kenyamanan komunitas kecil namun di sisi lain berpotensi melemahkan kohesi komunitas secara keseluruhan. Komunitas resmi berisiko menjadi ruang yang kurang hidup meskipun terlihat ramai. Dengan demikian, *Heartopia* merepresentasikan model komunitas *game* kontemporer, di mana linking social capital terbentuk lebih melalui akses dan partisipasi simbolik yang strategis. Pola ini kemungkinan akan semakin umum di platform *game* masa depan.

II. Pembahasan

1. *Game Daring sebagai Third Place: Ruang Sosial Alternatif Player Indonesia*

Perubahan pola interaksi sosial di era digital telah melahirkan ruang-ruang baru yang tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik. Dalam kerangka Robert D. Putnam, modal sosial terbentuk melalui jaringan sosial, kepercayaan, dan norma timbal balik. *Heartopia* berfungsi sebagai *third place digital* di mana bonding, bridging, dan

linking social capital dapat berkembang. Dalam konteks *Heartopia*, ruang virtual ini menjadi arena di mana pemain Indonesia membangun jaringan sosial yang berfungsi sebagai sumber daya simbolik. Identitas digital seperti rumah virtual dengan ornamen khas Indonesia atau simbol bendera merah putih menjadi bentuk kapital simbolik yang memperkuat posisi pemain dalam komunitas. (Oldenburg, 1999) memperkenalkan konsep *third place* sebagai ruang informal di luar rumah (*first place*) dan pekerjaan/sekolah (*second place*) yang berfungsi sebagai arena berkumpul, berinteraksi, dan membangun komunitas. Dalam konteks kontemporer, ruang ketiga ini semakin banyak ditemukan dalam bentuk digital, salah satunya melalui *game* daring. (Steinkuehler dan Williams, 2006) menekankan bahwa *game* daring, khususnya jenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*, memiliki potensi untuk berfungsi sebagai *third place* virtual. Ruang ini menjadi arena sosialisasi informal yang memungkinkan pemain membangun interaksi sosial di luar ranah rumah dan pekerjaan, sekaligus mendukung terbentuknya modal sosial melalui jaringan, kepercayaan, dan norma timbal balik. *Game* daring seperti *Heartopia* dapat dipahami sebagai *third place* virtual yang menyediakan kesempatan bagi generasi muda untuk membangun jaringan sosial, memperkuat solidaritas, dan mengembangkan identitas kolektif. Interaksi yang terjadi di dalam *game* tidak sekadar aktivitas hiburan, melainkan juga proses sosial yang kompleks.

Pemain berkumpul dalam komunitas kecil, berpartisipasi dalam event, dan melakukan aktivitas sehari-hari seperti menyiram tanaman atau saling memberi hadiah. Sebagai ruang sosial alternatif, *Heartopia* memiliki beberapa karakteristik yang sejalan dengan teori *third place*. Pertama, ia bersifat inklusif dan egaliter. Pemain dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi tanpa memandang status sosial,

sehingga tercipta suasana kebersamaan yang cair. Kedua, ia menyediakan ruang untuk membangun identitas kolektif. Para *player* Indonesia yang bermain bersama membentuk komunitas digital yang memiliki simbol, bahasa, dan praktik sosial khas. Ketiga, ia berfungsi sebagai arena pembentukan modal sosial digital, di mana Bonding, bridging, dan linking dapat berkembang secara simultan.

2. *Interaksi Antar Player: Jaringan, Trust, dan Timbal Balik sebagai Fondasi Modal Sosial*

Dalam komunitas *Heartopia*, interaksi antar pemain tidak hanya berupa aktivitas teknis dalam permainan, tetapi juga membentuk pola hubungan sosial yang kompleks. Tiga elemen utama **jaringan, trust, dan timbal balik** menjadi fondasi yang memungkinkan terbentuknya modal sosial digital.

a. Jaringan (*Network*)

Dalam perspektif (Putnam, 2000), jaringan sosial adalah inti modal sosial karena memungkinkan koordinasi dan kerja sama. Di *Heartopia*, jaringan terbentuk melalui simbol lokal, mekanisme pengenalan antar pemain, serta aktivitas rutin seperti kunjungan rumah virtual dan partisipasi event. Observasi menunjukkan bahwa jaringan ini memperkuat solidaritas dan memperluas akses informasi serta dukungan sosial. Dalam *Heartopia*, jaringan sosial terbentuk melalui simbol lokal (rumah dengan bendera merah putih, nama peliharaan khas Indonesia) yang berfungsi sebagai penanda identitas budaya. Jaringan ini tidak hanya teknis, tetapi juga memperkuat solidaritas dan legitimasi sosial antar pemain. (Coleman, 1990) menambahkan bahwa jaringan aktif menjadi wadah norma dan

kewajiban sosial, terlihat dari praktik saling mengunjungi rumah virtual atau berpartisipasi dalam event komunitas. Dalam kerangka modal sosial, jaringan sosial dipahami sebagai hubungan yang terbentuk melalui interaksi berulang antarindividu. Melalui jaringan ini, terjadi proses pertukaran informasi, pemberian dukungan sosial, serta kerja sama dalam suatu kelompok. Dengan kata lain, jaringan sosial berfungsi sebagai wadah yang memungkinkan individu saling terhubung dan memperkuat solidaritas melalui interaksi yang konsisten (Putra et al., 2023). Dalam komunitas *Heartopia*, jaringan sosial terbentuk melalui berbagai mekanisme permainan seperti daftar teman, maupun partisipasi dalam event komunitas. Jaringan ini berfungsi sebagai struktur yang menghubungkan individu dengan kelompok, sehingga memperluas akses informasi, dukungan, dan peluang kerja sama. (Coleman, 1990) menekankan bahwa jaringan sosial yang aktif menjadi wadah bagi norma dan kewajiban sosial, dan hal ini terlihat jelas dalam interaksi pemain yang saling terhubung melalui aktivitas rutin.

Pemain juga membangun jaringan melalui aktivitas sederhana seperti saling mengunjungi rumah virtual, memberi *like*, atau berpartisipasi dalam kompetisi bersama. Jaringan ini tidak hanya bersifat instrumental untuk menyelesaikan misi, tetapi juga menjadi sarana membangun solidaritas. Misalnya, *guild player* Indonesia berfungsi sebagai tempat koordinasi, tempat berbagi strategi, sekaligus arena untuk memperkuat identitas kolektif. *Player* Indonesia

memiliki cara khas untuk mengenali sesama melalui simbol-simbol lokal yang ditampilkan dalam *game*. Rumah virtual sering dihiasi dengan bendera merah putih atau ornamen khas budaya Indonesia, sementara nama peliharaan yang digunakan pemain sering kali merujuk pada nama-nama lokal. Identifikasi simbolik ini menjadi penanda identitas digital yang memudahkan terbentuknya jaringan antar *player* dengan latar belakang budaya yang sama. Selain itu, jaringan juga dapat terbentuk melalui mekanisme pengenalan antar pemain. Seorang *player* yang sudah memiliki jaringan luas sering memperkenalkan temannya kepada komunitas lain, sehingga memperluas sosial. Proses ini memperlihatkan bagaimana jaringan tidak hanya terbentuk secara individual, tetapi juga melalui rekomendasi dan pengakuan sosial dari anggota komunitas.

Dengan demikian, jaringan sosial di *Heartopia* tidak hanya berfungsi sebagai sarana teknis untuk menyelesaikan misi, tetapi juga sebagai arena pembentukan identitas kolektif dan solidaritas berbasis budaya. Melalui simbol lokal, mekanisme pengenalan, serta aktivitas rutin, jaringan sosial memperlihatkan bagaimana interaksi virtual dapat menghasilkan ikatan sosial yang nyata dan bermakna bagi generasi muda Indonesia.

b. Kepercayaan (*Trust*)

(Putnam, 2000) menekankan bahwa kepercayaan adalah elemen penting yang menjaga kohesi komunitas. Wawancara menunjukkan bahwa pemain

merasa aman bergantung pada rekan mereka, sehingga interaksi virtual berlangsung stabil dan berkelanjutan.. Trust di *Heartopia* terbentuk melalui rutinitas bermain bersama, berbagi item, dan membantu menyelesaikan misi. Kepercayaan ini menjadi modal sosial yang memungkinkan pemain memperoleh dukungan dan legitimasi dalam komunitas. Kepercayaan dapat dipahami sebagai hubungan sosial antara dua pihak yang mengandung ekspektasi positif dan saling menguntungkan melalui interaksi dalam masyarakat. Rasa saling percaya senantiasa tumbuh dalam komunitas, ditunjukkan melalui perilaku jujur, keterbukaan, serta kerja sama yang berlandaskan nilai-nilai yang disepakati dan dijalankan bersama oleh kelompok sosial (Suharto, 2005). Interaksi antar *player Heartopia* membentuk pola kepercayaan yang mirip dengan komunitas nyata. Aktivitas sederhana seperti saling menyiram tanaman, memberi hadiah, atau membantu menyelesaikan misi harian menjadi simbol perilaku jujur dan komitmen sosial. Dari praktik ini lahir rasa saling percaya, karena setiap tindakan positif dianggap sebagai bentuk kesediaan untuk bekerja sama dan memenuhi harapan sosial. Kepercayaan ini kemudian memperkuat jaringan sosial yang terbentuk dalam komunitas kecil. Pemain merasa aman untuk bergantung pada rekan mereka, misalnya dalam kompetisi atau event komunitas. Trust juga menjadi mekanisme yang mengurangi ketidakpastian, sehingga interaksi virtual dapat berlangsung secara stabil dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan

(Putnam, 2000) yang menekankan bahwa *trust* adalah inti dari modal sosial, karena tanpa kepercayaan, kerja sama tidak akan bertahan lama.

c. Norma Timbal balik (*Reciprocity*)

(Putnam, 2000) melihat *reciprocity* sebagai mekanisme yang memperkuat rasa saling percaya. Dalam *Heartopia*, norma timbal balik tampak dari kebiasaan saling membantu, memberi hadiah, atau menyiram tanaman. Norma timbal balik muncul sebagai praktik sosial yang melekat dalam interaksi *player* Indonesia saat bermain *Heartopia*. Dalam perspektif modal sosial, timbal balik merupakan norma yang menekankan bahwa setiap tindakan positif akan dibalas dengan tindakan serupa, sehingga tercipta siklus sosial yang menjaga keberlangsungan hubungan. (Putnam, 2000) menyebut *reciprocity* sebagai salah satu inti dari modal sosial, karena ia memperkuat rasa saling percaya dan solidaritas dalam komunitas. Dalam *game Heartopia*, norma timbal balik hadir dalam berbagai bentuk interaksi sehari-hari. Pemain yang menyiram tanaman di rumah virtual *player* Indonesia lainnya biasanya akan menerima balasan serupa. Begitu pula dengan pemberian hadiah kecil atau dukungan dalam event komunitas, yang sering dibalas dengan tindakan yang setara. Praktik ini memperlihatkan bahwa meskipun interaksi berlangsung di ruang digital, norma timbal balik tetap dijalankan secara konsisten. Timbal balik juga berfungsi sebagai mekanisme penguat kepercayaan (*trust*) dan jaringan sosial (Network). Pemain yang aktif

memberi bantuan atau dukungan akan lebih dipercaya oleh komunitas, dan kepercayaan ini memperkuat posisinya dalam jaringan. Sebaliknya, pemain yang jarang membalas interaksi cenderung dianggap kurang dapat diandalkan, sehingga posisinya dalam jaringan melemah. Dengan demikian, *reciprocity* menjadi semacam “mata uang sosial” yang menentukan kualitas hubungan antar pemain.

Ketiga elemen ini kemudian berkembang menjadi bentuk-bentuk modal sosial: **Bonding** (ikatan erat dalam kelompok homogen), **bridging** (hubungan lintas kelompok dan budaya), serta **linking** (hubungan vertikal dengan otoritas seperti pengembang *game* atau penyelenggara event)

3. Modal Sosial Digital dalam *Heartopia* : *Ikatan Internal, Jembatan Lintas Budaya, dan Relasi Vertikal*

Dalam komunitas *Heartopia*, interaksi antar pemain yang didasarkan pada jaringan sosial, rasa saling percaya, dan norma timbal balik menjadi landasan utama terbentuknya modal sosial digital. Mekanisme dasar ini kemudian berkembang ke dalam tiga dimensi penting, yakni Bonding social capital yang memperkuat ikatan internal, bridging social capital yang membuka jembatan hubungan lintas budaya, serta linking social capital yang menghubungkan komunitas dengan otoritas maupun institusi digital. Ketiganya saling melengkapi dan memperlihatkan bagaimana interaksi virtual dapat menghasilkan ikatan sosial yang nyata bagi generasi muda.

a. Bonding social capital

(Putnam, 2000) menegaskan bahwa bonding memperkuat solidaritas internal, dan hal ini tampak jelas dalam komunitas *player*

Indonesia. Interaksi antar *player* Indonesia di *Heartopia* memperlihatkan terbentuknya bonding social capital yang kuat. Observasi menunjukkan bahwa intensitas bermain bersama setiap hari menciptakan kedekatan emosional yang menyerupai hubungan pertemanan di dunia nyata. Aktivitas bermain bersama yang rutin, saling berbagi dukungan dalam momen tertentu menjadi wujud nyata dari solidaritas digital.

Wawancara dengan informan menegaskan bahwa kebersamaan di *Heartopia* membuat pemain merasa tidak canggung, bahkan memperkuat hubungan dengan teman real life yang jarang bertemu. Identitas kebangsaan juga menjadi faktor penguat bonding, karena sesama pemain Indonesia merasa lebih “nyambung” melalui humor, simbol bendera merah putih di rumah virtual, atau nama peliharaan yang khas lokal. Hal ini memperlihatkan bahwa Bonding tidak hanya terbentuk dari intensitas interaksi, tetapi juga dari kesamaan budaya dan simbol identitas digital.

Selain itu, fitur interaksi fisik seperti *high five*, *hug*, dan *handshake* berperan penting dalam memperkuat Bonding dan menjadi simbol kapital simbolik yang memperkuat ikatan. Observasi menunjukkan bahwa setiap kali interaksi fisik dilakukan, level pertemanan meningkat. Walaupun memberi keuntungan teknis, interaksi ini juga menjadi simbol kedekatan emosional yang memperkuat solidaritas. Begitu pula kerja sama dalam event, seperti berbagi item *mermaid* untuk memancing atau *bush* untuk birdwatching, yang menciptakan rasa kebersamaan lebih dalam.

Secara teoritis, (Putnam, 2000) menekankan bahwa “*bonding social*

capital is good for undergirding specific reciprocity and mobilizing solidarity.” Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan tersebut, karena bonding di *Heartopia* menunjukkan adanya internalisasi nilai solidaritas dalam ruang digital. Komunitas virtual berfungsi sebagai “keluarga kedua” bagi para pemain, di mana interaksi sehari-hari membangun kohesi sosial yang menyerupai komunitas nyata.

Selain Putnam, (Coleman, 1988) menekankan bahwa bonding social capital terbentuk melalui norma, kewajiban, dan kepercayaan yang memfasilitasi koordinasi dalam kelompok erat. (Bourdieu, 1986) menambahkan bahwa bonding juga merupakan bentuk akumulasi kapital simbolik dari jaringan yang stabil, di mana simbol budaya lokal berfungsi sebagai penanda identitas kolektif. Sementara itu, (Woolcock, 1998) menegaskan bahwa bonding menyediakan dukungan emosional yang kuat dalam kelompok homogen, meskipun berpotensi membatasi akses keluar.

b. Bridging social capital

(Putnam, 2000) menambahkan bahwa bridging membuka akses pada keragaman latar belakang dan memperkaya perspektif. Dalam *Heartopia*, bridging social capital terlihat ketika pemain Indonesia dari berbagai daerah dan latar belakang membangun hubungan lintas komunitas. (Putnam, 2000) menekankan bahwa bridging berfungsi memperluas jaringan sosial dan membuka akses pada perspektif baru. Hal ini tampak dari interaksi antar *player* dari kota berbeda, atau pertemuan pemain yang berasal dari beragam suku dan budaya di Indonesia.

Observasi menunjukkan bahwa event

komunitas sering menjadi ruang pertemuan lintas daerah. Misalnya, pemain dari Jawa, Sumatra, dan Sulawesi saling berkolaborasi dalam menyelesaikan quest bersama atau berbagi item penting. Wawancara dengan informan juga mengungkap bahwa interaksi lintas daerah ini memberi pengalaman baru, memperkaya humor, menambah pengetahuan tentang budaya daerah lain di Indonesia dan memperluas jejaring pertemanan digital.

(Granovetter, 1973) menekankan pentingnya *weak ties* dalam membangun *bridging social capital*, karena ikatan lemah memungkinkan penyebaran informasi dan peluang lintas kelompok yang berbeda. (Narayan, 1999) menambahkan bahwa *bridging* berperan menghubungkan komunitas lokal dengan sumber daya eksternal dan jaringan yang lebih luas, sehingga memperkuat kapasitas kolektif. (Szreter dan Woolcock, 2004) juga menegaskan bahwa *bridging* merupakan ikatan horizontal antar kelompok sosial yang beragam, yang mendorong inklusi sosial dan memperkuat identitas bersama. Interaksi lintas daerah di *Heartopia* memperlihatkan bagaimana ikatan lemah, akses ke jaringan eksternal, dan hubungan horizontal antar pemain Indonesia dapat memperkuat solidaritas digital sekaligus memperluas wawasan budaya.

Bridging di *Heartopia* memperlihatkan bagaimana ruang digital dapat menjembatani perbedaan geografis dan budaya di Indonesia. Hubungan ini tidak hanya memperluas jaringan sosial, tetapi juga menumbuhkan sikap inklusif dan solidaritas antar *player* Indonesia dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, *bridging social capital* dalam konteks Indonesia berfungsi sebagai sarana memperkuat kohesi sosial nasional melalui interaksi virtual.

c. Linking *social capital*

(Putnam, 2000) menekankan linking sebagai hubungan vertikal dengan institusi. Dalam komunitas *Heartopia*, linking *social capital* muncul melalui hubungan vertikal antara pemain dengan pihak pengembang *game* atau komunitas resmi. (Woolcock, 2001) menjelaskan bahwa linking berfungsi menghubungkan kelompok masyarakat dengan institusi yang memiliki otoritas atau akses sumber daya lebih tinggi. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa relasi ini cenderung bersifat pasif. Observasi memperlihatkan bahwa pemain Indonesia mengikuti event resmi yang diadakan developer, seperti kompetisi atau perayaan dalam *game*, tetapi keterlibatan mereka terbatas pada partisipasi teknis. Wawancara dengan informan mengungkap bahwa komunikasi dengan server komunitas resmi lebih banyak berupa pengambilan informasi (misalnya pengumuman event, update fitur, atau jadwal kompetisi) tanpa interaksi langsung. *Player* merasa lebih nyaman berinteraksi dengan komunitas kecil yang dekat dengan mereka, seperti *guild* lokal atau kelompok teman sebaya, dibandingkan dengan forum resmi yang bersifat luas dan formal.

Hal ini menunjukkan bahwa linking di *Heartopia* memang ada, tetapi tidak berkembang menjadi hubungan aktif yang penuh dialog. Relasi vertikal lebih berfungsi sebagai akses informasi dan legitimasi dari *developer*, bukan sebagai arena interaksi sosial yang intens. Secara teoritis, linking tetap penting karena memberi pengakuan dan akses pada sumber daya, tetapi dalam praktiknya pemain Indonesia lebih memilih membangun solidaritas melalui Bonding dan *bridging* yang lebih personal. Dengan demikian, linking *social capital* di *Heartopia* memperlihatkan pola unik: relasi vertikal hadir sebagai saluran

informasi dan partisipasi event resmi, namun tidak menjadi pusat interaksi sosial. Pemain lebih menempatkan komunitas kecil sebagai ruang utama untuk membangun kedekatan, sementara developer dan komunitas resmi hanya berfungsi sebagai otoritas yang menyediakan kerangka kegiatan.

Simpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi yang dilakukan oleh *player* Indonesia dalam *Heartopia* bukan sekadar aktivitas bermain, melainkan proses sosial yang kompleks yang berkontribusi pada pembentukan modal sosial digital. Berdasarkan temuan penelitian, interaksi yang terjalin dalam permainan *Heartopia* mampu memfasilitasi terbentuknya tiga dimensi utama modal sosial sebagaimana dikemukakan oleh (Putnam, 2000), yaitu kepercayaan (*trust*), norma timbal balik (*reciprocity*), dan jaringan sosial (*networks*). Aktivitas sederhana seperti menyiram tanaman, memberi *like* pada rumah, interaksi fisik untuk meningkatkan level pertemanan, serta berpartisipasi dalam event bersama, menjadi mekanisme yang memperkuat rasa percaya antar pemain, menumbuhkan norma saling membantu, dan memperluas jaringan sosial lintas komunitas.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi pemain Indonesia dalam *Heartopia* menghasilkan tiga bentuk modal sosial yang lebih spesifik:

- a) **Bonding social capital**, berupa ikatan erat antar pemain yang sering berinteraksi dan membangun solidaritas dalam komunitas pertemanan kecil.
- b) **Bridging social capital**, berupa jembatan antar komunitas berbeda yang memperluas jaringan sosial, memungkinkan pertukaran informasi, dan memperkuat rasa kebersamaan lintas daerah.
- c) **Linking social capital**, berupa hubungan dengan struktur sosial yang

lebih luas, termasuk keterhubungan dengan komunitas resmi, pengembang, maupun otoritas dalam ekosistem *game*.

Dengan demikian, *Heartopia* bukan hanya sekadar media hiburan, melainkan ruang sosial digital yang kompleks. Interaksi di dalamnya mampu membentuk kepercayaan, norma timbal balik, dan jaringan sosial, sekaligus memperkuat Bonding, bridging, dan linking *social capital*. Hal ini menegaskan bahwa *game cozy MMORPG* seperti *Heartopia* dapat berfungsi sebagai ruang ketiga (*third place*) yang mendukung kohesi sosial, solidaritas, dan transformasi interaksi masyarakat di era digital serta mampu membentuk modal sosial dalam komunitas virtual.

Namun, berdasarkan pengalaman peneliti selama proses observasi netnografi, dinamika sosial yang muncul tidak selalu berjalan harmonis. Di balik solidaritas dan kebersamaan yang terbangun, terdapat potensi ketegangan maupun konflik yang dapat terjadi, baik antar individu maupun antar kelompok. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya tidak hanya menitikberatkan pada aspek penguatan modal sosial, tetapi juga mengkaji lebih jauh bagaimana teori konflik dapat digunakan untuk memahami dinamika yang muncul setelah modal sosial terbentuk. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keseimbangan antara kohesi sosial dan potensi pertentangan dalam komunitas digital. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperkaya perspektif sosiologi digital, khususnya dalam melihat interaksi pemain Indonesia di ruang virtual sebagai fenomena yang kompleks, penuh solidaritas, tetapi juga rentan terhadap konflik.

Ucapan Terimakasih

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan

dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada Bapak Romi Mesra, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta masukan berharga sejak awal hingga penelitian ini selesai. Terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Sosiologi Universitas Terbuka yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa studi.

Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral, serta motivasi yang tiada henti. Kepada pasangan yang senantiasa memberikan semangat, pengertian, dan dorongan dalam setiap proses, peneliti juga menyampaikan rasa banyak terima kasih.

Selain itu, peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang paling tulus kepada empat sahabat terbaik yang selalu hadir dalam suka maupun duka. Kehadiran mereka bukan hanya sebagai teman berbagi cerita, tetapi juga sebagai sumber kekuatan, semangat, dan solidaritas yang membuat setiap langkah terasa lebih ringan.

Ucapan terima kasih juga peneliti tujuhan kepada komunitas *game* daring di Discord “*Heartopia Server Asia dan SEA*” serta komunitas kecil kesayangan peneliti “*Antek Antek Aseng*”. Mereka bukan hanya sekadar informan penelitian, melainkan juga keluarga digital yang menghadirkan rasa kebersamaan, solidaritas, dan pengalaman berharga dalam memahami dinamika interaksi sosial di ruang virtual. Dukungan, keterlibatan, dan semangat yang mereka berikan telah memperkaya penelitian ini sekaligus menegaskan bahwa kebersamaan, baik di dunia nyata maupun maya, selalu menjadi sumber kekuatan yang tak ternilai.

Daftar Pustaka

Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241–258). Greenwood Press.

Jurnal Masyarakat Digital

Vol 2., No 3, Tahun 2026

Copyright ©2026

Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2007). *Virtual “third places”: A case study of sociability in massively multiplayer game s*. *Computer Supported Cooperative Work*, 16(1-2), 129–166. <https://doi.org/10.1007/s10606-007-9041-8>

Fahli, & Setiawan, R. (2026). *Mobile Legends sebagai ruang pembentukan modal sosial mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. **Maharsi: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora**. Universitas Islam Batak. <https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/maharsi/article/view/3118/2011>

Gouldner, A. W. (1960). *The norm of reciprocity: A preliminary statement*. *American Sociological Review*, 25(2), 161–178.

Granovetter, M. S. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380. <https://doi.org/10.1086/225469>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Narayan, D. (1999). Bonds and bridges: Social capital and poverty. *World Bank Policy Research Working Paper No. 2167*. Washington, DC: World Bank.

Nainggolan, W. R., & Mesra, R. (2025). *Transformasi media sosial dalam mendapatkan modal sosial pada komunitas digital di Kota Batam*. *Jurnal Masyarakat Digital*, 2(1), 45–60.

Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., Magfiroh, I. S., Anggraini, R. I., Mamengko, R. P., Fathin, S., Mola, M. S. R., Syaifudin, A. A., & Wajdi, F. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Penerbit Widina. from <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/567869-metode-penelitian-kualitatif-14642885.pdf>

Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community* (3rd ed.). Marlowe & Company.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.

Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). *Where everybody knows your (screen) name: Online game s as “third places”*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909.

<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>

Szreter, S., & Woolcock, M. (2004). Health by association? Social capital, social theory, and the political economy of public health. *International Journal of Epidemiology*, 33(4), 650–667. <https://doi.org/10.1093/ije/dyh013> ([doi.org in Bing](#))

Sulianta, F. (2021). *Etnografi digital: Metode penelitian budaya di ruang virtual*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suharto, E. (2005). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

SteamDB. (2026). *Heartopia [Game statistics]*. Retrieved May 4, 2026, from <https://steamdb.info/app/>

Universitas Diponegoro. (n.d.). *BAB II*. Eprints Universitas Diponegoro. Diakses pada May 23, 2026, https://eprints.undip.ac.id/53719/3/BAB_II.pdf

Wellman, B. (2001). *Physical place and cyberplace: The rise of personalized networking*. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2), 227–252. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00309>

Woolcock, M. (2001). *The Place of Social Capital in Understanding Social and Economic Outcomes*. *Canadian Journal of Policy Research*, 2(1), 11–17.

XD Inc. (2026). *Heartopia [Mobile & PC game]*. XD Inc. <https://Heartopia.xd.com/>

Zhong, Z.-J. (2011). *The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game s) play on game rs' online and offline social capital*. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2352–2363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014>