

# Budaya Komunitas Digital pada Penggunaan Autobase @babufess dalam Komunitas Virtual Pemain Genshin Impact = Digital Community Culture on the Use of Autobase @babufess in the Virtual Community of Genshin Impact Players in Indonesia

Nurul Syifa Syahira, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920523299&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

@babufess merupakan salah satu autobase di media sosial Twitter yang digunakan oleh komunitas virtual pemain video game Genshin Impact, autobase ini menjadi wadah bagi komunitas pemain Genshin Impact di Twitter untuk saling berinteraksi. Kajian terdahulu yang meneliti mengenai penggunaan autobase berfokus terhadap bagaimana informasi dari autobase mempengaruhi perilaku pengguna autobase, sedangkan kajian mengenai komunitas virtual pemain video game cenderung membahas bagaimana interaksi pemain video game di media sosial membawa keuntungan untuk developer game. Masih sedikit kajian yang menganalisis kebudayaan digital yang terbentuk di dalam sebuah komunitas virtual. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan autobase @babufess sebagai alat pendukung dalam komunitas virtual pemain Genshin Impact di Indonesia berperan dalam infrastruktur komunitas tersebut, dan interaksi yang terjadi dalam komunitas yang menggunakan autobase ini menunjukkan adanya budaya komunitas digital. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode netnografi dengan teknik pengumpulan data wawancara mendalam dan observasi. Analisis dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi digital dalam komunitas virtual berperan dalam pembentukan infrastruktur komunitas virtual dan budaya komunitas digital tersebut, dalam komunitas pemain Genshin Impact di Indonesia autobase termasuk ke dalam infrastruktur komunitas virtual, sementara interaksi individu yang berada dalam komunitas tersebut menunjukkan identitas, partisipasi individu dalam komunitas, dan sense of virtual community yang menjadi dimensi dalam kebudayaan komunitas digital.

.....@babufess is an autobase on Twitter that is used by the virtual community of Genshin Impact players, this autobase is a place for the Genshin Impact player community on Twitter to interact. Previous studies that examined the use of autobase focused on how information from autobase influences the user's behavior, while studies on virtual communities of video game players tend to discuss how the interaction of video game players on social media brings benefits to game developers. There are still few studies that analyze digital culture that is formed in a virtual community. Therefore, this study aims to analyze how the use of @babufess autobase as a supporting tool in the virtual community of Genshin Impact players in Indonesia plays a role in the infrastructure of the community, and the interactions that occur in communities that use this autobase indicate the existence of a digital community culture. The approach used in this study is a qualitative research approach using netnography methods with in-depth interviews and observation data collection techniques. The analysis in this study shows how the use of digital technology in virtual communities plays a role in the formation of virtual community infrastructure and digital community culture, in the Genshin Impact player community in Indonesia autobase is included in the virtual community infrastructure, while interactions that happens in the community show identity, individual participation, and a sense of virtual community which is a dimension of the digital community culture.