

**Participatory Action Research: Kepuasan Anggota Dalam Suatu  
Lingkungan Komunitas Online  
(Analisis Komunitas Online: Playstation Indonesia Community)**

Tri Adi Wicaksono/ Albertus Raul  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
E-mail: [triadiwicaksono52@gmail.com](mailto:triadiwicaksono52@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah dinamika sebuah komunitas online, yaitu Playstation Indonesia Community. Selain itu, peneliti juga ingin mencoba memetakan permasalahan yang ada dalam komunitas online tersebut dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan admin dan para anggota dalam komunitas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan participatory action research atau penelitian partisipasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inti permasalahan komunitas adalah ketidaknyamanan anggota komunitas Playstation Indonesia Community.

Kata Kunci: Playstation, Admin, Anggota dan Komunitas Online

*Abstract*

*This study aims to find out and understand how the dynamics of an online community, namely the Playstation Indonesia Community. In addition, researchers also want to try to map the problems that exist in the online community by observing and conducting interviews with admins and members in the community. This study uses a qualitative research method using a participatory action research approach or participatory research. The results showed that the core of the community's problems was the inconvenience of members of the Playstation Indonesia Community.*

Key Words: Playstation, Admin, Member, and Online Community

## PENDAHULUAN

Seperti yang kita tahu bahwa pandemik Covid-19 telah membuat banyak dampak dan perubahan terhadap kehidupan masyarakat di seluruh dunia, termasuk juga di Indonesia. Dengan adanya pandemik ini, terdapat banyak tuntutan-tuntutan yang harus dilakukan oleh setiap individu untuk tetap menjaga dan melindungi keselamatan bersama. Salah satu praktik dari tuntutan tersebut adalah untuk tetap menjaga jarak atau tetap berada dirumah. Karena tuntutan tersebut, kegiatan-kegiatan seperti jalan-jalan dan nongkrong yang biasanya dilakukan oleh para masyarakat menjadi tidak dapat dilakukan. Banyak yang menjadi bosan, jenuh, atau bahkan stress akibat dari situasi tersebut. Hasilnya, banyak orang yang mencari cara untuk menghibur dirinya sendiri tanpa harus keluar rumah, dan salah satu contohnya adalah bermain game.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Kompas.com dalam masa pandemi durasi orang

yang bermain game meningkat secara drastis (Kompas.com, 2021). Hal ini terlihat dari *demand* atau permintaan para konsumen terhadap para perusahaan game Nintendo dan Sony, yang dimana produk dari mereka seperti Switch dan Playstation terjual habis. Peningkatan yang terjadi tentunya menggambarkan bagaimana video game dapat menjadi salah satu sarana masyarakat untuk menghibur diri tanpa harus keluar rumah. Selain itu, perkembangan teknologi seperti internet juga telah membuat game konsol menjadi lebih berkembang, lebih mudah diakses dan, dapat menghubungkan para pemainnya. Hal ini dapat dilihat dari kemunculan game online, yang merupakan permainan atau game yang dilakukan melalui jaringan internet, dan dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Sejak kemunculannya, game online ini dapat membantu masyarakat untuk tetap dapat berinteraksi dengan sesama tanpa harus bertatap muka. Game online dapat dilakukan melalui berbagai platform, salah satu contohnya adalah platform game konsol seperti Playstation.

Playstation merupakan salah satu game console yang tidak asing lagi bagi telinga kita. Playstation sendiri merupakan game konsol yang diproduksi oleh perusahaan teknologi konglomerat di Jepang, yaitu Sony. Game konsol yang lahir pada tanggal 3 Desember 1994 di Jepang ini merupakan game konsol yang banyak digemari oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak kecil, remaja hingga orang dewasa (Duniagames.co.id, 2021). Pada umumnya, playstation dapat dikatakan sebagai perangkat elektronik yang dihubungkan ke televisi atau sebuah monitor, yang gamenya berupa CD, dan memiliki alat pengendali yang biasa disebut joystick atau controller. Satu game console Playstation pada awalnya hanya dapat digunakan oleh satu sampai dua orang saja, tetapi dengan pertumbuhannya teknologi, Playstation sekarang bisa digunakan lebih dari dua orang dan dapat dilakukan secara daring atau *online*.

Di Indonesia sendiri, terdapat suatu komunitas yang membahas game konsol Playstation, dan nama dari komunitas ini adalah PlayStation Indonesia Community atau biasanya disingkat PIC.

Playstation Indonesia Community merupakan komunitas terbuka, yang berbasis di Facebook, dan terbentuk dari tahun 2013. Walaupun bernama PlayStation Indonesia Community, pembahasan komunitas online ini hanya berfokus pada Playstation 4 dan 5, terkecuali pada hari Kamis, hari dimana anggota dapat membahas game-game retro seperti game dalam PS1, PS2, ataupun PS3. Hingga saat ini, komunitas ini memiliki anggota sebanyak 65 ribulebih dan diantaranya terdapat 6 admin dan 5 moderator. Dalam grupnya, terdapat beberapa kegiatan yang sering dilakukan, antara lain kegiatan *sharing* informasi seputar video game, *sharing* tentang tips & trik, testimoni mengenai suatu game, serta *Questions and Ask*.

Untuk menjaga dan menertibkan grup komunitas online tersebut, ada banyak peraturan yang harus dipatuhi oleh para anggotanya, contohnya aturan dalam hal memposting, aturan untuk tidak menyerang atau menjadi toxic, aturan dalam hal spoiler, dan banyak lagi. Tentunya dengan adanya peraturan ini, anggota diharapkan akan menghargai dan mematuhi setiap peraturan yang ada. Namun, jika dilihat dari kenyataannya, masih saja ada anggota-anggota yang melanggar dan melakukan hal-hal seenaknya, dan bahkan

dianggap merugikan anggota-anggota lainnya. Dengan begitu, anggota-anggota lain dari komunitas pun merasa kecewa dan merasa tidak nyaman dengan hal tersebut.

Selain itu, dalam melakukan postingan mengenai *sharing* dan lainnya, terdapat sebuah fitur unik yang dipakai dalam komunitas dalam memantau dan meninjau postingan anggota, dan fitur ini adalah fitur *approval post* atau persetujuan postingan. Fitur *approval post* dapat dikatakan sangat membantu para admin dalam memantau para anggota, untuk tidak memposting hal-hal yang kurang baik atau tidak sesuai dengan nilai dan norma yang telah ditetapkan dalam grup komunitas. Walaupun begitu, banyak anggota yang tidak menyukai fitur tersebut, dengan alasan bahwa mereka ingin postingan mereka ingin cepat disetujui oleh para admin dan cepat tersampaikan kepada anggota lain.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui dan memahami bagaimana sebuah dinamika sebuah komunitas online, yaitu Playstation Indonesia Community terbentuk dari awal hingga saat ini. Selain itu, peneliti juga ingin memetakan permasalahan yang ada dalam komunitas online tersebut dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan admin dan juga para anggota dalam komunitas.

Lebih lanjut, penelitian ini juga akan membantu Playstation Indonesia Community dalam memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut melalui pendekatan peneliti dalam melakukan partisipasi pada kegiatan sehari-hari dalam komunitas online Playstation Indonesia Community.

#### **TUJUAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah dinamika sebuah komunitas online, yaitu Playstation Indonesia Community terbentuk dari awal hingga saat ini. Selain itu, peneliti juga ingin mencoba memetakan permasalahan yang ada dalam komunitas online tersebut dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan admin dan juga para anggota dalam komunitas. Lebih lanjut, penelitian ini juga akan membantu Playstation Indonesia Community dalam memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut melalui pendekatan peneliti dalam melakukan partisipasi pada

kegiatan sehari-hari dalam komunitas online Playstation Indonesia Community.

#### **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang ingin diraih, penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan *participatory action research* atau penelitian partisipasi. Menurut Erickson (Dalam Anggito dan Setiawan, 2018, halaman 7) , penelitian kualitatif merupakan penelitian yang secara naratif akan menemukan serta menggambarkan kegiatan yang terjadi dalam kehidupan mereka dan juga dampak dari kegiatan tersebut. Maka dari itu, pendekatan ini bertujuan untuk melihat dan memahami aspek dan gejala sosial yang terjadi dalam sebuah masyarakat, dalam kasus ini adalah komunitas online Playstation Indonesia Community.

*participatory action research* atau biasanya disingkat PAR, merupakan metodologi penelitian yang mendorong individu dan komunitas untuk berperan dalam sebuah aktivitas dalam sebuah lingkungan yang sama, bersama dengan nilai ataupun pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan *self awareness* untuk berpartisipasi pada perubahan sosial baik dalam individu ataupun di sebuah komunitas (Ashcroft, 2016, halaman 7).

Maka dari itu, metode PAR ini dapat dikatakan sebagai sebuah cara untuk memahami sebuah permasalahan dalam sebuah lingkungan mengubahnya menjadi sebaliknya. Pada intinya, peneliti dan masyarakat dalam suatu wilayah melakukan sebuah kajian reflektif bersama demi memahami sebuah praktik sosial tersebut. Dalam proses reflektif ini berhubungandengan kegiatan atau keputusan individu yang dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti latar belakang, budaya, maupun kehidupan sosial yang terkait. Pada akhirnya, metode PAR ini dapat bertujuan untuk mengembangkan sebuah pemahaman dalam suatu lingkungan masyarakat melalui suatu praktek dan pembelajaran yang berkelanjutan dari peneliti dan juga komunitas di dalamnya. Dengan kata lain, metode ini dapat menjadi pemberdayaan bagi suatu masyarakat atau komunitas untuk memiliki skill dalam memahami keadaan dan juga permasalahan dalam lingkungannya, dan

menghasilkan tindakan yang sesuai dengan keadaan tersebut (Sastrahidayat dan Rochdjatun2014, halaman 51)

Penelitian kali ini akan memilih anggota komunitas Playstation Indonesia Community sebagai informan. Selain itu, informan inti merupakan para admin dari komunitas online tersebut. Selain itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian kali ini akan menggunakan 3 teknik, yaitu observasi, atau wawancara, dan juga studi dokumentasi. Observasi atau pengamatan akan dilakukan pada grup komunitas online, Playstation Indonesia Community yang berbasis pada Facebook. Kemudian wawancara, wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan interaksi verbal secara langsung kepada subjek penelitian, dan wawancara pada kali ini akan dilakukan dengan para admin dan para anggota melalui media Zoom. Terakhir studi dokumentasi, yang akan dilakukan untuk membantu peneliti mendapatkan data yang lebih kompleks untuk kemudian dianalisis dalam penelitian.

## HASIL & PEMBAHASAN

### 1. Profil Playstation Indonesia Community

#### - Sejarah

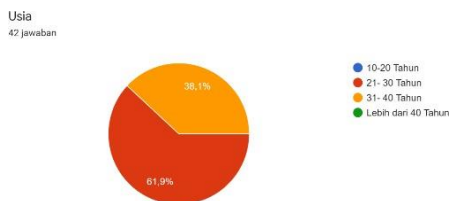
Playstation Indonesia Community atau biasanya disingkat PIC merupakan sebuah komunitas yang lahir pada tanggal 22 Februari 2013 di sebuah media sosial Facebook. Komunitas yang hanya pada awalnya dibentuk oleh 3 pendiri, yaitu oleh Winson, Berto, dan Conrad, sekarang telah berkembang menjadi sebuah salah satu komunitas yang dapat dikatakan cukup besar akibat dari jumlah anggota yang mencapai 65 ribu lebih. Berdasarkan data yang ditemukan, terbentuknya komunitas ini merupakan sebuah hasil keisengan dari pendiri komunitas tersebut, dan orientasi awal komunitas ini merupakan pembahasan mengenai Playstation 4 saja. Jadi pada awalnya, komunitas PIC hanya berfokus pada pembahasan Playstation 4, yang pada saat itu merupakan salah satu konsol terbaru pada tahun 2013, dan dapat dikatakan sangat populer di zamannya. Maka dari itu, sebelum namanya Playstation

Indonesia Community, komunitas ini memiliki nama lain, yaitu Komunitas Playstation 4 Indonesia.

Akibat dari kepopuleran Playstation 4 pada saat itu, jumlah anggota dari komunitas ini pun ikut meningkat, dan begitu juga dengan jumlah para adminnya. Selain itu, peningkatan jumlah tersebut ikut membuat dampak terhadap pembentukan peraturan-peraturan yang ada dalam komunitas online PIC. Berdasarkan data yang didapatkan melalui wawancara, peraturan-peraturan tersebut pada mulanya terjadi pada tahun 2015, dan disampaikan bahwa peraturan tersebut tidak terlalu ketat dan awalnya merupakan hasil dari keluhan para anggota pada saat itu. Seiring dengan adanya kasus-kasus baru dalam komunitas online tersebut, maka perubahan peraturan pun terjadi dan menjadi lebih mendetail. Jadi dengan adanya keluhan, serta kasus yang menghasilkan ketidaknyamanan bagi para anggota komunitas online, maka perkembangan dan juga pertumbuhan komunitas online pun terjadi, terkhususnya dalam hal peraturan.

- Demografis

Selain itu, berdasarkan hasil data yang ditemukan melalui kuesioner yang diberikan pada 42 anggota aktif, diantaranya para admin,



ditemukan bahwa:

Gambar 1.1 Data usia komunitas Playstation Indonesia Community

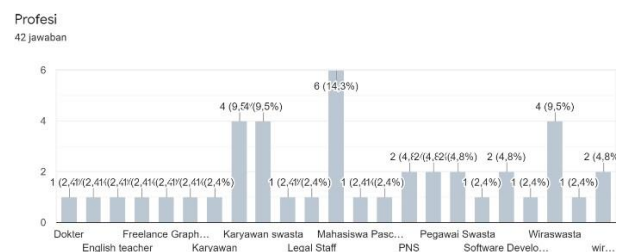
- I. Usia: Terdapat kurang dari 40% yang merupakan anggota yang berumur 31-40 tahun dalam Playstation Indonesia Community. Selain dari itu, 60% lainnya

merupakan orang-orang yang berumur di kisaran 21-30 tahun. Jadi dapat dikatakan bahwa secara umum, anggota dalam komunitas ini merupakan orang-orang yang berumur 20 hingga 40 tahun. Selain dari itu, anggota dapat dikatakan memiliki usia dibawah 20 tahun.



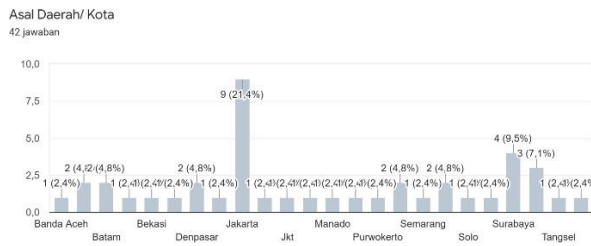
Gambar 1.2 Data jenis kelamin komunitas Playstation Indonesia Community

- II. Jenis Kelamin: Jika dilihat dari jenis kelamin, hasil data menyampaikan bahwa semua anggota merupakan orang-orang yang berjenis kelamin pria. Walaupun begitu, dengan jumlah anggota yang dapat dikatakan lumayan banyak, Tidak menutup kemungkinan bahwa masih terdapat anggota yang memiliki jenis kelamin perempuan.



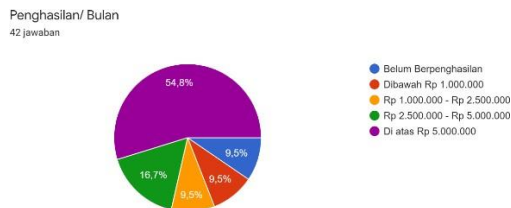
Gambar 1.2 Data profesi komunitas Playstation Indonesia Community

- III. Profesi: Jenis-jenis profesi atau pekerjaan yang dimiliki oleh para anggota dalam komunitas ini dapat dikatakan sangat beragam. Berdasarkan hasil data disampaikan, anggota komunitas memiliki pekerjaan-pekerjaan, seperti Dokter, Guru, Karyawan Swasta, Mahasiswa, PNS, Wiraswasta, *Graphic Designer*, *Software Developer*, dan lainnya.



Gambar 1.2 Data asal daerah Playstation Indonesia Community

IV. Asal Daerah: Seperti yang diketahui bahwa komunitas ini merupakan komunitas yang berbasis di Indonesia, jadi anggota nya pun merupakan orang-orang yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Namun, berdasarkan hasil data yang ditemukan, Jakarta merupakan daerah asal yang paling tinggi dibandingkan daerah-daerah lain seperti, Surabaya, Banda Aceh, Denpasar, Bali, Manado, Purwokerto, Solo, dan juga Semarang.



Gambar 1.2 Data penghasilan per bulan Playstation Indonesia Community

V. Ekonomi: Untuk kelas ekonominya, komunitas ini memiliki kelas ekonomi yang cukup bervariasi, yaitu mulai dari belum berpenghasilan, hingga sampai dapat menghasilkan diatas dari 5 jutarupiah.

- Geografis

Dala komunitas bernama Playstation Indonesia Community, dapat dilihat beberapa aspek geografis di dalamnya. Mulai dari aspek sosial budaya lingkungan yang merujuk pada tradisi dan budaya komunitas, komunitas Playstation Indonesia sendiri merupakan komunitas yang berbasis di Indonesia, dan ini tentunya membuat orang-orang di dalamnya memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda.



Walaupun begitu, dalam komunitas tersebut para anggota biasanya menggunakan bahasa Indonesia yang santun, agar yang lain dapat mengerti dengan pembicaraan atau hal apa yang didiskusikan dalam group. Selain itu, terdapat banyak aturan atau rules yang membentuk tradisi dari komunitas Playstation Indonesia itu sendiri. Contohnya, dalam rules-nya terdapat sebuah peraturan yang menyatakan bahwa para member diharapkan aktif membantu jika ada member yg bertanya seputar info troubleshooting atau sebuah masalah sistematis PS4/PS5. Dari hal ini tentunya telah membuat sebuah tradisi untuk membantu satu sama lain jika ada yang mengalami kesulitan atau membantu menjawab para anggota lain yang ingin bertanya mengenai suatu hal.

Selanjutnya mengenai aspek sosial budaya lingkungan dalam keseharian komunitas dalam berdiskusi. Dalam komunitas ini, tiap harinya pasti terdapat sebuah diskusi atau tanya jawab yang dilakukan oleh para anggota yang berada dalam komunitas tersebut.

Pada umumnya diskusi yang dilakukan oleh komunitas ini adalah diskusi yang menggunakan komunikasi dua arah, yang dimana para anggota yang menanyakan sesuatu kepada anggota lain atau para admin, pasti akan dijawab oleh para anggota lain dan begitu juga sebaliknya. Karakteristik diskusi yang terjadi dalam komunitas ini juga dapat dikatakan beragam, karena terkadang diskusi yang dilakukan oleh komunitas ini dimulai dengan sebuah berita, info, foto atau video yang menunjukkan sesuatu seputar Playstation, dan para anggota lainnya dapat menjawabnya juga dengan sebuah foto atau video tertentu yang dapat menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, hal seputar diskusi ini biasanya dilakukan dengan cara atau fitur "Mengajukan pertanyaan" yang terdapat di aplikasi Facebook. Diskusi yang dilakukan ini biasanya membahas mengenai seputar game dan juga hal-hal yang berhubungan dengan Playstation.

A

Jika diamati dalam aspek keragaman saluran komunikasi, komunitas ini hanya memiliki satu group utama yang digunakan sebagai saluran utama komunikasinya. Group utama ini merupakan grup yang beranggotakan kurang lebih 65 ribu orang, yang berbasis di Facebook. Walaupun begitu, dalam komunitas ini juga terdapat subgroup atau group yang dimana akan berdiskusi mengenai game-game tertentu saja, contohnya terdapat group “WINNING ELEVEN/PRO EVOLUTION SOCCER” yang merupakan game bola, “CALL OF DUTY” yang merupakan game perang-perangan, dan beberapa grup lainnya. Selain itu, komunitas Playstation Indonesia ini juga menggunakan sebuah aplikasi yang bernama Discord atau sebuah aplikasi yang penggunaannya dapat berkomunikasi dengan panggilan suara, serta panggilan video. Jadi biasanya Discord ini digunakan oleh para anggota komunitas untuk melakukan MABAR atau main bareng.

### - Tujuan & Strategi KomunitasOnline

Komunitas Playstation Indonesia memiliki tujuan untuk memfasilitasi atau memberikan platform untuk para pecinta Playstation,terkhususnya untuk para pemain Playstation 4 dan juga Playstation 5 untuk berbagi informasi, dan juga mengenal satu sama lain melalui grup tersebut. Oleh karena itu, sangat perlu untuk memiliki komunitas yang aman dan terkendali, melalui pengawasan dan juga kepatuhan tiap anggota terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan. Sehingga, semua anggota mendapatkan kepuasan atau kenyamanan yang sama dalam setiap kegiatan, interaksi, dan juga komunikasi yang dilakukan.

Diluar tujuannya, komunitas juga berusaha untuk menjaga eksistensi dari grup ini. Dalam menjaga eksistensi tersebut, tentunya terdapat strategi atau proses *marketing* atau pemasaran di dalamnya. Pemasaran yang dimaksud

berupa pemasaran identitas dan juga pemasaran bahan baku, seperti informasi dan juga konten terkait dengan Playstation. Lebih jelasnya, komunitas ini memiliki identitas yang merupakan komunitas yang memiliki ketertarikan dalam Playstation yang tentunya akan membahas Playstation di setiap postingannya. Selain itu komunitas ini memiliki identitas yang bersifat publik atau terbuka untuk semua orang, serta memiliki identitas yang diketahui teratur dan menjaga keharmonisan dalam grup tersebut, karena memiliki norma atau aturan-aturan yang dapat dikatakan detail. Selain itu, dalam menjaga eksistensi dan penjualannya, terdapat juga bahan baku seperti informasi dan konten yang dibuat atau diberikan oleh setiap anggota yang ada.

dimaksud adalah berita terupdate mengenai Playstation, isu yang terkait mengenai konsol Playstation, konten *Walkthrough* sebuah game, konten mengenai tips dan trik dalam sebuah game Playstation, konten *review* sebuah game, dan masih banyak lagi. Jadi peran anggota dalam komunitas ini dapat dikatakan sangat besar, karena tanpa mereka, eksistensi dalam grup ini akan hilang.

#### - Struktur Komunitas Online

Dengan menggunakan media Facebook, maka struktur dalam komunitas yang bernama PlayStation Indonesia Community ini dapat dikatakan cukup simpel, karena hanya memiliki 3 peran atau jabatan di dalamnya, yaitu anggota, moderator, dan admin. Anggota sendiri berjumlah 65 ribu orang lebih, kemudian moderator yang berjumlah 5 orang, dan admin berjumlah 6 orang. Walaupun begitu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, perbedaan admin dan moderator sebenarnya tidak terlalu menjadi hal yang penting, karena semuanya dianggap setara atau tidak memiliki kekuasaan lebih dibanding yang lain.

Informasi dan konten yang

Untuk pembagian tugas dan haknya, admin dan moderator dapat dikatakan memiliki kekuasaan yang lebih dibanding anggota, karena mereka yang mengatur dan mengawasi aktivitas anggota dalam grup tersebut. Berikut merupakan perbedaan pembagiantugas, hak, dan tanggung jawab dari admin dan moderator tersebut (Facebook.com, 2021):

- Admin,

- 1) Jadikan anggota lain sebagai admin atau moderator
- 2) Menghapus admin atau moderator
- 3) Mengelola pengaturan grup (misalnya: mengubah nama, foto sampul, atau pengaturan privasi grup)
- 4) Menyetujui atau menolak permohonan keanggotaan
- 5) Menyetujui atau menolak postingan di grup
- 6) Menghapus postingan dan komentar di postingan
- 7) Menghapus dan memblokir orang dari grup
- 8) Menyematkan atau membatalkan penyematan postingan

- Moderator

- 1) Menyetujui atau menolak permohonan keanggotaan
- 2) Menyetujui atau menolak postingan digrup
- 3) Menghapus postingan dan komentar di postingan
- 4) Menghapus dan memblokir orang darigrup
- 5) Menyematkan atau membatalkan penyematan postingan

Karena setiap harinya para anggota aktif dalam memberikan informasi serta berbagi informasi, maka dari itu pihak admin dan juga moderator akan terus memantau dan juga akan mengingatkan para anggota komunitas apabila ada yang melanggar peraturan- peraturan yang telah ditetapkan oleh para admin dan moderator. Selain daripada itu, seluruh tindakanpartisipatif dalam aplikasi danmonitoring kegiatan yang ada di dalam komunitas melibatkan para Admin dan juga para anggotanya. Hal ini dilakukan

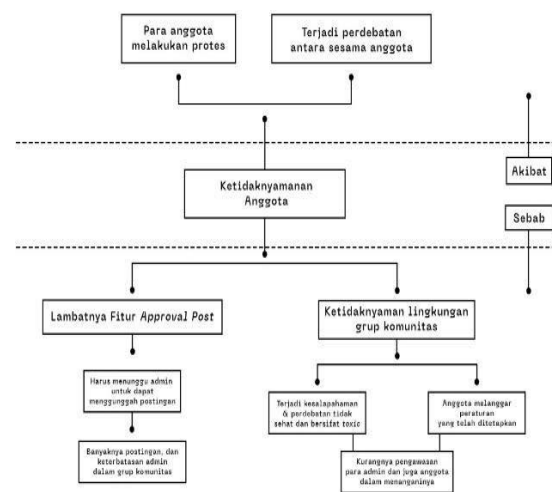
agar grup tersebut menjadi lebih aman dan nyaman bagi tiap anggota yang ada. Jadi dapat dikatakan bahwa para anggotanya juga memiliki peran yang sangat penting dalam kelangsungan komunitas tersebut.

**2. Analisis permasalahan Playstation Indonesia Community**

**- Analisis Masalah**

Metode PAR (*participatory action research*) dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana permasalahan yang dimiliki oleh masyarakat dalam komunitas online tersebut. Maka dari itu, metode PAR ini dapat dikatakan sebagai sebuah cara untuk memahami sebuah permasalahan dalam sebuah lingkungan dan mengubahnya menjadi sebuah perbaikan untuk masyarakat dalam komunitas tersebut. Dalam prosesnya, penelitian ini akan menggunakan wawancara dengan paraadmin untuk memahami lebih lanjut terkait permasalahan yang terjadi di dalam komunitas Playstation Indonesia Community.

Gambar 2.1 Pohon masalah Playstation Indonesia Community



Berdasarkan data yang didapatkan, terbentuklah sebuah pohon masalah seperti gambar di atas. Dalam tabel pohon masalah tersebut, terlihat bahwa permasalahan utama komunitas online tersebut adalah

ketidaknyamanan anggota komunitas. Ketidaknyamanan tersebut disebabkan oleh dua hal, yaitu:

- Lambatnya Fitur *Approval Post*  
Salah satu sumber permasalahan yang didapatkan dalam komunitas online PIC adalah lambatnya fitur *approval post*. Permasalahan lambatnya ini didasari oleh keterbatasan jumlah admin dan moderator yang harus melakukan pengecekan dan pengawasan setiap kali para anggota ingin untuk memposting sesuatu. Dengan banyaknya jumlah anggota, dan keterbatasan admin tersebut, tentunya membuat orang menjadi mengeluh dan merasa tidak puas dan nyaman karena postingan mereka menjadi terhalang atau tertunda untuk beberapa saat.

- Ketidaknyamanan Lingkungan Grup Komunitas

Selain daripada itu, permasalahan yang didapatkan dalam komunitas online PIC adalah ketidaknyamanan lingkungan grup komunitas yang dikarenakan adanya anggota-anggota yang melanggar peraturan dan juga terjadinya perdebatan yang tidak sehat antara masyarakat dalam komunitas online PIC. Ketidaknyamanan ini tentunya akan sering terjadi apabila adanya kurang pengawasan admin, moderator, dan juga para anggota dalam menangani permasalahan tersebut. Dari dua hal tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat ketidaknyamanan yang dirasakan oleh para anggota komunitas online. Dari permasalahan tersebut juga,

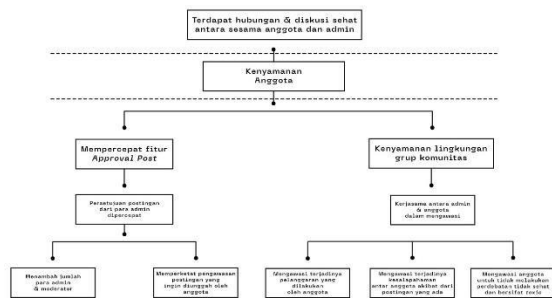
tentunya dapat menyebabkan sebuah akibat-akibat yang diterima oleh masyarakat sosial dalam komunitas online, seperti terjadi protes dari para anggota terhadap admin, terjadinya perdebatan yang antara anggota dan juga admin/moderator yang memiliki wewenang dalam komunitas online tersebut, atau bahkan anggota akan sampai keluar dari lingkungan komunitas onlinetersebut.

#### - Analisis Solusi

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melihat bahwa komunitas online PIC dapat berbenah berhubung dengan fitur *Approval Post* dan lingkungan grup komunitas. Pertama fitur *Approval Post*, fitur ini tentunya dapat diperbaiki atau dipercepat dengan menambah jumlah admin/moderator.

Jadi selain dengan mempercepat fitur tersebut, pengawasan yang dilakukan terhadap postingan pun menjadi lebih diperketat. Dengan begitu, para anggota tidak lagi menunggu lebih lama untuk postingan nya dapat dilihat dan anggota lain bisa mendapatkan informasi dengan lebih cepat. Selanjutnya lingkungan grup komunitas. Untuk memperbaiki lingkungan grup komunitas, tentunya diperlukan kerjasama antara admin/ moderator dengan para anggota komunitas. Kerjasama ini dapat dilakukan dengan bersama-sama

mengawasi terjadinya pelanggaran yang dilakukan oleh para anggota. Selain itu, kerjasama ini juga dapat dilakukan dengan mengawasi kesalahpahaman atau perdebatan yang tidak sehat, yang mungkin dapat terjadi di dalam sebuah diskusi antar masyarakat atau anggota dalam komunitas onlinePIC.



Gambar 2.2 Pohon tujuan Playstation Indonesia Community

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan metode PAR (Participation Action Research), ditemukan bahwa permasalahan utama komunitas online Playstation Indonesia Community adalah ketidaknyamanan anggota komunitas. Ketidaknyamanan tersebut dihasilkan oleh dua hal, yaitu lambatnya fitur *approval post* dan ketidaknyamanan lingkungan grup komunitas yang dikarenakan adanya anggota-anggota yang melanggar peraturan dan juga terjadinya perdebatan yang tidak sehat antara masyarakat dalam komunitas online PIC. Dari permasalahan tersebut, muncul sebuah akibat-akibat yang diterima oleh masyarakat sosial dalam komunitas online, seperti terjadi protes dari para anggota terhadap admin, terjadinya perdebatan yang antara anggota dan juga admin/moderator yang memiliki wewenang dalam komunitas online tersebut, atau bahkan anggota akan sampai keluar dari lingkungan komunitas online tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Anggito, A. dan Setiawan, J. 2018. Metode Penelitian Kualitatif. Ella Defi Lestari.Sukabumi: CV Jejak
2. Ashcroft, Rachele. 2016. "Joining the Global Conversation: Social Workers DefineHealth Using a Participatory Action Research Approach," British Journal of Social Work, 7.
3. Facebook. 2021. Apa perbedaan antara admin dan moderator di grup Facebook?. Di [https://www.facebook.com/help/901690736606156?\\_rdc=2&\\_rdr](https://www.facebook.com/help/901690736606156?_rdc=2&_rdr) (Akses pada tanggal 20 April 2021)
4. Nurcahyanto,R. 2021. Menemani Selama 25 Tahun, Ini Dia Sejarah PlayStation dari PS1 Hingga PS5. Di <https://duniagames.co.id/discover/article/menemani-selama-25-tahun-ini-dia-sejarah-playstation-dari-ps1-hingga-ps5> (Akses pada tanggal 20 April 2021)
5. Putri, T. A. M. 2021.4 Masalah Kesehatan akibatMain Video Game Menurut Penelitian. Di <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/07/105328520/4-masalah-kesehatan-akibat-main-video-game-menurut-penelitian?page=all> (Akses pada tanggal 20 April 2021)
6. Sastrahidayat, dan Ika Rochdjatun. 2014. Studi Introduksi Pisang Cavendish Dan HamaPenyakit (Melalui Pendekatan PAR). Malang: Pers Universitas Brawijaya.