

PENERAPAN SOCIAL NETWORK ANALYSIS PADA KEYWORD NON-FUNGIBLE TOKEN DAN METAVERSE UNTUK DETEKSI KOMUNITAS PADA PROJECT THE SANDBOX

ABSTRAK

Proyek pengembangan *game The Sandbox* adalah lingkungan virtual tempat pengguna dapat membuat, mengontrol, dan menjual pengalaman game mereka di *blockchain Ethereum* dengan memanfaatkan SAND, mata uang utilitas utama *platform*. Setiap hari, nilai mata uang SAND berfluktuasi secara dramatis. Dalam menanggapi kekhawatiran publik dan peristiwa yang diantisipasi atau yang ada. Dengan bergabung dalam berbagai grup game besar, diharapkan para pemain tetap *up to date* pada setiap peristiwa atau isu yang sedang beredar terkait game *The Sandbox*. Oleh karena itu, diperlukan kajian *Sociotechnology* untuk menemukan pengetahuan tentang komunitas game yang terkait dengan *game The Sandbox*. *Social Network Analysis* (SNA) adalah penelitian yang menggunakan teori Graf untuk menyelidiki hubungan manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses interaksi antar masing-masing akun sehingga dapat nantinya menentukan aktor mana yang merupakan kunci utama dalam suatu *network*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Social Network Analysis* untuk mengidentifikasi komunitas dan aktor aktif dalam percakapan publik *Non-Fungible Token (NFT)* dan proyek *game Metaverse* yang didistribusikan oleh *The Sandbox* di Media Sosial *Twitter* menggunakan indikator *Centrality*. Dalam ekosistem jaringan pada penelitian ini, didapatkan skor nilai *degre Centrality* tertinggi ditempati oleh akun yang bernama *@TheSandboxGame* dengan skor 626. Kemudian nilai *Betweenness Centrality* menjadi urutan pertama dengan skor 0,564297. Dan juga nilai *closeness* dan juga *eigenvector Centrality* secara berurut mendapatkan posisi pertama dengan skor nilai 0.449638 untuk *closeness* dan 0.618666 untuk *eigenvector Centrality*. Dalam nilai *Modularity*, komunitas yang terbentuk dalam jaringan ini sebesar 0.723, yang dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa komunitas yang terbentuk dalam jaringan ini sangat bagus. *Output* dari penelitian ini adalah akun *@TheSandboxGame* menjadi wadah komunitas terfavorit dalam *game The Sandbox*.

Kata kunci : *Social Network Analysis, Sociotechnology, The Sandbox*