

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran media digital pada saat sekarang ini sudah menjadi urgensi yang semakin tinggi pada masyarakat dunia. Kirsh (2010) mengatakan bahwa *Cyberspace* dan *Computer Mediated Communication* (CMC) membantu dalam meningkatkan kemampuan dalam menjalin relasi baik dalam pertemanan dan hubungan. Ruang *cyber* bisa mengintegrasikan hubungan relasi manusia, data, maupun interaksi yang terjadi melalui perantara komputer yang bisa terkoneksi satu dengan yang lainnya. Keadaan seperti inilah yang menurut Zaphiris & Ang (2010) CMC membantu untuk memahami konteks dan jenis relasi hubungan virtual.

Fenomena yang muncul pada dunia *cyber* akan berdampak kepada sebuah media baru yang bisa dimanfaatkan oleh organisasi, *brand* bahkan komunitas virtual yang akan menjadi eksistensi untuk bisa melakukan aktivitas dalam dunia *online* dengan mencoba untuk integrasi dengan dunia *offline*. Hal ini tidak terlepas dengan apa yang disampaikan oleh Kozinets (2015) bahwa transformasi kehidupan sosial yang saling terintegrasi dan memiliki sebuah keterikatan antara dunia *online* dan *offline* dengan melihat cakupan kegiatan para khalayak di media serta pola komunikasi yang sudah termediasi dengan teknologi saat ini.

Sebuah komunitas virtual terbentuk karena adanya komunikasi kelompok melalui mediasi komputer yang menjadikan fungsi dari komunitas tersebut bisa lebih hidup ketika melakukan interaksi dengan sesama anggota di dalamnya. Berbagai sarana dan prasarana yang ada, berkomunikasi bisa lebih mudah dengan menyalurkan informasi, pendapat secara cepat bahkan *real-time*. Adanya

komunitas virtual menjadikan orang-orang untuk bisa lebih dekat meskipun belum pernah bertemu secara langsung. Hal tersebut didorong oleh teknologi komunikasi dengan adanya media sosial untuk bisa mewadahi seseorang untuk bisa bertemu dan saling berinteraksi satu sama lain secara virtual (Ansori dan Sari, 2020).

Platform Discord menjadi salah satu media baru yang memiliki inovasi pada layanan *chatting*, *platform* Discord memiliki perbedaan dengan media sosial yang lain yaitu sistem layanan yang memiliki multifungsi pada setiap fitur yang ada di dalam *platform* tersebut dikarenakan fokus awal pada *platform* tersebut ditujukan untuk para *gamers*, *youtuber*, *podcaster* dan *streamer*. Discord menjadi sebuah tempat untuk mengumpulkan orang-orang yang memiliki hobi, *passion*, serta visi yang sama untuk menciptakan sebuah komunitas secara virtual. Hal tersebut juga menjadi alasan peneliti untuk menjadikan Discord sebagai objek penelitian.

Popularitas Discord menjadi bertambah seiring waktu dengan kehadiran komunitas yang mengandalkan bidang tertentu seperti bidang edukasi, perusahaan, *seller* bahkan komunitas kecil yang ingin berkembang melalui *platform* tersebut. Menurut data *Business of Apps* tahun 2022, jumlah pengguna Discord di dunia mencapai 140 juta pengguna aktif pada tahun 2021, terdapat peningkatan pengguna sebesar 40% dari tahun sebelumnya yang sebanyak 100 juta pengguna aktif serta pengguna aktif per minggu terdapat 19 juta pengguna yang aktif dalam *platform* Discord. Efek peningkatan ini disebabkan oleh pandemi covid-19 yang terjadi pada tahun tersebut sehingga penggunaan Discord menjadi lebih banyak digunakan.

Hal di atas mengemukakan bahwa aplikasi Discord sebagai platform yang diminati oleh para pengguna terutama *gamer* yang dapat berinteraksi dengan *gamer* lainnya. Aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur yang bisa dimanfaatkan oleh para

gamer yaitu membuat *server* sebagai pembentukan dari komunitas *online*. Beberapa fitur yang dapat digunakan ketika berada dalam *server* komunitas adalah *chat-room* yang memiliki kegunaan untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya. *Chat-room* dapat dibuat lebih dari satu dengan tujuan untuk berdiskusi dengan pengguna lainnya sesuai dengan topik atau nama dari *chat-room* tersebut.

Server komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* membagi beberapa *channel* sesuai topik yang dibahas mulai dari topik utama yaitu *Game Resident Evil* hingga hiburan lainnya sehingga anggota di komunitas tersebut bisa berinteraksi satu sama lain. Pada bulan Januari 2023, komunitas ini memiliki anggota sebanyak 1900 orang berdasarkan data yang peneliti dapatkan di *server* komunitas *game* tersebut. Keberadaan sebuah komunitas Discord “*Resident Evil Lore Indonesia*” mempunyai tujuan untuk membangun interaksi dan kedekatan sesama *fans* atau *gamer* dari *video-game Resident Evil* secara virtual dalam platform Discord. Selain itu, komunitas ini memiliki akses yang lebih terbuka sehingga orang yang baru mengetahui komunitas ini dapat melihat aktivitas yang ada di dalamnya.

Perbedaan komunitas *server Resident Evil Lore Indonesia* dengan komunitas *server* lain di Discord adalah komunitas ini mayoritas berfokus kepada satu topik yaitu sebuah *game Resident Evil* kemudian membagi beberapa *chat-room* (ruang obrolan) yang ada dalam komunitas untuk membahas topik-topik lain seperti pengumuman, promosi, ruang musik dan lainnya. Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* saat ini menjadi komunitas yang aktif dalam membahas seputar *game Resident Evil*.

Berdasarkan observasi awal pada tahun 2022, peneliti menemukan fakta bahwa pada awalnya komunitas ini dahulunya aktif di halaman *facebook* hingga komunitas

ini meluaskan relasi dan jaringan komunikasi mereka ke aplikasi Discord. Seiring berkembangnya komunitas ini di Discord, para anggota tidak saling bertemu langsung melainkan bertemu melalui sebuah jaringan komputer. Sesuai dengan pola komunikasi yang terjadi pada komunikasi virtual yang di mana penyampaian dan penerimaan pesan yang dilakukan melalui *cyberspace*. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Johnson dan Kaye (1998) menyatakan bahwa kemudahan dalam menggunakan internet yang mengakibatkan pola komunikasi virtual menjadi lebih mudah tanpa ada batasan antara ruang dan waktu. Oleh karena itu, komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* menjadi wadah untuk berinteraksi sesama anggota dengan membahas topik yang berkaitan dengan *game* yang bersangkutan dan topik yang berkaitan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* memiliki sejumlah wadah untuk melakukan berbagai percakapan di setiap harinya terdapat puluhan bahkan ratusan diskusi yang aktif dengan berbagai topik yang muncul. Selain itu, diberikan beberapa tagar *channel* untuk mengategorikan topik yang dibahas guna meminimalisir postingan yang sejenis yang dikirim atau dibagi ulang dan lebih terarah dalam mengetahui topik utama masing-masing *channel*-nya. Salah satu *chat-room* yang paling aktif dalam *server* komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* yaitu #ngobrol-bebas di mana *chat-room* ini juga membebaskan anggota untuk mengirimkan hal apapun yang berhubungan dengan kejadian atau fenomena yang terjadi pada saat sekarang seperti mengirim konten atau postingan, selebaran informasi, berita terkini, *meme*, bahkan diskusi yang tidak jauh dari topik utama komunitas tersebut yaitu *game Resident Evil*. Hal tersebut memperlihatkan sebuah kecenderungan dalam menguatkan sebuah identitas kelompok atas preferensi topik

yang diberikan sehingga akan menjadi kuat karena sebuah ruang yang sama dan mempunyai selera yang sama. Dengan demikian, *chat-room* #ngobrol-bebas menjadi fokus dari penelitian ini untuk melihat partisipasi dari anggota yang ada dalam komunitas tersebut.

Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* memiliki sejumlah aturan yang harus dipatuhi agar semua pihak yang terlibat di dalam komunitas tersebut menjadi lebih aman. Jika terdapat pelanggaran akan ada konsekuensi yang akan diberikan oleh anggota yang bersangkutan sesuai SOP yang telah ditetapkan dalam pedoman komunitas.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Vannyora (2019) dengan judul *Tribalisme Online Pada Fans Politik Di Ruang Virtual (Studi Netnografi Grup Facebook Gerakan Muslim Jihad #2019GantiPresiden)*. Penelitian tersebut membahas tentang karakteristik tribalisme *online* pada fans politik dalam grup Facebook Gerakan Muslim Jihad dengan menggunakan metode netnografi dan menggunakan teori *Computed Mediated Communication (CMC)* sebagai landasan dasar untuk penelitian tersebut. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah objek yang diteliti pada komunitas Grup Facebook sedangkan penelitian ini membahas tentang komunitas pada komunitas pada *platform* Discord.

Teori yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teori *Computer Mediated Communication* yang dirujuk kepada pendapat John (dalam Thurlow, 2004) mengatakan bahwa CMC adalah sebuah proses seseorang untuk melakukan komunikasi menggunakan perantara via komputer dan internet dengan melibatkan seseorang dalam sebuah konteks tertentu serta membentuk sebuah media sebagai tujuan dalam berkomunikasi. Asumsi dasar dari teori ini adalah proses komunikasi

manusia yang diperantarai oleh komputer yang terkoneksi dengan internet untuk melakukan interaksi sosial.

Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif akan mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial dengan mencari data untuk memperoleh gambaran secara keseluruhan dan personal dari subjek yang akan diteliti melalui pendekatan kualitatif. Kemudian, strategi penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan studi netnografi yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian ini dengan melihat aktivitas dan pola komunikasi yang terjadi pada komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* seperti membagi informasi, penggiringan opini dan penumbuhan nilai kelompok. Selain itu, pengamatan komunitas ini juga akan memperhatikan komunikasi melewati aplikasi Discord sebagai perantara mediasi dengan melihat kegiatan komunitas tersebut seperti membagikan postingan dan menanggapi postingan anggota lain, sebagaimana yang dijelaskan oleh Kozinets (2015) bahwa fokus dari netnografi akan menjadi sebuah pedoman dalam memahami jenis relasi jaringan sosial dari media sosial terutama Discord yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pola komunikasi virtual dalam komunitas *online* tepatnya pada komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* di platform Discord. Hal ini dilakukan untuk mengkaji aktivitas komunikasi yang terjadi di antara anggota komunitas *Resident Evil Lore Indonesia*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* di platform Discord?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pola komunikasi virtual pada komunitas virtual *Resident Evil Lore Indonesia* di aplikasi Discord.
2. Mengetahui bentuk dan budaya partisipasi pada komunitas virtual *Resident Evil Lore Indonesia*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menjadi sebuah informasi tambahan dalam Ilmu Komunikasi khususnya pada komunikasi virtual. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini juga bisa jadi sebuah referensi dalam pembelajaran komunikasi virtual khususnya komunikasi kelompok yang berkaitan dengan *new media*.

2. Manfaat Praktis

- a. Pembaca, mampu memberikan informasi tentang pola komunikasi virtual yang dilakukan oleh para anggota dan admin dalam komunitas di Discord
- b. Penelitian selanjutnya, dengan mengetahui hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan dalam penelitian yang berkaitan dan menambah konsep baru untuk peneliti setelahnya.