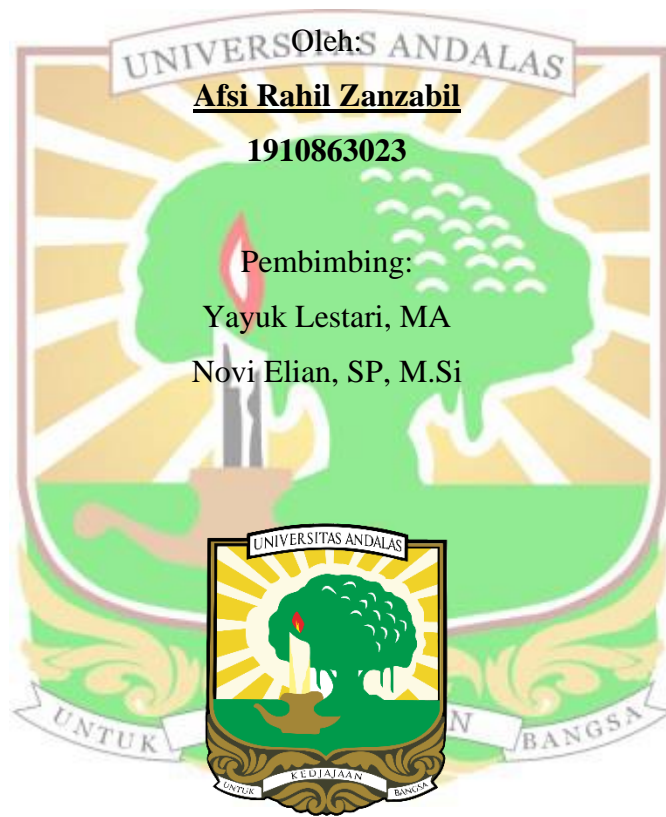


**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KOMUNITAS *ONLINE* DI  
PLATFORM DISCORD**

**(Studi Netnografi Pada Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia*)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu  
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas



Oleh:

**Afsi Rahil Zanzabil**

**1910863023**

Pembimbing:

Yayuk Lestari, MA

Novi Elian, SP, M.Si

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG**

**2023**

## ABSTRAK

# POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KOMUNITAS *ONLINE* DI *PLATFORM* DISCORD

(Studi Netnografi Pada Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia*)

Oleh:

**Afsi Rahil Zanzabil**  
**1910863023**

Pembimbing:

**Yayuk Lestari, MA**  
**Novi Elian, SP, M.Si**

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*. Platform Discord menjadi salah satu media baru yang memiliki inovasi pada layanan *chatting*, *streaming* untuk para *gamer*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Strategi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan studi netnografi. Netnografi memberikan suatu pemahaman dalam memandang nilai-nilai masyarakat dalam menjelaskan sikap dan perilaku anggota masyarakat itu sendiri serta merefleksikan implikasi dari komunikasi yang termediasi di internet. Penelitian ini mengambil data yaitu dengan melihat pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi yang dilakukan di platform Discord. Paradigma dalam penelitian ini adalah konstruktivis dengan menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) untuk melihat pola komunikasi virtual yang terdapat pada komunitas tersebut terutama pada bagian ruang obrolan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang dibahas terdapat data obrolan atau topik yang ada pada channel #ngobrol-bebas berupa konten politik agama, pop-culture dan *video-game*. Pola komunikasi virtual dalam komunitas *online Resident Evil Lore Indonesia* ditandai dengan adanya pola multi-arah dan sirkular pada interaksi yang terjadi sesama anggota di ruang obrolan. Komunitas *Resident Evil Lore Indonesia* di platform Discord terdapat berbagai bentuk partisipasi anggota di dalamnya yang meliputi afiliasi, ekspresi, kolaborasi dan sirkulasi. Adanya aktivitas komunikasi seperti afiliasi, ekspresi, kolaborasi dan sirkulasi dapat mempengaruhi tindakan mereka dalam memoderasi konten dan mengarahkan diskusi berdampak positif terhadap kualitas komunikasi di komunitas ini.

**Kata Kunci:** Budaya Partisipasi, Discord, Komunikasi Virtual, Komunitas Virtual, Pola Komunikasi, *Resident Evil Lore Indonesia*

## **ABSTRACT**

### ***VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS IN ONLINE COMMUNITIES ON THE DISCORD PLATFORM***

***(Netnography Study on Resident Evil Lore Indonesia Community)***

***By:***

**Afsi Rahil Zanzabil  
1910863023**

***Supervisors:***

**Yayuk Lestari, MA  
Novi Elian, SP, M.Si**

*The phenomenon that appears in the cyber world will have an impact on a new media that can be utilized by organizations, brands and even virtual communities that will become an existence to be able to carry out activities in the online world by trying to integrate with the offline world. The Discord platform is one of the new media that has innovations in chat services, streaming for gamers. The research method used in this research is qualitative. The research strategy that will be used in this research is to use netnography studies. Netnography provides an understanding in looking at community values in explaining the attitudes and behaviors of community members themselves and reflecting on the implications of mediated communication on the internet. This research takes data by looking at the communication patterns that occur in the Resident Evil Lore Indonesia community based on the results of observations and documentation conducted on the Discord platform. The paradigm in this research is constructivist by using Computer Mediated Communication (CMC) theory to see the virtual communication patterns found in the community, especially in the chat room section. The results showed that the content discussed in the chat data or topics in the #ngobrol-bebreek channel was in the form of religious political content, pop-culture and video-games. Virtual communication patterns in the Resident Evil Lore Indonesia online community are characterized by the existence of multi-directional and circular patterns in the interactions that occur among members in the chat room. The Resident Evil Lore Indonesia community on the Discord platform has various forms of member participation in it which include affiliation, expression, collaboration and circulation. The existence of communication activities such as affiliation, expression, collaboration and circulation can influence their actions in moderating content and directing discussions to have a positive impact on the quality of communication in this community.*

***Keywords: Communication Patterns, Virtual Communication, Discord, Virtual Community, Resident Evil Lore Indonesia, Participatory Culture***