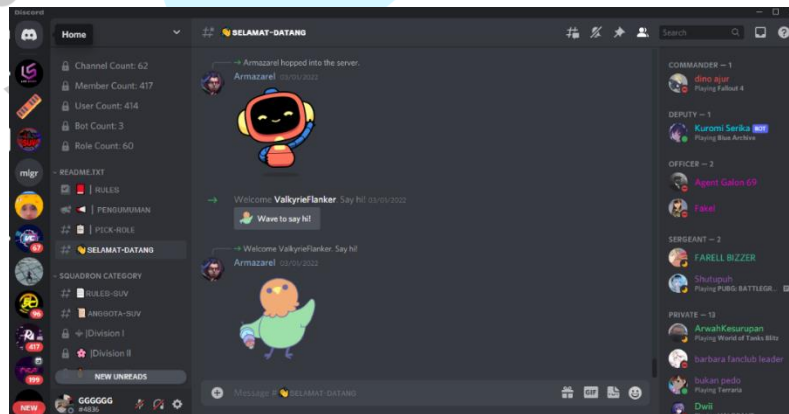


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Discord merupakan aplikasi *voice* chat yang sering digunakan oleh para pemain game online sebagai sarana interaksi dan komunikasi, pada penggunaannya terdapat banyak komunitas online yang ada pada aplikasi discord (Abdi, 2021). Salah satunya adalah komunitas online yang bernama SUV atau singkatan dari Selection University Sensha do, komunitas ini berdiri pada bulan februari tahun 2017 dan memiliki total 404 member saat ini. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan dalam discord komunitas SUV, ada sekitar 6-8 anggota yang bergabung di *voice channel* SUV setiap malamnya untuk bermain game bersama dan saling berkomunikasi satu sama lain. Game yang sering dimainkan oleh komunitas ini adalah War Thunder, game perang yang pemainnya dibebaskan untuk memilih pertempuran apa yang akan dimainkan seperti tank vs tank, pesawat vs pesawat, kapal vs kapal, dan tank-pesawat vs tank-pesawat (Gading, 2019). Pembeda dengan kelompok discord lainnya adalah setiap minggunya SUV memiliki aktivitas yaitu mengadakan squadron battle pada hari sabtu dan minggu di jam 21.00 WIB, dan mereka aktif dalam berinteraksi yang berkaitan dengan game War Thunder di discord.



Gambar 1.1 Discord Komunitas SUV

SUV atau Selection University Sensha do merupakan sebuah kelompok yang menjalin relasi antara anggota kelompok dengan anggota kelompok lainnya. Karena mereka memiliki kesamaan *interest* atau *value*. Kelompok yang berdiri pada tahun 2017 ini merupakan sekumpulan orang-orang yang memiliki tujuan bersama, serta saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Seperti adanya saling ketergantungan, saling mengenal satu sama lain, melihat anggota-anggota lainnya sebagai bagian dari kelompok. Meskipun anggota lainnya mempunyai peran yang berbeda-beda (Fikriya, 2018).

Scope of Activities yang dimiliki oleh kelompok ini berdasarkan server discord yang ada pada komunitas SUV adalah saling berbagi informasi terbaru mengenai game yang mereka mainkan yaitu War Thunder, atau mereka saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain mengenai aktivitas mereka sehari-hari melalui *voice chat* di salah satu room yang sedang digunakan di discord.. Bermain game bersama di dalam discord, selain War Thunder mereka juga memainkan game lainnya seperti Rainbow Six Siege, Valorant, Princess Connect! Re:Dive, Blue Archive, Arknights, dan Genshin Impact. Nama game tersebut ada di list discord game yang dimainkan oleh para anggota SUV, tetapi game yang lebih sering dimainkan adalah War Thunder.

Komunitas ini memiliki *duration* atau kelompok dengan jangka waktu yang panjang, berdasarkan informasi yang didapatkan dari ketua komunitas. Kelompok ini terbentuk pada tahun 2017 dan masih ada sampai sekarang di tahun 2022. Hal ini dikarenakan komunikasi dan interaksi yang terjadi diantara para anggota kelompok SUV berlangsung setiap harinya. Saling *sharing*, interaksi, dan bermain game online bersama di discord, menjadikan kelompok ini tidak memiliki jangka waktu yang pendek. Value dan minat yang dimiliki oleh kelompok ini juga sama, pada kelompok ini sering membahas hal-hal yang berkaitan dengan game War Thunder atau Alutsista (Alat Utama Sistem Senjata). Mereka sering membahas alutsista karena hal ini berkaitan dengan game yang dimainkan, karena game War Thunder merupakan game perang yang realistis.

Komunikasi kelompok yang terbentuk pada komunitas SUV atau Selection University Sensha do ini menggunakan discord sebagai media utama komunikasi

mereka dalam melakukan komunikasi kelompok. Discord biasa digunakan untuk komunikasi jarak jauh, bermain game, dan juga merupakan salah satu aplikasi gratis yang bisa digunakan melalui *platform PC, smartphone android dan iphone*. Penggunaannya bisa berupa chat, *voice*, dan video. Fitur-fitur lainnya yang dimiliki oleh discord salah satunya yaitu dapat berbagi layar atau *share screen*, sama seperti fitur yang dimiliki oleh aplikasi lainnya seperti google meeting, skype, dan zoom (Rakhmawan, 2020).

Discord yang dimanfaatkan sebagai media komunikasi komunitas online SUV untuk saling berinteraksi dan mengenal satu sama lain. Melalui berbagai macam saluran komunikasi yang ada di discord, Kelompok ini memanfaatkan fitur yang dapat membuat *channel* atau ruang khusus dengan topik dan diskusi yang berbeda-beda pada saluran tersebut, hal ini akan menyebabkan banyaknya saluran komunikasi pada penggunaan aplikasi discord. Pengguna dapat membuat sebuah “saluran” secara terpisah dengan topik apapun yang disukai. Kemudian para pengguna discord dapat mengundang sesama anggota ke dalam “saluran” tersebut untuk berkomunikasi, baik itu menggunakan teks, suara, ataupun video (Abdi, 2021).

Komunikasi yang biasa dilakukan oleh komunitas SUV dapat dilakukan melalui *general voice* yang tersedia dan pada observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui discord komunitas SUV secara langsung, terdapat lima *room voice* yang tersedia di server SUV. Nama-nama *room voice* yang sering digunakan pada server ini adalah *high profile, mid profile, dan low profile*. Tidak ada perbedaan dari ketiga server tersebut, ketiga sering digunakan untuk berkomunikasi dengan membahas hal-hal yang berkaitan dengan game atau bercerita tentang aktivitas sehari-hari yang dilakukan diantara anggota SUV. Selain itu juga, ada *room voice music* yang dimana para anggotanya bisa mendengarkan lagu bersama.

Room untuk anggota yang sedang AFK (*Away From Keyboard*) juga ada pada server ini, *room* ini digunakan untuk mereka yang biasanya sedang izin untuk makan, bekerja, atau hal-hal lainnya yang waktunya cukup lama. Di server ini juga bisa membuat *room voice* sendiri untuk para anggota yang ingin membuat *s voice*, hal ini biasa dilakukan untuk mereka yang biasanya ingin berbicara serius, atau ingin

mengobrol terpisah dengan anggota lainnya agar tidak terganggu. Dalam *room voice* yang dijelaskan tersebut, adanya fungsi kelompok yaitu fungsi hubungan sosial pada kelompok SUV yaitu mereka dapat memelihara dan menjaga hubungan sosial diantara anggotanya, yang dimana mereka secara rutin membiarkan para anggota untuk menjalankan aktivitas yang informal dan menghibur. (Wibowo, 2020).

Keberadaan teknologi yang sudah berkembang pesat telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan, dimana teknologi dapat membantu berbagai macam hal menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi ini menciptakan berbagai macam sarana dan alat-alat yang canggih sesuai kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, menyebabkan semakin mudahnya manusia dalam membangun interaksi sosial, terutama dalam bidang komunikasi (Saefullah, 2020).

Komunikasi yang sebelumnya membutuhkan waktu lama untuk menyampaikan pesannya, kini dengan berkembangnya teknologi segalanya menjadi semakin cepat walaupun memiliki jarak yang sangat jauh. Jarak yang jauh tidak lagi menjadi sebuah hambatan ketika seseorang sedang berinteraksi satu sama lain secara komunikatif. Bahkan dengan berkembangnya teknologi saat ini, interaksi jarak jauh tidak hanya dirasakan melalui sebuah suara. Tetapi juga menampilkan wujud secara fisik melalui video call. Karena semakin cepatnya akses informasi dalam kehidupan sehari-hari, maka semakin cepat juga kita mengetahui peristiwa atau berita terbaru yang sedang terjadi. Salah satu hal yang menyebabkan cepatnya akses informasi tersebut dalam bidang teknologi komunikasi adalah internet (Saefullah, 2020).

Adanya internet memudahkan proses komunikasi yang terjadi masa sekarang ini, menurut data Internetworldstats pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta dengan estimasi total populasi sebanyak 276,3 juta jiwa. Berdasarkan data tersebut sebanyak 76,8% persen masyarakat di Indonesia menggunakan internet (Kusnandar, 2021). Sedangkan berdasarkan laporan Bank Dunia dengan judul *Harnessing Digital Technologies for Inclusion in Indonesia 2021*, masyarakat Indonesia lebih sering menghabiskan waktunya untuk berkomunikasi melalui internet. Persentase aktivitasnya mencapai 36 %, sedangkan untuk aktivitas lainnya adalah menggunakan internet untuk bersantai dan membuka media sosial untuk menyaksikan konten video,

audio, atau bermain game sebanyak 21%. Kemudian sebanyak 11% masyarakat Indonesia menggunakan waktunya untuk *browsing* (Rizaty, 2021).

Berkembangnya teknologi melahirkan berbagai macam media untuk berkomunikasi serta berinteraksi. Media komunikasi merupakan alat yang sering digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari komunikator kepada komunikan. Suatu sarana yang bisa digunakan untuk memproduksi, mendistribusikan, mereproduksi informasi (Baran, 2012).

Media Komunikasi sangat berperan di kehidupan masyarakat, karena saat ini teknologi telekomunikasi paling sering digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun berita dengan jarak yang jauh sekalipun. Dalam hal ini Fungsi media komunikasi adalah untuk efektivitas, yaitu sebagai sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi. Efisiensi, yaitu sebagai sebuah sarana untuk mempercepat alur penyampaian informasi. Konkrit, yaitu sebagai sarana untuk dapat membantu mempercepat isi pesan yang memiliki sifat abstrak. Dan yang terakhir adalah motivatif, yaitu sebagai sarana agar lebih semangat dalam berkomunikasi (Baran, 2012). Dalam hal ini, salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam berkomunikasi secara online adalah Discord. Dilansir dari [idntimes.com](https://www.idntimes.com), pada bulan juni 2020 pengguna discord terhitung sampai dengan 100 juta pengguna aktif perbulannya (Putra, 2021).

Penggunaan discord dapat menjadi sebuah wadah untuk komunikasi kelompok, dalam sebuah komunitas yang telah di bentuk. Karena dalam penggunaannya individu dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai macam saluran komunikasi pada berbagai macam topik yang sedang dikomunikasikan dalam penggunaan discord (Abdi, 2021).

Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai proses dalam komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau bahkan lebih dengan tujuan yang sama, serta mengenal satu sama lain serta menganggap mereka menjadi bagian dari kelompok. Meskipun setiap anggota kelompok mempunyai peran yang berbeda-beda. Memiliki aturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok itu sendiri dan adanya kontribusi arus informasi diantara para anggota agar mampu menciptakan atribut

kelompok sebagai bentuk dari karakteristik yang khas dan melekat pada kelompok. Komunikasi kelompok yang dilakukan sehari-hari melalui discord ini juga dapat membentuk dan memelihara hubungan antara para anggota kelompok, sehingga relasi yang dibangun dapat menjadi semakin erat (Pratami, 2018).

Dalam hal ini menariknya penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang berjudul Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Online SUV “Selection University Sensha do” adalah adanya komunikasi kelompok yang terjalin pada komunitas ini setiap harinya melalui discord walaupun, kelompok ini memiliki media lain yaitu WhatsApp. Namun mereka lebih aktif untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui discord, dan topik yang didiskusikan bukan hanya tentang game saja tetapi juga bersifat umum mengenai kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan dan hal-hal lainnya. Pada penelitian ini akan melihat komunikasi kelompok yang ada dalam komunitas virtual yaitu komunitas SUV atau kepanjangan dari Selection University Sensha do yang menggunakan discord sebagai media komunikasi kelompoknya.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Irma Syahfitri Pasaribu dengan prodi ilmu komunikasi di Universitas Sumatera Utara pada tahun 2019 dengan judul penelitian yaitu “Pola Komunikasi Kelompok pada Komunitas *Scooter*” Berdasarkan penelitian ini, peneliti meneliti bagaimana pola komunikasi kelompok yang ada pada komunitas Scooter Dolok Masihul ialah menggunakan pola komunikasi dua arah yang dimana ketua dari komunitas tersebut sebagai komunikator utama kepada anggotanya, dan anggotanya pun juga mengirimkan informasi kepada anggota lainnya. Ketua dari komunitas ini membebaskan anggota untuk saling berinteraksi terbuka, karena pola komunikasi yang digunakan bertujuan untuk bisa menjalin hubungan baik dengan sesama anggota agar merasa nyaman dan saling terbuka. Sedangkan pada fungsi komunikasi kelompok yang dijalani oleh komunitas ini adalah menjalin hubungan sosial, pendidikan pemecahan masalah, dan persuasif. Dan tidak ditemukannya fungsi terapi pada komunitas Scooter Dolok Masihul (Pasaribu, 2019).

Berikutnya penelitian yang terkait pada penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tulis Muliawan dengan prodi ilmu komunikasi di Universitas Sultan

Ageng Tirtayasa pada tahun 2013 dengan judul penelitian yaitu “Komunikasi Kelompok Suporter Bola dalam Membentuk Kohesivitas” Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin meneliti bagaimana komunikasi kelompok yang dilakukan komunitas tersebut dalam membentuk kohesivitas suporter The Jakmania Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan yaitu dalam komunikasi kelompok yang terjadi pada komunitas The Jakmania UNJ memberikan peran besar saat membangun kohesivitas. Dan intensitas komunikasi tinggi dapat membuat hubungan diantara anggota kelompok jadi semakin erat. Komunitas ini selalu menjaga komunikasinya dengan mengadakan pertemuan yang rutin minimal seminggu sekali, dengan demikian dapat meningkatkan kualitas hubungan antara anggota komunitas The Jakmania (Muliawan, 2013)

Penelitian selanjutnya yang terkait dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Tasbihatul dengan program studi ilmu komunikasi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2018 dengan judul “Komunikasi Kelompok Komunitas Army Surabaya” Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin meneliti bagaimana komunikasi kelompok dan pola komunikasi kelompok yang ada pada komunitas army surabaya. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok pada komunitas army terbagi menjadi dua yaitu komunikasi langsung yang berlangsung saat event offline, dan komunikasi tidak langsung melalui grup chat dan *Official account*. Sedangkan pola komunikasi dalam komunitas army surabaya terbagi menjadi tiga yaitu pola satu arah seperti penyebaran pamflet atau komunikasi pembawa acara saat event berlangsung. Pola komunikasi dua arah, komunikasi antara admin dan anggota army. Dan yang terakhir pola komunikasi multi arah yaitu saat semua anggota komunitas membicarakan topik pembicaraan dan anggota lainnya saling sahut-menyahut antara satu dengan yang lainnya (Fikriya, 2018).

Perbedaannya dengan penelitian ini pada judul “Pola Komunikasi Kelompok pada Komunitas *Scooter*” yaitu komunikasi kelompok yang dilakukan pada komunitas SUV ini berlangsung setiap harinya tidak hanya dilakukan seminggu sekali. Dan komunikasi berlangsung melalui media komunikasi discord dengan membahas hal-hal yang bersifat umum dan hal yang berkaitan dengan game yang mereka mainkan.

Berikutnya pada perbedaannya dengan penelitian ini pada judul “Komunikasi Kelompok Suporter Bola dalam Membentuk Kohesivitas” komunikasi kelompok yang dilakukan oleh SUV hanya fokus pada satu media komunikasi saja yaitu discord, tidak menggunakan twitter dan facebook. Serta komunikasi yang dilakukan sifatnya online tidak ada pertemuan langsung pada komunitas SUV, dan komunikasi yang dilakukan berlangsung setiap harinya. Sedangkan perbedaan pada penelitian dengan judul “Komunikasi Kelompok Komunitas Army Surabaya” ialah komunikasi kelompok yang dilakukan oleh komunitas SUV menggunakan media discord. Komunikasi yang dilakukan juga hanya komunikasi tidak langsung karena mereka berinteraksi dan berkomunikasi hanya secara online saja melalui discord.

Penelitian ini penting dan menarik untuk dilakukannya analisis komunikasi kelompok pada komunitas SUV dalam media discord dengan menggunakan metode netnografi, karena dalam netnografi ini membutuhkan media komputer sebagai sarana alat mediasi dalam pengumpulan sumber data. Dalam penelitian ini peneliti memilih komunitas SUV untuk menjadi subjek dalam penelitian ini, ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan komunitas ini dibanding dengan komunitas virtual game lainnya. Pertama, komunitas ini termasuk sedikit dari komunitas sejenis yang ‘usianya’ cukup panjang, yakni sekitar 5 tahun. Kedua, relasi dan interaksi antar anggota SUV memiliki intensitas yang cukup tinggi karena dilakukan setiap harinya. Ketiga, sifat keanggotaan komunitas SUV ini tidak membatasi pada kriteria tertentu, misalnya pada jenis kelamin tertentu. Kelompok ini memiliki fokus tujuan untuk mendapatkan peringkat yang tinggi di game War Thunder dalam squadron war. Kelompok ini juga memiliki manfaat yaitu sebagai wadah untuk membentuk dan memelihara sebuah hubungan yang terjalin antara anggota-anggota yang memiliki hobi dan *interest* yang sama.

Peneliti akan mencari data pada anggota kelompok komunitas SUV yang bergabung pada tahun 2017, 2019, dan 2021. Karena peneliti ingin melihat perbedaan komunikasi kelompok yang terjadi pada anggota komunitas SUV, yang dilihat berdasarkan fungsi dan ciri dari komunitas itu sendiri. Oleh karena itulah penelitian ini menggunakan netnografi karena merupakan sebuah riset partisipasi observasi yang membutuhkan ruang lingkup online yang dimana peneliti menganalisis komunikasi

kelompok yang terjadi di komunitas SUV sebagai komunitas virtual yang ada pada media komunikasi discord secara online.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi kelompok yang ada pada komunitas online discord SUV atau Selection University Sensha do dalam aktivitas di server discord, bagaimana aktivitas dan hubungan relasi pada anggota-anggota komunitas SUV atau Selection University Sensha do.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana komunikasi kelompok komunitas Selection University Sensha do di media discord ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui suatu komunikasi kelompok yang dilakukan oleh komunitas Selection University Sensha Do di media discord.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, diantaranya adalah

1. Manfaat Akademik

Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat menambah penelitian terkait kajian komunikasi kelompok. Khususnya terkait dengan komunikasi kelompok virtual dengan menggunakan media discord. Sejumlah konsep yang terdapat komunikasi kelompok dapat dikembangkan, seperti halnya intensitas

komunikasi, ciri dan fungsi komunitas virtual dikaitkan dengan penggunaan media discord yang selama ini identik digunakan oleh para gamer.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi wacana bagi masyarakat terkait perkembangan komunitas virtual para gamer pada umumnya. Sementara secara khusus, dapat menjadi masukan bagi para komunitas virtual yang beranggotakan para gamer untuk dapat menjaga kontinuitas kelompok seperti halnya yang dilakukan komunitas SUV.

