

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tinjauan literatur yang digunakan oleh peneliti akan diawali dengan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berhasil didapatkan oleh peneliti yang diharapkan bisa menjadi rujukan, pelengkap, ataupun pembandingan dalam penelitian.

Tabel 2.1 Tinjauan Literatur

No	Judul Penulis Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Skripsi ini
1	Komunikasi Kelompok Komunitas ARMY Surabaya Tasbihatul Fikriya 2018	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	Metode Penelitian Kualitatif - Wawancara	Komunikasi kelompok pada komunitas ARMY menjadi langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung saat event berlangsung dan komunikasi tidak langsung melalui grup chat seperti line dan instagram	Disarankan kepada pengurus untuk meningkatkan Kedekatan antar anggota dan setiap anggota dapat merasakan kebersamaan yang mendalam	Penelitian ini berkomunikasi menggunakan media sosial Line, dan adanya komunikasi melalui event offline. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan discord sebagai media yang digunakan.

2	Pola Komunikasi Kelompok pada Komunitas Scooter Irma Syahfitri Pasaribu 2019	Universitas Sumatera Utara	Metode Penelitian Kualitatif - Wawancara	Pola komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Scooter Dolok Masihul yaitu pola komunikasi dua arah atau timbal balik yang dimana ketua dan anggotanya saling mengirim informasi dan berusaha untuk mengerti informasi yang disampaikan secara langsung saat pertemuan tatap muka.	Disarankan komunikasi Scooter Dolok Masihul menyelesaikan struktur anggota komunitas agar memiliki kemudahan dalam berkomunikasi dan berkoordinasi, dan memiliki jadwal kegiatan yang jelas sehingga anggota lainnya dapat menyesuaikan kegiatan yang diselenggarakan.	Perbedaannya penelitian ini dilakukan dengan komunikasi secara langsung atau tatap muka sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan media komunikasi discord sebagai komunikasi yang dilakukan oleh komunitas SUV
3	Komunikasi Kelompok Suporter Bola dalam Membentuk Kohesivitas Tulus Muliawan 2013	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Metode Penelitian Kualitatif - Wawancara	Kesimpulannya komunikasi kelompok yang terjadi pada kelompok The Jakmania ini memiliki peran besar saat membangun kohesivitas dalam kelompok, intensitas	Disarankan agar setiap kelompok dapat menjaga intensitas komunikasi agar keutuhan	Perbedaannya adalah kelompok berkomunikasi kelompok secara langsung, dan mereka menggunakan

komunikasi membuat anggota menjadi Mereka kualitas dengan pertemuan seperti sekali.	tinggi dapat kelompok semakin erat. menjaga komunikasi intensitas yang rutin, seperti seminggu	kelompok bisa tetap terjaga dengan baik. kelompok ini disarankan untuk tidak memandang kelompok lainnya sebagai musuh, diharapkan dapat menghargai sebuah perbedaan dari kelompok lain.	n media sosial seperti facebook, twitter, dan sms untuk berkomunika si. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunaka n discord sebagai media komunikasin ya.
--	---	--	---

Sumber: Olahan Peneliti

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan kajian literatur terlebih dahulu agar mendapatkan bahan kajian serta menghindari adanya kesamaan topik pada penelitian yang sedang dilakukan. Pada penelitian yang berjudul “Komunikasi Kelompok Komunitas ARMY Surabaya” peneliti menemukan bahwa komunikasi kelompok pada komunitas ARMY Surabaya terjadi secara langsung dan tidak langsung. Pada komunikasi tidak langsung dilakukan melalui grup Line sedangkan pada saat komunikasi langsung terjadi saat adanya pelaksanaan event secara offline dengan anggota komunitas ARMY lainnya. Komunikasi yang dilakukan melalui grup tidak selalu terjadi setiap hari, karena komunikasi ini lebih berfokus untuk mengadakan event secara langsung agar dapat bertemu dan bersenang-senang bersama. Sehingga pengurus yang ada di komunitas kurang memperdulikan komunikasi yang terjadi di grup, dalam hal tersebut ada anggota yang menanggapi biasa saja, dan ada juga yang

menyalahkan ketidakaktifan komunitas kepada para anggotanya, bahkan ada juga yang menyalahkan admin.

Selanjutnya pada judul “Pola Komunikasi Kelompok pada Komunitas Scooter” peneliti menemukan bahwa pola komunikasi yang terjadi pada Komunitas Scooter Dolok Masihul menggunakan komunikasi dua arah atau timbal balik, dalam hal ini ketua komunitas Scooter Dolok Masihul sebagai komunikator utama yang memiliki tujuan pada komunikasi yang dilakukan. Setiap anggota juga mengirimkan informasi dan saling berkomunikasi dengan anggota lainnya pada setiap pertemuan yang dilakukan. Fungsi kelompok yang terjadi pada komunitas Scooter Dolok Masihul yaitu adalah hubungan hubungan sosial, wadah pendidikan, pemecahan masalah, dan persuasif, dalam hal ini tidak ditemukan fungsi terapi dalam komunitas Scooter Dolok Masihul. Pada penelitian ini juga mengatakan bahwa interaksi yang dilakukan sering terjadi setiap minggunya secara tatap muka, sehingga memudahkan anggotanya untuk berinteraksi dengan anggota lainnya.

Tinjauan penelitian dengan judul “Komunikasi Kelompok Suporter Bola dalam Membentuk Kohesivitas” peneliti menemukan bahwa komunikasi kelompok yang terjadi dalam komunitas The Jakmania mempunyai peran besar dalam membangun sebuah hubungan kohesivitas. Intensitas komunikasi tinggi dapat membuat hubungan antaranggota kelompok menjadi semakin erat. Komunitas ini mengadakan pertemuan rutin minimal seminggu sekali, agar menjadi intensitas komunikasi serta kekompakan dan solidaritas kelompok terjaga.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas yang menjadi perbedaan dalam penelitian yang dilakukan saat ini adalah bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok yang terjadi pada komunitas online discord SUV. Dalam hal ini, beberapa penelitian terdahulu diharapkan dapat sebuah pengetahuan dan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan sebelumnya.

2.2. Teori dan Konsep

2.2.1. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan kumpulan orang-orang yang memiliki tujuan bersama, serta saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama tersebut dengan adanya saling ketergantungan dan saling mengenal dengan anggota lainnya. Memandang anggota lainnya sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota memiliki peran yang berbeda-beda (Fikriya, 2018).

Komunikasi kelompok juga berfungsi untuk mendefinisikan bagaimana interaksi yang terjadi pada setiap individu dengan kelompoknya dalam menciptakan kesepakatan, seperti saling berbagi informasi, pemecahan sebuah masalah sehingga semua anggota kelompok bisa menumbuhkan karakteristik pribadi, dan kekerabatan dan kedekatan dalam kelompok dapat terjaga dengan baik (Nusantari, 2019).

Komunitas adalah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa orang yang berkumpul karena memiliki kesamaan, seperti kebutuhan, minat, kepercayaan, hobi dan kesamaan lainnya yang saling memiliki kesamaan (Nusantari, 2019). Selection University Sensha Do atau SUV merupakan komunitas virtual yang melakukan komunikasi kelompok menggunakan media discord yang saling berkumpul dan memiliki kesamaan.

Karakteristik komunikasi yang terjadi pada kelompok dapat dilihat melalui dua hal, yaitu sebuah norma dan suatu peran. Dalam hal ini, norma merupakan persetujuan atau sebuah perjanjian tentang bagaimana anggota-anggota dalam sebuah kelompok saling berperilaku sama dengan yang lainnya. Sedangkan peran merupakan sebuah aspek dinamis dari sebuah kedudukan atau status Dalam hal ini, apabila seseorang melakukan hak dan kewajibannya yang sesuai dengan kedudukan yang dimilikinya, maka ia menjalankan sebuah peran, Peran terbagi menjadi tiga yaitu adalah peran aktif, peran pasif, dan peran partisipatif (Mulyana, 2014).

Peran aktif merupakan peran yang diberikan oleh anggota kelompok karena kedudukannya di dalam kelompok sebagai aktivis kelompok, yaitu seperti pengurus, admin, dan sebagainya. Selanjutnya peran partisipasi merupakan sebuah peran yang diberikan oleh para anggota kelompok pada umumnya. Partisipasi yang ada pada anggota ini akan memberikan aktivitas dan kedekatan yang sangat berguna pada kelompok itu sendiri. Sedangkan pada peran pasif, anggota dari kelompok tersebut menahan diri agar memberikan kesempatan kepada fungsi-fungsi lainnya dalam sebuah kelompok agar bisa berjalan dengan baik dan tidak adanya pertentangan dalam sebuah kelompok karena adanya peran kontradiktif (Wibowo, 2020).

Komunikasi kelompok dalam konteks penelitian ini akan dilihat pada suatu komunitas virtual yang terbentuk di media komunikasi yaitu discord. Peneliti akan melihat bagaimana komunikasi kelompok pada komunitas Selection University Sensha Do dengan melakukan observasi dan pencarian data saat mereka berinteraksi dan berkomunikasi melalui discord, serta peran-peran apa saja yang dimiliki oleh kelompok tersebut.

2.2.2. Fungsi Komunikasi Kelompok

Keberadaan sebuah kelompok dapat ditandai dengan adanya fungsi-fungsi yang akan dilaksanakannya pada suatu kelompok tersebut. Fungsi pada kelompok tersebut antara lain adalah fungsi hubungan sosial, persuasi, pemecahan masalah, pendidikan, pembuat keputusan, dan fungsi terapi. Semua fungsi tersebut dimanfaatkan untuk kepentingan kelompok, masyarakat dan anggota-anggota yang ada pada kelompok tersebut (Sendjaja, 2014). Berikut ini adalah penjelasan pada fungsi-fungsi kelompok.

1. Fungsi Hubungan Sosial

Cara suatu kelompok dalam membentuk dan memelihara sebuah hubungan yang terjalin antara para anggotanya dengan memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai macam aktivitas rutin yang informal, santai, dan menghibur.

2. Fungsi Pendidikan

Bagaimana suatu kelompok baik itu secara formal maupun informal saling berinteraksi untuk bertukar pengetahuan yang dimiliki. Fungsi pendidikan ini bergantung pada tiga faktor yaitu yang pertama adalah jumlah informasi yang dikontribusikan oleh setiap anggotanya. Lalu faktor yang kedua adalah jumlah partisipan yang ikut pada kelompok tersebut, dan faktor yang ketiga adalah berapa banyak interaksi yang terjadi pada kelompok tersebut. Dalam hal ini, fungsi ini dapat memberikan informasi serta pengetahuan yang berguna untuk tiap anggotanya.

3. Fungsi Persuasi

Bagaimana seorang anggota dalam kelompok berusaha untuk mempersuasikan anggota kelompok lain untuk dapat melakukan atau tidak melakukan hal yang sesuai dengan apa yang diinginkannya. Anggota yang terlibat dengan usaha persuasif pada kelompoknya mempunyai resiko untuk tidak diterima oleh anggota kelompok lainnya, dan apabila hal yang diusulkan tersebut dapat bertentangan dengan norma yang ada pada kelompok tersebut. Maka hal ini dapat menyebabkan sebuah konflik dalam kelompok dan bisa membahayakan posisinya pada kelompok tersebut.

4. Fungsi Pemecahan Masalah dan Pembuatan Keputusan

Bagaimana sebuah kelompok berguna untuk mencari sebuah solusi dari permasalahan yang tidak bisa diselesaikan oleh anggotanya, serta mencari solusi alternatif untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Sedangkan pada pembuatan keputusan mempunyai tujuan untuk memilih salah satu dari banyaknya alternatif solusi yang keluar dari proses pada penyelesaian atau pemecahan masalah tersebut.

5. Fungsi Terapi

Kelompok terapi mempunyai perbedaan dengan kelompok lainnya, karena dalam hal ini kelompok terapi tidak mempunyai tujuan. Objek dari kelompok terapi tersebut adalah membantu setiap anggota kelompok untuk mencapai sebuah perubahan. Tentunya hal ini menyebabkan individu tersebut harus berinteraksi dengan anggota kelompok lain, agar mendapatkan sebuah manfaat, namun utamanya adalah membantu diri sendiri. Bukan untuk membantu kelompok untuk mencapai konsensus.

Dari fungsi komunikasi yang telah dijelaskan di atas, komunikasi kelompok memiliki beberapa fungsi yang dimanfaatkan untuk kepentingan kelompok. Dalam hal ini peneliti akan melihat fungsi-fungsi apa saja yang dimiliki oleh komunitas Selection University Sengha Do atau SUV seperti fungsi hubungan 18endid, fungsi 18endidikan, fungsi persuasi, fungsi pemecahan masalah, dan fungsi terapi yang ada pada komunitas tersebut dalam komunikasi kelompok yang dilakukan setiap harinya.

2.2.3. Komunitas Virtual

Perkembangan media komunikasi baru terutama dalam internet telah terjadi adanya perubahan pada interaksi di antara individu sebagai entitas yang kenyataannya membawa sebuah fenomena sosial baru dan berbeda dengan yang selama ini dipahami. Internet menjadi sebuah tempat virtual yang dimana para individu bekerja sama dan saling berinteraksi sampai dengan terlibatnya emosi secara virtual (Wibowo, 2020).

Virtual yang dimaksud pada komunitas virtual adalah virtual dalam konteks teknologi digital. Dalam hal ini, konteks teknologi digital dan bentuk sosialnya pada dunia kerja, dan sarana untuk komunikasi masyarakat (Nasrullah, 2013). Komunitas virtual yang ada di internet dan mempunyai aktivitas yang didukung dengan komputer dengan teknologi informasi. Komunitas virtual memfokuskan diri pada komunikasi dan interaksi yang dapat dibentuk oleh partisipasi dan memiliki keutamaan pada

hubungan antara anggota di komunitas virtual dan peran dari teknologi dan informasi (Wibowo, 2020).

Komunitas virtual atau komunitas online merupakan duplikasi realitas sosial yang ada, terbentuknya komunitas virtual karena kebutuhan dan kondisi yang menjembatani komunikasi antara komunitas tersebut. Sekelompok orang yang mungkin atau tidak mungkin bisa bertemu dengan anggota yang lainnya, mereka saling bertukar kata dan ide melalui mediasi jaringan digital (Riyowidodo, 2021). Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa komunitas virtual adalah komunitas yang menggunakan medium internet, namun pada dasarnya ciri-ciri komunitas virtual tersebut secara garis besar sama dengan komunitas offline pada umumnya, perbedaannya hanya media yang digunakan termediasi oleh komputer menggunakan internet.

Menurut Rheingold dalam (Riyowidodo, 2021) komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang muncul di internet, saat cukup banyaknya orang yang berdiskusi publik cukup lama, meliputi perasaan seseorang yang cukup, dan membentuk hubungan pribadi dengan dunia maya.

Sistem komunikasi yang ada di komputer pada dasarnya ialah sekedar perangkat dan alat. Karena hal itu, komunikasi yang terbentuk pada dunia siber adalah tahapan berikutnya dari penggunaan alat tersebut. Dalam hal ini, dapat disadari atau tidak, penggunaan perangkat telah mentransformasi cara untuk berkomunikasi dan dari landasan itu bisa mempengaruhi pikiran dan jiwa individu di dalamnya (Wibowo, 2020).

Adapun ciri-ciri yang dimiliki oleh komunitas virtual yaitu sama halnya dengan komunitas di dunia nyata. Seperti yang dijelaskan bahwa virtual pada konteks teknologi digital serta bentuk sosialnya, virtual adalah manifestasi dari hal nyata. Sehingga bisa dikatakan ciri-ciri yang dipunyai oleh komunitas virtual dan komunitas nyata adalah sama, karena komunitas virtual adalah manifestasi dalam komunitas yang nyata (Wibowo, 2020). Komunitas virtual merupakan komunitas yang dapat terbentuk pada:

1. Kesamaan hobi atau *interest*
Sekelompok orang-orang yang terbentuk dalam suatu komunitas harus memiliki adanya kesamaan sebuah hobi atau *interest*. Begitupun dengan komunitas virtual, kesamaan hobi atau *interest* adalah hal yang penting untuk bisa membentuk sebuah komunitas yang solid.
2. Adanya interaksi yang teratur
Interaksi yang dilakukan secara teratur menjadi penting untuk bisa menjaga kontak dan kedekatan antara anggota komunitas
3. Adanya identifikasi atau identitas
Identitas sebagai tanda pengenalan masing-masing pada anggota komunitas, hal ini mutlak harus terpenuhi. Dimana setiap anggota memiliki identitas yang unik, identitas yang dipunya bisa berupa *nickname*, atau alamat email.
4. Fokus yang khusus terhadap satu hal
Komunitas harus mempunyai satu hal yang khusus, hal ini biasanya disebut dengan topik, kesamaan hobi dan *interest*.
5. Integrasi atau kesamaan
Memiliki integrasi atau kesamaan antara isi diskusi anggota kelompok pada komunikasi yang berlangsung
6. Diskusi
Diskusi yang dilakukan harus sama dengan topik yang dimiliki dalam komunitas tersebut, karena hal ini sangat penting untuk menjaga diskusi supaya bisa tetap berada pada jalurnya yang sesuai dengan topik pada komunitas.

7. Keterbukaan suatu akses untuk informasi pada komunitas virtual
Komunitas harus memiliki keterbukaan akses untuk sebuah informasi dan orientasi komersial. Karena pada setiap anggota komunitas mempunyai hak yang sama dalam mendapatkan suatu informasi. Sehingga informasi yang dimiliki bisa dibagikan kepada anggota-anggota dalam komunitas.

Pada dasarnya komunitas virtual dapat dibedakan menjadi dua, perbedaan ini dapat dilihat dari segi transformasi komunitas yang terkait pada penggunaan ruang siber. Pertama, komunitas virtual yang ada karena adanya komunikasi yang termediasi melalui komputer. Para pengguna yang pada dasarnya saling bertemu dan berinteraksi satu sama lain untuk pertama kalinya melalui media siber.

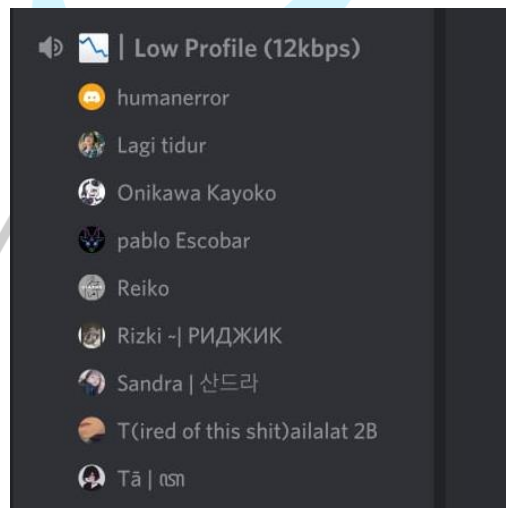
Dalam hal ini, letak geografis atau adanya perbedaan demografis menjadi cair dan satu-satunya yang memiliki kesamaan yang ada di antara para pengguna adalah teknologi internet yang bisa memfasilitasi pengguna untuk bisa berkomunikasi dengan tujuan yang sama. Hal ini dapat dilihat dalam berbagai macam grup diskusi yang terdapat di forum atau di media sosial. Kedua, komunitas virtual yang terbentuk karena penjelmaan dari komunitas dunia nyata dan komunitas ini dalam menggunakan media siber untuk melanjutkan komunikasi komunitasnya di dunia virtual. Dalam hal ini artinya, komunitas ini sudah ada sebelum mereka berkenalan dengan dunia siber yang dimana sudah ada nilai, norma, dan juga struktur yang dibentuk saat offline. Kemudian hal itu diwujudkan dengan komunikasi yang termediasi komunitas (Wibowo, 2020).

Peneliti akan melihat komunitas virtual yang terbentuk melalui media discord pada komunitas Selection University Senshado dengan melihat bagaimana kesamaan hobi atau *interest*, bagaimana interaksi komunikasi kelompok yang dilakukan, identitas yang dimiliki oleh para anggotanya, fokus yang dimiliki oleh komunitas SUV, kesamaan, diskusi, dan keterbukaan informasi dengan anggota-anggota lainnya. Pada dasarnya komunitas Selection University Sensha Do secara garis besar sama dengan komunitas offline lainnya, hanya beda di media yang digunakan yaitu menggunakan di discord dan whatsapp. Namun pada penelitian ini hanya fokus pada media interaksi discord.

2.2.4. Discord

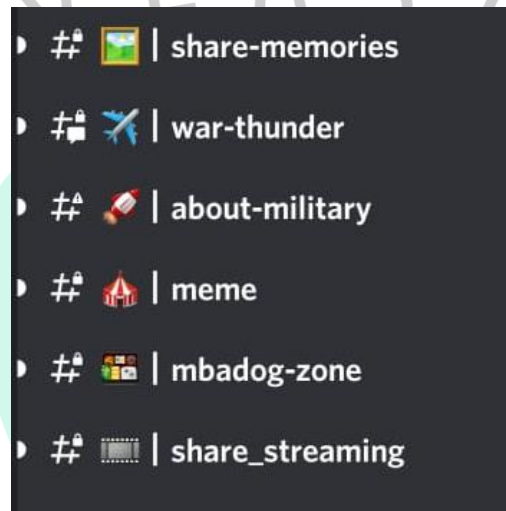
Discord merupakan aplikasi *voice* chat yang biasa digunakan oleh para gamers untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Aplikasi ini dapat dipakai sebagai tools dalam pembuatan konten, mengembangkan suatu forum, hingga membuat komunitas lokal. Dalam penggunaannya, di dalam Discord dapat dibuatkan saluran secara terpisah dengan topik yang berbeda. Kemudian dapat mengundang sesama anggota di dalam Discord tersebut untuk berkomunikasi baik itu menggunakan teks, video, ataupun suara (Dewantara, Efriani, & Afandi, 2020).

Aplikasi Discord mempunyai berbagai macam fungsi untuk berkomunikasi seperti telepon, fitur-fitur yang dimiliki oleh Discord memungkinkan para penggunanya untuk menyampaikan informasi secara leluasa ke pengguna lainnya. Salah satu fitur yang dimiliki oleh Discord adalah *video conference* yang sering digunakan untuk berinteraksi antar video dalam menyampaikan pesan ke sesama pengguna. Pada fitur ini pengguna bisa berbagi layar seperti halnya fitur yang dimiliki oleh *video conference* lainnya yaitu seperti zoom dan google meet. Fitur *voice channel* dan *text channel* juga dimiliki oleh Discord untuk melakukan komunikasi, aplikasi ini juga bisa mengupload banyak file seperti PDF, PNG, Doc, Gambar, dan Video (Rakhmawan, 2020).



Gambar 2.1 Komunikasi Discord SUV

Dalam gambar 2.1 merupakan komunikasi kelompok yang sedang berlangsung melalui discord komunitas SUV, dalam *voice room* yang ada dapat online selama 24 jam tanpa adanya batasan waktu. Para pengguna discord dapat masuk ataupun keluar dalam *voice* yang sedang digunakan dengan bebas, dan juga dapat membuat channel *voice room* baru apabila ingin berkomunikasi secara terpisah dengan anggota kelompok lainnya.



Gambar 2.2 Komunikasi Discord SUV

Pada gambar 2.2 merupakan beberapa fitur text channel yang dimiliki oleh komunitas Selection University Sensha Do untuk berkomunikasi melalui chat atau text, setiap text channel memiliki topik-topik khusus dalam berkomunikasi setiap harinya. Misalnya pada text channel war-thunder yang digunakan untuk saling berbagi informasi mengenai game yang biasanya mereka mainkan yaitu game war thunder.

Bahkan pada aplikasi ini juga bisa memasang lagu dengan mengundang bot *music* agar komunikasi yang dilakukan antar sesama pengguna Discord menjadi lebih menyenangkan. Terdapat fitur channel room yang mana tidak dapat ditemukan di banyak media sosial lainnya, dalam hal ini pengguna tidak perlu membuat grup baru untuk ruang diskusi atau komunikasi yang berbeda. Pengguna cukup menambahkan channel baru yang sesuai dengan topik yang ingin dipisahkan sehingga hal tersebut membuat rapi dan tidak berantakan. Lalu dalam platform Discord ini memiliki Noise

Suppression, setelah diaktifkan suara-suara yang ada disekitar pengguna Discord yang mengganggu akan dieliminasi. Sehingga yang terdengar hanyalah suara pengguna itu sendiri, namun mikrofon yang digunakan tetap memegang peran yang sangat penting (Suhasbi, 2021).

2.2.5. Komunitas SUV

Komunitas SUV atau Selection University Sensha do merupakan komunitas online yang menggunakan discord sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi setiap harinya. Komunitas yang berdiri pada bulan Februari tahun 2017 memiliki 404 member, dan anggotanya yang aktif bergabung di *voice* channel sekitar 6-8 anggota setiap harinya yang berinteraksi di discord untuk bermain 24ersama dan berkomunikasi seputar aktivitas mereka sehari-harinya.

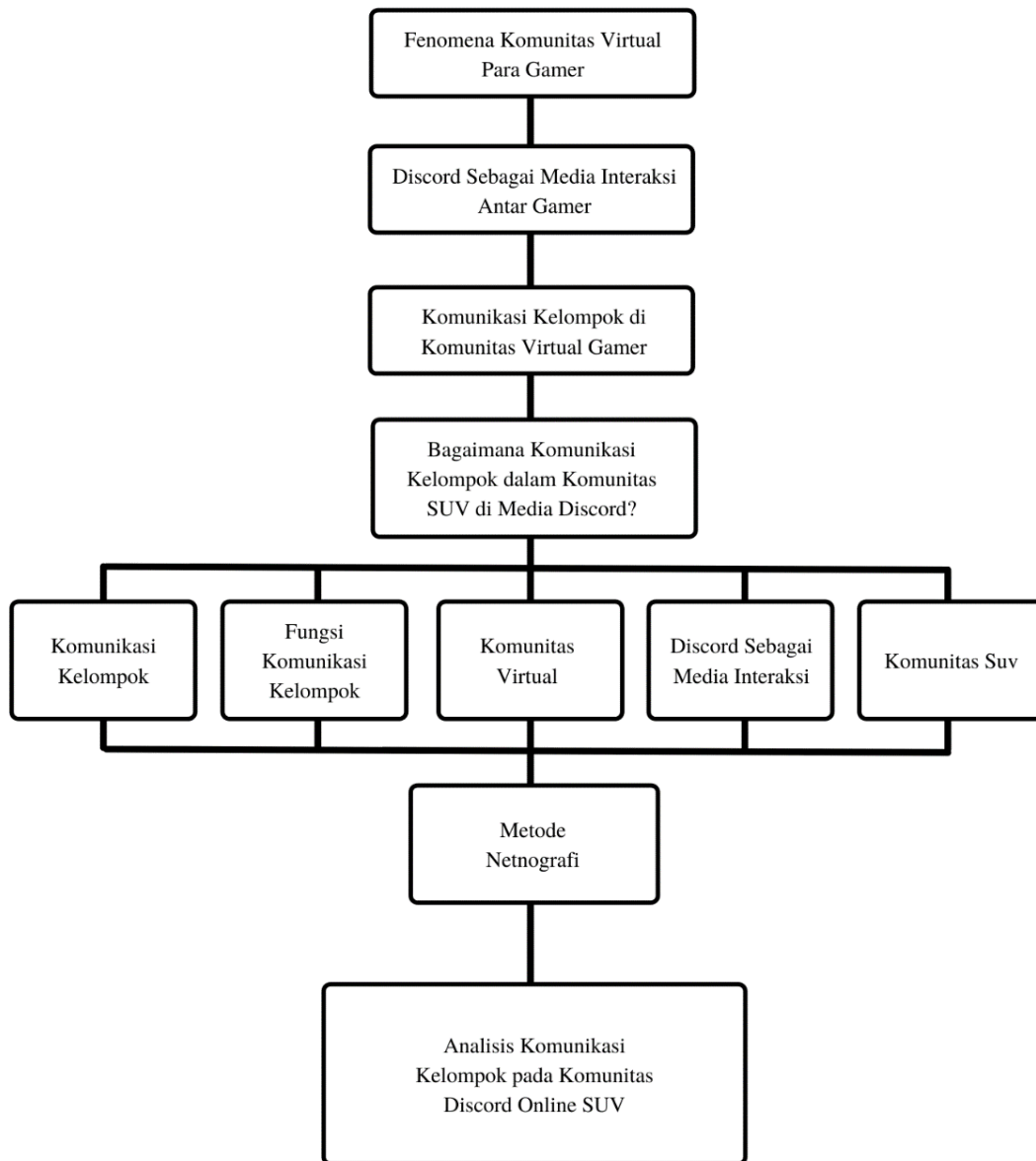
Komunitas ini memiliki aktivitas dalam bermain game, dan game yang biasa dimainkan oleh komunitas ini ialah War Thunder, Rainbow Six Siege, Valorant, Princess Connect! Re:Dive, Blue Archive, PUBG, Arknights, dan Genshin Impact. Namun game utama yang sering dimainkan oleh komunitas ini adalah game War Thunder, yang merupakan game pertempuran perang seperti tank vs tank, pesawat vs pesawat, kapal vs kapal, dan tank-pesawat vs tank-pesawat. Kelompok ini sering berinteraksi setiap malamnya, dan memiliki aktivitas rutin yaitu squadron battle pada hari sabtu atau minggu. Dalam hal ini mereka aktif membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan War Thunder dan berinteraksi mengenai aktivitas para anggota sehari hari melalui *voice* chat discord. Mereka juga membahas hal-hal yang berkaitan dengan Alutsista atau Alat Utama Sistem Senjata, karena hal ini berkaitan dengan game perang yang mereka mainkan.

Komunikasi kelompok yang terbentuk pada komunitas SUV ini menggunakan discord sebagai media komunikasinya. Mereka memiliki *interest* yang sama, serta saling berinteraksi satu sama lain karena memiliki tujuan yang sama. Adanya saling ketergantungan dan mengenai satu sama lain, serta mereka melihat anggota-anggota lainnya sebagai bagian dari kelompok. Meskipun anggota SUV lainnya memiliki peran

yang berbeda-beda. Aktivitas komunikasi yang dilakukan biasanya dilakukan melalui *voice chat* di salah satu room yang digunakan oleh komunitas tersebut.

2.3. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir yang ada di bawah ini, peneliti ingin melihat bagaimana komunikasi kelompok pada komunitas virtual para gamer yang menggunakan discord sebagai media interaksinya di komunitas Selection University Sensha Do. Peneliti akan menganalisis komunikasi kelompok, fungsi komunikasi kelompok, dan komunitas virtual pada media discord yang digunakan oleh komunitas Selection University Sensha Do menggunakan metode netnografi yang dimana peneliti akan mengidentifikasi komunitas tersebut lalu bergabung menjadi bagian dari komunitas SUV dan melakukan observasi untuk melakukan pengumpulan data dan menganalisis komunikasi kelompok pada komunitas discord online SUV.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir