

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi pandemi COVID-19 ini mendorong banyak kampanye yang menyuarakan bahwa harus melakukan segala aktivitas di dalam rumah dengan menggunakan tagar atau *hashtag* dirumahsaja. Kampanye tersebut ditujukan untuk menghindari kontak fisik dengan orang lain yang bisa saja menularkan virus COVID-19. Pada kondisi tersebut banyak masyarakat yang dipaksa untuk melakukan segala sesuatunya dari rumah, karena hal tersebut memunculkan budaya baru seperti WFH atau *work from home* serta kegiatan lain seperti kegiatan pendidikan, konser musik, dan lain-lain. Salah satu kegiatan yang mengalami peningkatan adalah bermain *game*, khususnya permainan daring (dalam jaringan). Peneliti menemukan data dari portal berita CNN Indonesia yang unggah pada tanggal 1 april 2020, bahwa pengguna permainan daring meningkat 75%, selain itu dalam data ini juga didukung dengan lalu lintas di daring yang dikatakan tetap datar tetapi untuk sektor siaran langsung dengan kategori gim, meningkat 12% (Anonim 1 cnnindonesia.com, 2020).

Peningkatan kegiatan bermain permainan daring (dalam jaringan) ini didukung juga dengan alasan bahwa dalam permainan daring pengguna dapat tetap bersosialisasi dengan sesama teman yang menggunakan permainan daring tersebut, atau bahkan menambah teman baru. Data dari portal berita *online* liputan6.com pada tahun 2021 selain manfaat untuk menambah teman dan

bersosialisasi, permainan daring juga memiliki manfaat lain. Manfaat-manfaat yang lain yaitu mengurangi tingkat stress, dikarenakan tujuan bermain gim adalah untuk hiburan dan meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah (Ardyanto, 2020). Contohnya dalam beberapa permainan daring pengguna kerap disuguhkan dengan suatu pertandingan untuk melawan pengguna lain, sehingga diperlukan suatu strategi yang dapat mengalahkan lawan. Pada permainan daring berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*) terdapat beberapa lawan yang memiliki tingkat kesusahannya lebih tinggi dibandingkan lawan lain supaya pengguna permainan daring dapat bekerjasama dengan pengguna lain untuk mengalahkannya. Alasan ketiga yaitu untuk menghilangkan stress, pada dasarnya tujuan dari pembuatan gim sendiri sebagai sarana hiburan sehingga dengan bermain permainan daring dapat menghilangkan stress.

Permainan daring tidak dapat dipisahkan dengan interaksi antar pengguna, untuk mendukung kualitas permainan dan interaksi sosial dibutuhkan media *third party* yaitu *Discord*. *Discord* merupakan layanan aplikasi *Voice over Internet Protocol*. Pada 21 Juli 2019, *Discord* sudah digunakan lebih dari 250 juta pengguna (Sherr, 2019). Fitur-fitur yang disediakan *Discord* adalah panggilan suara, panggilan video, dan juga pesan teks. Fitur tersebut dapat diakses bila akun pengguna sudah membuat “server”, dimana server tersebut merupakan kumpulan ruang obrolan yang berupa teks dan juga ruang obrolan suara, selain itu fitur ini juga dapat mengirimkan beberapa media seperti foto, video, dan juga file (Minor, 2020). Fitur-fitur pendukung lain yaitu siaran langsung atau *live streaming*, yang

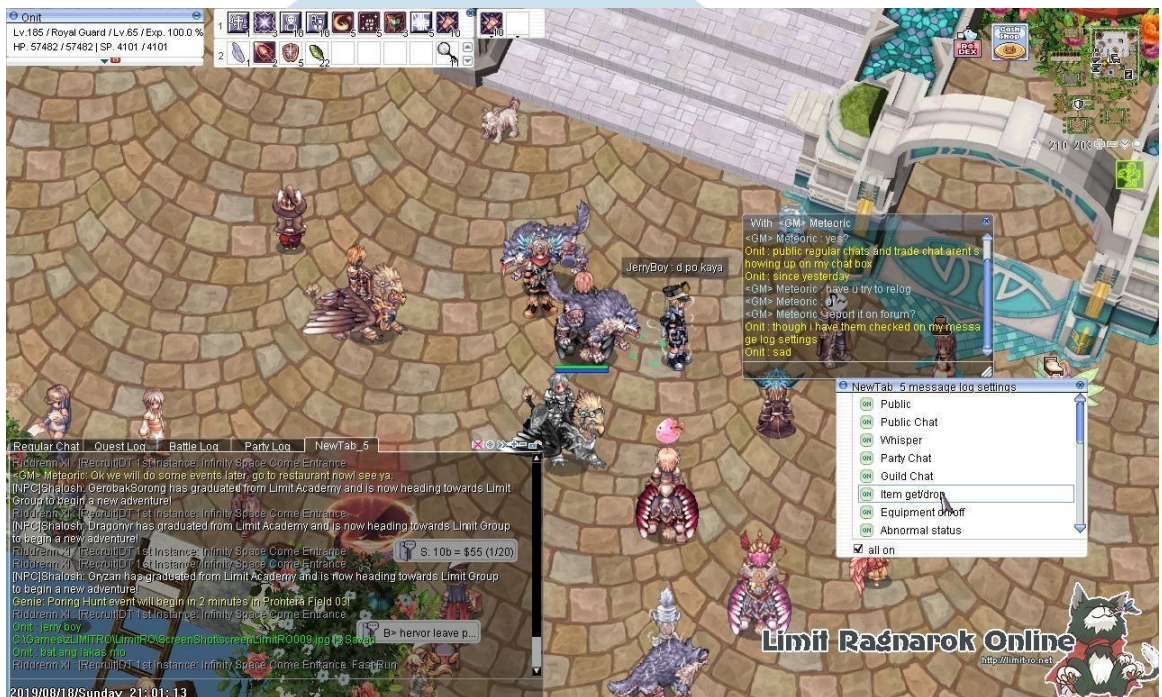
memudahkan para pengguna *Discord* bila ingin langsung menyiarkan permainannya agar dapat ditonton untuk umum (Crecente, 2017).

New media merupakan perkembangan teknologi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia, selain itu juga yang ada mengartikan bahwa *new media* adalah peleburan antara media komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. *Discord* pun masuk ke dalam *new media* karena karakteristik yang dimiliki *Discord* memenuhi karakteristik *new media*. Karakteristik *new media* sendiri adalah digital, interaktivitas, *hypertextual*, *networked*, virtual, simulasi (Lister, 2009:16-43). Karakteristik *new media* yang ada pada aplikasi *Discord* sendiri merupakan kelebihan dari *new media* yang sedang berkembang sekarang, terutama untuk para pengguna permainan daring yaitu kecepatan penyebaran informasi yang dimiliki tiap pengguna untuk pengguna lain yang bermain di dalam tim yang sama. Kecepatan informasi dapat mengubah jalannya permainan karena strategi yang dijalankan pun akan dengan cepat berubah, selain *Discord* ada aplikasi lain seperti TeamSpeak. Peneliti tidak memilih aplikasi teamspeak dikarenakan untuk penggunaan dalam permainan, TeamSpeak sangat mengrucut kepada komunitas *ProGamer* yang sangat professional dimana *Discord* ini adalah aplikasi yang dikategorikan seperti “media sosial”-nya para *gamer*, entah dari pemain yang tidak mengejar prestasi sampai kelas *ProPlayer* sehingga *Discord* lebih menjangkau para pemain *game online* (Mamerow, 2021). Oleh karena itu, *new media* dan permainan daring pun sangat berhubungan terlebih kecepatan informasi yang disampaikan untuk keuntungan suatu tim.

Salah satu kelebihan *Discord* yang lain adalah kecepatan informasi tersebut tidak berupa teks, tetapi berupa suara sehingga pengguna aplikasi *Discord* merasakan bahwa mereka sedang berinteraksi dengan orang lain walaupun tidak bertatap muka (Marks, 2016). Kelebihan tersebut dapat dikategorikan sebagai komunikasi virtual. Komunikasi virtual ini menawarkan kelebihan-kelebihan yang dibutuhkan oleh pengguna permainan daring sehingga banyak bermunculan aplikasi yang serupa dengan *Discord*. Bahkan terdapat sebuah aplikasi lain sebelum *Discord* muncul, yaitu *Teamspeak*. Interaksi yang ditawarkan oleh komunikasi virtual ini dapat memangkas kegiatan-kegiatan interaksi yang didapatkan di media yang lama yaitu harus bertatap muka. Sebelum adanya media baru terutama komunikasi virtual, para pengguna permainan daring beramai-ramai mengunjungi *gamenet* tempat dimana dapat bermain dengan bertatap muka. Kegiatan tersebut dilakukan agar informasi dengan cepat dapat diberikan kepada teman atau rekan satu tim.

Peran aplikasi *Discord* sendiri adalah sebagai jembatan untuk berkomunikasi dan juga pertukaran simbol yang dilakukan oleh para pemain *game*. Komunikasi memiliki pengaruh yang besar terhadap permainan terutama permainan online yang menekankan kerjasama tim. Komunikasi yang efektif dalam permainan sendiri memiliki efek yang positif, salah satunya adalah menciptakan sinergi antar pemain sehingga dalam pembuatan rencana strategi dalam permainan akan lebih jelas dan kohesif, selain itu juga dapat mengurangi stress akibat pengambilan keputusan yang salah dan juga tekanan berpikir (Paragian, 2020). Penggunaan *Discord* sendiri dikarenakan *game* RO sendiri

masih belum dibekali dengan *voice chat* yang sudah banyak ditawarkan oleh beberapa *game online* sehingga hanya terdapat *chatbox* untuk saling berkomunikasi antar pemain, yang mana kecepatan informasi sangat penting dalam permainan sehingga penggunaan *Discord* sendiri membantu para pemain dalam mendapatkan dan memberikan informasi secara cepat.



Gambar 1.1 Contoh *chatbox* yang berada pada *game Ragnarok Online*

Dari penelitian yang sebelumnya ditulis oleh Yonatan Trianto pada tahun 2018 yang berjudul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game Online Counterstrike: Global Offensive* Dalam Menyusun Strategi Permainan” kesimpulan yang didapatkan adalah pola komunikasi *all channel* atau multi arah. Pola komunikasi tersebut sangat bersifat terbuka. Terbuka dalam hal ini mengarah pada tidak adanya perantara dalam berkomunikasi dan juga tidak terbatas pada jabatan, sehingga semua anggota tim dapat memberikan informasi dan juga strategi yang menurut mereka paling efektif untuk mengalahkan lawan. Dalam

penerapan teori CMC dan komunikasi virtual dalam penelitian ini sangat mendukung para pengguna untuk membantu interaksi dan komunikasi dalam suatu pertandingan, dan juga memudahkan dalam mengatasi jarak dan juga jeda waktu yang sedikit untuk berkomunikasi. Alur komunikasi yang terbentuk pun dapat dikatakan positif, karena menimbulkan sifat sifat seperti keterbukaan, fleksibel, dan toleransi bila ada suatu masalah dalam tim mereka (Trianto, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Pratiwi pada tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Media Sosial Dalam Membangun Kohesivitas Internal (Studi Mengenai Penerapan *Computer Mediated Communication (CMC)* Pada Penggunaan Twitter Dalam Komunitas Nebengers)” juga membahas bagaimana teori CMC sendiri dapat mengembangkan suatu komunitas dengan memberikan ruang untuk berinteraksi dengan sesama pengguna. Konteks penelitian ini adalah komunitas Nebengers yang menggunakan twitter sebagai wadahnya. Peneliti mendapatkan hasil bahwa kegiatan dalam komunitas tersebut meningkat kan rasa kekeluargaan yang tinggi sehingga hubungan yang terjalin dengan komunikasi dan interaksi menggunakan media sosial bahkan “keluar” sampai kepada kehidupan sosial yang nyata. Dalam komunitas tersebut pun rasa loyalitas dari anggotanya termasuk tinggi sehingga tiap anggota yang sudah bergabung enggan untuk keluar dari komunitas tersebut (Pratiwi, 2014).

Peneliti melihat bahwa dalam bermain *game*, memiliki arus informasi atau komunikasi yang berjalan dan juga memiliki pola. Dari beberapa penelitian diatas pola yang terjadi adalah lebih mengarah kepada *all channel* atau multi arah. Dengan perbedaan *genre game*, dan lebih kepada jumlah orang yang dapat

bermain bersama, maka *game* Ragnarok Online menjadi pilihan peneliti untuk melihat bagaimana pemain yang bahkan lebih dari 20 orang untuk memiliki pola komunikasi.

Pemilihan permainan daring *Ragnarok Online* sendiri juga memiliki dasar, dimana gim tersebut berjenis MMORPG dan juga termasuk permainan daring yang dianggap “tua” oleh para pemain permainan daring, akan tetapi masih aktif dengan berbagai *event* untuk pemain. *Ragnarok Online* sendiri sudah berumur 18 tahun dari sejak pertama gim tersebut dirilis di Korea pada tahun 2002 dan masuk Indonesia pada tahun 2003 (Maya, 2019). Salah satu pemilihan gim ini juga dikarenakan fenomena gim ini sangat besar dimana banyak orang Indonesia yang membuka *private server* (server tidak resmi) karena sempat beredar kabar untuk server gim Ragnarok Online yang berada di PC (*Personal Computer*) ditutup untuk Indonesia pada tahun 2016 dan ternyata hanya berpindah developer (hariangame.com, 2016). Alasan lain memilih RO adalah dikarenakan bahasa yang digunakan dalam permainan ini sangat beragam dikarenakan nama *item*, dan *genre* dari RO sendiri adalah dunia fantasi sehingga ada beberapa kegiatan yang tidak dapat dilakukan beberapa gim yang menggunakan latar belakang dunia, salah satu contohnya adalah TP (bahasa *gamers*) yang terbentuk dari menyingkat kata *Teleport*. Komunikasi pada *game* Ragnarok Online sendiri juga termasuk unik dimana pada saat bertanding, dengan pertandingan *Guild vs Guild* sendiri pemain tidak hanya bertanding sendirian, tetapi bersama kelompoknya yang berjumlah 50-60 orang, sehingga komunikasi yang terjadi akan ditentukan oleh masing-masing kelompok, bagaimana mereka mengatur orang sebanyak itu untuk

menjadi kompak dalam bertanding dan juga tidak ada pola atau bentuk komunikasi yang paten atau wajib sehingga tiap kelompok bebas menggunakan cara apapun untuk mengatur pola komunikasi untuk kelompok mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi yang muncul dalam komunikasi virtual komunitas “Aneka Jajanan” dalam bermain Ragnarok Online menggunakan aplikasi *Discord*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti pola komunikasi yang ada dan yang digunakan pada komunikasi virtual dalam permainan daring Ragnarok Online pada komunitas “Aneka Jajanan” pada saat melakukan pertarungan dengan komunitas lain, menggunakan aplikasi *Discord*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah contoh pengaplikasian dari Pola komunikasi antar anggota komunitas Aneka Jajanan di dunia virtual.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada komunitas Aneka Jajanan dan beberapa komunitas yang memainkan *game* serupa dimana pola yang terbentuk akan membantu mengetahui persebaran informasi dalam *game* secara efektif.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Model Komunikasi

Model komunikasi Linear

Salah satu model komunikasi yang memiliki sifat satu arah adalah model komunikasi Shanon dan Weaver. Pada buku *The Mathematical of Communication* menurut Shannon dan weaver komunikasi yang memiliki model satu arah atau linear memiliki beberapa elemen. Elemen yang harus dimiliki adalah *source* (sumber), *transmitter* (pemancar), *message* (pesan), *signal* (sinyal), *receiver* (penerima), *destination* (sasaran), *noise* (gangguan). Pada model ini *receiver* atau penerima sebagai komunikan dianggap sebagai makhluk yang pasif yang memiliki sifat menerima apapun yang disampaikan oleh komunikator. (Mulyana, 2014: 148-150)

Model ini berjalan dari sumber yang memproduksi pesan, untuk dikirimkan. Pesan yang diproduksi dapat berbentuk lisan, tulisan, gambar, musik dan yang lain – lain. Pemancar bertugas mengubah pesan menjadi sinyal yang sesuai bagi saluran yang digunakan. Saluran adalah media yang menyalurkan pesan dari pemancar kepada penerima. (Mulyana, 2014: 148-150)

Model komunikasi sirkuler

Model komunikasi ini diperkenalkan oleh Wilbur Schramm (1954) dengan mengkonseptualisasi model ini sebagai suatu proses komunikasi dua arah oleh minimal dua atau lebih komunikator. Menurut Schramm (1954), tiga unsur yang harus ada pada kegiatan komunikasi adalah sumber atau *source*, pesan atau *message*, dan sasaran atau *destination*. Sumber dalam hal ini bisa berupa seorang individu, atau suatu organisasi komunikasi. Pesan juga dapat berbentuk tinta pada kertas, gelombang suara di udara, impuls dalam arus listrik, lambaian tangan, bendera di udara atau semua tanda yang dapat ditafsirkan menjadi pesan. Unsur yang ketiga sasaran, bentuk sasarannya dapat berupa seorang individu yang mendengarkan, menonton atau membaca, atau anggota suatu kelompok seperti kelompok diskusi, sekumpulan penonton sepak bola, atau khalayak media massa. (Mulyana, 2014: 151-152)

1.5.2 Pola Komunikasi

Pola komunikasi sendiri berdasarkan Djamarah (2004:1) adalah bentuk atau pola hubungan antara dua individu atau lebih dimana terjadi proses pengiriman dan penerimaan pesan secara tepat dan juga dapat dipahami. Pola komunikasi memengaruhi keefektivan dalam proses komunikasi. Pada prakteknya dalam kehidupan bermasyarakat sendiri menunjukkan bahwa pola atau keadaan urusan yang teratur memiliki syarat bahwa komunikasi dari anggota kelompok maupun sistem akan dibatasi, sehingga memiliki sifat pembatasan terhadap siapa berkomunikasi ke siapa. Burgess (dalam Deddy Mulyana, 2013:174)

sendiri mengamati bahwa karakter komunikasi yang ganjil dalam organisasi adalah bagaimana pesan itu mengalir menjadi teratur sehingga jaringan dan struktur komunikasi terbentuk dan terlihat. Organisasi yang lebih formal menggunakan sarana seperti hubungan kerja dan penunjukan otoritas, fungsi-fungsi komunikasi khusus dan juga penetapan kantor untuk mengatur atau mengendalikan struktur komunikasinya.

Pola komunikasi memiliki bentuk yang berbeda-beda dalam memengaruhi melalui sinyal ataupun simbol yang dikirimkan dengan tujuan mengajak secara bertahap maupun sekaligus, pola komunikasi memiliki arti jauh apabila dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dimiliki oleh komunikasi itu sendiri untuk merealisasikan bagaimana bentuk komunikasi (Lumentut, Pantow, Waleleng, 2017). Komunikasi berdasarkan bentuknya dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Komunikasi antar personal

Komunikasi antar personal atau interpersonal, komunikasi dalam bentuk ini terjadi langsung diantara komunikator dan komunikan dengan cara tatap muka maupun tidak. Komunikasi ini dinilai lebih efektif karena kedua belah pihak dapat melancarkan proses komunikasinya dan juga hasil kedua belah pihak melaksanakan fungsi masing-masing.

2. Komunikasi kelompok

Komunikasi kelompok adalah bentuk komunikasi dimana proses komunikasi terjadi kepada individu dan kelompok tertentu. Komunikasi

kelompok dapat dibagi menjadi tiga kelompok komunikasi. 3 kelompok itu adalah :

a. *Small group* : kelompok yang memiliki jumlah anggota yang sedikit. Komunikasi dalam kelompok ini melibatkan beberapa anggota dalam interaksi satu dengan yang lain dan pertemuannya bersifat berhadapan

b. *Medium group* : kelompok dengan anggota yang jumlahnya lumayan banyak. Dengan jumlah yang tidak terlalu banyak medium group lebih mudah di koordinasi dengan baik dan terarah, contohnya komunikasi yang terjadi antar bidang di suatu perusahaan.

c. *Large group* : kelompok dengan anggota yang jumlahnya banyak. Kegiatan komunikasi yang terjadi adalah interaksi antara individu dengan kelompok, kelompok dengan individu, dan kelompok dengan kelompok. Komunikasi dalam kelompok ini dinilai lebih sulit karena tanggapan atau feedback dari komunikan dinilai lebih bersifat emosional.

3. Komunikasi massa

Komunikasi massa adalah salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan media massa sebagai alat ataupun sarana untuk membantu menyebarkan informasi atau pesan kepada masyarakat luas, beberapa contoh media nya seperti televisi, radio, majalah, surat kabar dan lain-lain.

Selain bentuk pola komunikasi sendiri memiliki beberapa jenis.

Jenis-jenis pola komunikasi adalah :

a. Pola komunikasi primer

Pola komunikasi primer ini merupakan suatu pola yang penyampaiannya adalah dari komunikator kepada komunikan dengan simbol sebagai saluran ataupun media. Simbol yang digunakan memiliki dua bentuk yaitu bentuk verbal dan juga non verbal.

Simbol yang berbentuk verbal yang paling sering dan banyak digunakan adalah bahasa, karena bahasa dirasa dapat menyampaikan pikiran dari komunikator secara jelas. Simbol yang berbentuk non verbal sendiri contohnya adalah gambar, gerakan mata, gerakan tangan, gerakan kepala dan beberapa gerakan anggota tubuh yang lain. Kedua simbol ini dapat digunakan secara bersamaan, dengan menggunakan pola komunikasi primer ini akan dirasa lebih efektif.

Dalam pola komunikasi ini, bahasa merupakan salah satu faktor penting dimana kita dapat memberitahu dan juga mendapatkan informasi, selain itu juga bahasa dapat mengungkapkan suatu maksud tertentu dikarenakan bahasa memiliki dua jenis makna yaitu makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif adalah makna yang sesungguhnya, makna konotatif adalah makna yang memiliki makna ganda dan terkadang memiliki sifat yang lebih emosional atau evaluatif (negatif). Sehingga bahasa akan sangat dianggap penting dikarenakan apabila komunikator menggunakan bahasa yang berbeda akan

dianjurkan menggunakan kata atau bahasa bermakna denotatif, agar tidak terjadi salah paham maupun salah dalam memaknai kata kata yang keluar. Pada pola ini lambang nonverbal dapat dikatakan sebagai alat bantu. Beberapa contoh lambing nonverbal sendiri adalah anggota badan (bibir, kepala, tangan), gambar, tabel, dan juga bagan.

Tipe komunikasi yang dapat dipakai atau dipraktekan pada pola komunikasi ini adalah tipe komunikasi interpersonal dan intrapersonal. Komunikasi interpersonal menggunakan aspek diri sendiri sebagai pengirim maupun penerima, dan begitu juga lawan bicara. Komunikasi intrapersonal proses komunikasi berlangsung dalam diri sendiri (bertanya dan menjawab dalam diri sendiri). Dalam tipe komunikasi interpersonal, proses komunikasi terjadi secara langsung tanpa melalui media, dan hanya dilakukan sekitar dua atau tiga orang.

b. Pola komunikasi sekunder

Pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan alat atau sarana sebagai media penyampaian pesan setelah menggunakan lambang sebagai media pertama. Media kedua yang dipakai oleh komunikator memiliki tujuan menggapai komunikan yang memiliki jarak yang jauh atau jumlah yang banyak.

Pada pola komunikasi sekunder ini ada formula yang sering digunakan yaitu Formula Lasswell. Formula ini memberikan lima aspek

yang akan dibahas yaitu siapa, mengatakan apa, melalui apa, kepada siapa dan memberikan efek apa. Pada aspek siapa berarti siapa yang menyampaikan pesan atau komunikator, lalu mengatakan apa adalah pesan yang disampaikan oleh komunikator, melalui apa adalah proses dimana pesan itu dikirimkan dari komunikator kepada komunikan melalui media, saluran, atau secara langsung agar proses komunikasi menjadi lancar, kepada siapa menjelaskan siapa komunikan yang akan diberikan pesan, lalu yang terakhir adalah memberikan efek apa, memberikan efek ini adalah apa efek yang diterima saat pesan diberikan oleh komunikator kepada komunikan dan akan ditanggapi oleh komunikator.

Tipe komunikasi dapat dipraktekkan dan dipakai pada pola komunikasi sekunder ini adalah komunikasi massa. Walaupun dalam beberapa tokoh mengkritik tentang kehadiran komunikator dan juga pesan yang bertujuan, sehingga komunikasi massa yang dipakai menggunakan model Lasswel dianggap terlalu menyederhanakan masalah, walaupun dengan model ini ada beberapa aspek aspek komunikasi yang lebih diperhatikan.

c. Pola komunikasi linear

Pola komunikasi linear ini menggambarkan pola komunikasi dimana jalur dari komunikasi ini bersifat lurus. Pola komunikasi ini biasa ditemukan dari kegiatan komunikasi yang menggunakan media, walaupun dapat diterapkan juga pada komunikasi tatap muka dimana

komunikannya bersifat pasif. Contohnya adalah saat atasan disuatu kantor memberikan perintah untuk anggota timnya ataupun orang tua yang sedang memarahin anaknya, dan anak tersebut hanya mendengarkan dan tidak menjawab atau pun membantah.

d. Pola komunikasi sirkuler

Pola yang dibuat oleh Osgood dan Schramm ini menggambarkan komunikasi sebagai pola sirkuler atau berputar, dimana sumber dan penerima pesan berperan sebagai pelaku utama komunikasi. Pola ini terjadi secara dinamis antara sumber dan penerima pesan dimana pesan ini di sampaikan dari sumber dan diproses dengan proses Bernama encoding dan decoding , proses tersebut dapat dilakukan oleh sumber maupun penerima pesan, sehingga proses tersebut memberikan dampak ataupun efek yang memengaruhi pesan yang selanjutnya akan diberikan.

Pola komunikasi sirkuler percaya bahwa komunikasi belum tentu berhenti pada tujuan seperti pada pola komunikasi linear. Pola komunikasi sirkuler melihat bahwa proses komunikasi ini dapat dimulai dan juga berakhir dimana saja dan kapan saja, dikarenakan sumber maupun penerima pesan memiliki kedudukan setara.

1.5.3 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok memiliki arti sekelompok individu yang melakukan kegiatan komunikasi dengan kesamaan linguistik, geografi, dan/atau budaya. Tujuan terjadinya komunikasi kelompok sendiri ada

beberapa yaitu untuk meningkatkan kesadaran, bertukar informasi, mengembangkan kesehatan jiwa, menambah pengetahuan, dan memperteguh atau mengubah sikap (Rakhmat, 2013). Komunikasi Kelompok sendiri disebut kelompok dikarenakan memiliki anggota minimal 3 atau lebih. Terbentuknya tujuan Komunikasi Kelompok sendiri terjadi bersamaan dengan terbentuknya kelompok itu sendiri. Tujuan dari komunikasi kelompok akan dapat dicapai dengan maksimal apabila faktor-faktor yang memengaruhi dapat dipenuhi atau disamakan.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap komunikasi kelompok menurut Rakhmat (2004) yaitu :

a. Ukuran kelompok

Faktor ukuran kelompok ditentukan oleh beberapa hal, yaitu: jenis tugas, tujuan kelompok, dan kepuasan. Sehingga ukuran kelompok sendiri tidak harus selalu kecil maupun tidak harus selalu besar. Pada jenis tugas, dibedakan menjadi dua macam yaitu koaktif dan interaktif. Tugas koaktif yaitu macam-macam anggota bekerja dengan pembagian tugas sejajar dan tidak ada interaksi antar anggota, sedangkan tugas interaktif jumlah anggota hanya membutuhkan lebih sedikit anggota untuk menghasilkan produk, keputusan atau penilaian tunggal.

Pada tujuan kelompok, bila tujuan bersifat konvergen (mencapaian suatu pemecahan yang benar), hanya membutuhkan jumlah anggota yang lebih sedikit supaya lebih produktif. Apabila

tujuan kelompok tersebut bersifat divergen (seperti membutuhkan berbagai gagasan kreatif), maka diperlukan jumlah anggota yang lebih banyak supaya ide tidak *mentok* dalam hal pemikiran kreatif.

Pada faktor kepuasan, lebih sedikit anggota dianggap memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi, dikarenakan bila lebih dari 5 anggota dalam suatu kelompok, maka kelompok tersebut dianggap membuang-buang waktu dan kacau, sehingga jumlah kelompok yang ideal adalah 5 orang menurut Hare dan Slater (Rakhmat, 2004).

b. Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi sendiri memiliki berbagai macam atau tipe. Macam-macam atau tipe jaringan komunikasi adalah Y, lingkaran, bintang, roda dan rantai. Pengaruhnya jaringan komunikasi terhadap prestasi atau hasil adalah bahwa jaringan komunikasi tipe roda memiliki performa lebih cepat dalam menghasilkan produk suatu kelompok dan juga lebih terorganisir.

c. Kohesi kelompok

Suatu kelompok membutuhkan kohesivitas yang tinggi untuk, mendorong anggota kelompok tetap bergabung dalam kelompok dan mencegah anggota meninggalkan kelompok tersebut. Kohesi sendiri diukur dari beberapa faktor sebagai berikut; ketertarikan antar anggota secara interpersonal, ketertarikan anggota pada kegiatan dan fungsi dari kelompok.

Kepuasan anggota kelompok dipengaruhi oleh tingginya kohesi kelompok. Anggota akan merasakan suasana dan energi yang positif apabila kelompok memiliki kohesifitas yang tinggi, sehingga meningkatkan komunikasi antar anggota, lebih terbuka, dan lebih bebas. Selain itu, kohesifitas yang tinggi juga memberikan dampak kepada anggotanya yaitu lebih mudahnya anggota tunduk pada norma yang dibuat atau berlaku dalam kelompok dan juga mengurangi toleransi kepada anggota yang devian (menyimpang).

d. Kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan faktor yang berdampak dalam komunikasi kelompok untuk menentukan tujuan ataupun mengarah kepada tujuan tersebut. Terdapat tiga gaya kepemimpinan, yaitu; otoriter, demokratis, dan *laissez faire* (White dan Lippit, 1960). Kepemimpinan otoriter diperlihatkan dari bagaimana seorang pemimpin mengambil suatu keputusan dan kebijakan tidak dengan melibatkan anggotanya akan tetapi ditentukan dari pemimpin itu sendiri. Pada kepemimpinan demokratis, pemimpin cenderung melibatkan dan juga mendorong semua anggota kelompok untuk membicarakan ataupun menentukan keputusan dan kebijakan bersama-sama. Lalu pada kepemimpinan *laissez faire* peran pemimpin keterlibatannya lebih minimal sehingga para anggota

kelompok secara individual mengambil keputusan dan kebijakan dalam kelompok.

Faktor personal karakteristik kelompok:

a. Kebutuhan interpersonal

William C. Schultz (1966) menurukan teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relations Orientation*), dalam teori tersebut, suatu individu ingin menjadi anggota suatu kelompok dipengaruhi oleh:

1. Keinginan untuk menjadi bagian kelompok
2. Keinginan untuk mengontrol orang lain dalam suatu tatanan hirarki
3. Keinginan mendapatkan keakraban emosional antar anggota pada kelompok tersebut.

b. Tindak komunikasi

Pada setiap pertemuan kelompok akan terjadi pertukaran informasi antar anggota. Setiap anggota dari kelompok membutuhkan pertukaran komunikasi baik memberi atau menerima pesan (secara verbal ataupun nonverbal).

c. Peranan

Masing-masing anggota kelompok perlu memiliki perannya masing-masing. Apabila setiap anggota memenuhi peran tersebut

dengan tepat akan menghasilkan dampak yang positif dalam kelompok (menciptakan suasana kelompok yang lebih baik dan membantu menyelesaikan tugas ataupun tujuan dari kelompok). Beal, Bohlen, dan Audabaugh (dalam Rakhmat, 2004) mempercayai peranan anggota kelompok terkategori sebagai berikut:

1. Peranan Tugas Kelompok. Tugas kelompok adalah untuk memecahkan masalah atau memunculkan ide-ide baru. Masing-masing individu mengambil peran dalam hal mencapai tujuan kelompok.
2. Peranan Pemeliharaan Kelompok. Dalam melakukan tugas kelompok faktor emosional mempengaruhi hasil pencapaian tujuan, maka beberapa individu dalam kelompok mengambil peran sebagai pemeliharaan kelompok terutama pemeliharaan secara emosional, sehingga pengerjaan maupun pencapaian tujuan setiap anggota kelompok akan memberikan usaha maksimal.
3. Peranan Individual, yaitu berkenaan dengan upaya tiap anggota untuk memenuhi kebutuhan individual diluar tugas kelompok.

Komunikasi Kelompok juga dapat dikategorikan berdasarkan bentuk. John F. Cragan dan David W, Wright (dalam Rakhmat, 2008:147-148) mengatakan bahwa pembagian bentuk dari Komunikasi

Kelompok terdiri dari 2 yaitu Komunikasi Kelompok Deskriptif dan Komunikasi Kelompok Preskriptif. Komunikasi Kelompok Deskriptif sendiri menggambarkan bagaimana suatu kelompok secara bertahap berkembang untuk menjadi suatu kelompok. Komunikasi Kelompok Deskriptif terdiri dari 3 kategori yaitu;

1. Kelompok tugas

Kelompok tugas sendiri memiliki empat tahap, diawali dengan orientasi, konflik, pemunculan, dan peneguhan diakhir.

2. Kelompok pertemuan

Kelompok pertemuan memiliki dua tahap. Tahap pertama yaitu kebergantungan kepada otoritas, dan tahap kedua adalah kebergantungan satu sama lain.

3. Kelompok penyadar

Kelompok penyadar memiliki empat tahap. Empat tahap ini dikemukakan oleh John Cragan, James Chesebro dan juga Patricia McCullough (dalam Rakhmat, 2013). Empat tahapan tersebut adalah kesadaran diri atas identitas baru, lalu identitas kelompok melalui polarisasi, yang ketiga menegakkan nilai nilai baru bagi kelompok, dan yang terakhir menghubungkan diri dengan kelompok revolusioner.

Menurut John F. Cragan dan David W. Wright (dalam Rakhmat 2008:147-148) komunikasi Kelompok Preskriptif adalah acuan dari Langkah-langkah yang harus ditempuh oleh para anggota agar tujuan

kelompok tercapai. Komunikasi perspektif membagi bentuk komunikasi kelompok berdasarkan formatnya. Formatnya terbagi menjadi dua yaitu kelompok publik dan kelompok privat. Contoh yang termasuk kelompok privat yaitu konferensi, kelompok belajar, panitia, dan kelompok pertemuan, selain itu contoh yang termasuk kelompok publik adalah forum, simposium, diskusi panel, dan wawancara terbuka. Format lain yang adalah format berdasarkan susunan tempat duduk, kapan dan siapa yang memiliki kesempatan untuk berbicara terlebih dahulu, dan memiliki aturan waktu kepada pembicara, format tersebut adalah format diskusi. Bentuk format diskusi berdasarkan faktor-faktor tersebut terbagi menjadi enam, keenam bentuk format diskusi adalah;

1. Diskusi meja bundar

Diskusi meja bundar menandakan posisi para pembicara setara, tidak ada yang lebih tinggi satu sama lain, sehingga komunikasi dilakukan secara bebas. Pada bentuk diskusi meja bundar, komunikasi akan terasa lebih demokratis apabila dibandingkan dari meja yang berbentuk segi empat.

2. Simposium

Symposium merupakan serangkaian pidato yang pendek yang akan dibawakan oleh para pelaku, biasanya memberikan semua aspek dari suatu topik atau memberikan pandangan pro dan kontra dari sebuah permasalahan yang kontroversial. Format diskusi ini pun sudah sedari awal ditentukan.

3. Diskusi panel

Diskusi panel diadakan untuk membahas masalah yang kontroversial, tetapi berbeda dengan symposium diskusi panel lebih khusus, karena ada moderator yang menjembatani antar anggota-anggota yang mengikuti diskusi panel, maupun anggota dan para hadirin.

4. Forum

Forum merupakan suatu sesi, yang terjadi setelah diskusi terbuka, dan pada sesi ini akan ada kegiatan tanya jawab yang dilontarkan oleh khalayak, tidak hanya tanya jawab tetapi juga menanggapi.

5. Kolokium

Kolokium adalah format diskusi dimana khalayak dapat mengajukan beberapa wakil untuk memberikan pertanyaan kepada narasumber (seorang atau beberapa orang ahli)

6. Prosedur parlementer

Prosedur parlementer merupakan suatu format diskusi dengan tujuan membuat suatu keputusan dan dalam waktu atau periode tertentu, biasa diikuti oleh peserta yang terbilang besar dan memiliki tata cara atau aturan yang harus diikuti dan ditetapkan secara eksplisit.

Komunikasi Kelompok juga memiliki sifat. Menurut Dan B. Curtis, James J.Floyd, dan Jerril L. Winsor (2005) sifat-sifat dari komunikasi kelompok adalah :

- a. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka

- b. Kelompok memiliki sedikit partisipan
- c. Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin
- d. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama
- e. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain.



1.5.4 CMC (Computerized Mediated Communication)

Computerized Mediated Communication (CMC) adalah interaksi antara manusia dengan mediasi oleh computer agar terkoneksi antar individu dan mengacu pada “setiap pola komunikasi dimediasi melalui komputer” (Metz, 1994: 32). Menurut Wood dan Smith (2005: 4) mengatakan bahwa kehidupan kita sehari-hari yang sudah terintegrasi dengan teknologi komputer adalah CMC. Selain itu CMC juga merupakan proses komunikasi antar manusia dengan perangkat komputer yang berbeda, hal tersebut merujuk bukan kepada dua komputer atau lebih yang berbeda yang berinteraksi tetapi merujuk kepada dua manusia atau lebih yang berinteraksi menggunakan komputer sebagai media dan dibantu oleh program yang terpasang pada komputer tersebut (Thurlow, 2005: 15).

CMC sendiri memiliki perbedaan yang mendasar dengan komunikasi konvensional yaitu tatap muka. Perbedaan diantara CMC dan tatap muka terbagi menjadi dua yaitu isyarat verbal (*verbal cues*) dan juga waktu yang lebih panjang (*extended time*) (Griffin, 2006: 143). Perbedaan dari interaksi tatap muka dan juga CMC adalah pada simbol-simbol yang dilakukan. Simbol-simbol seperti nonverbal dan verbal dalam tatap muka dapat dikeluarkan dengan spontan dan juga dengan waktu yang cepat untuk di cerna, sedangkan dalam CMC simbol-simbol tersebut dikeluarkan melalui emoticon (simbol berupa karakter yang menyerupai ekspresi manusia) sehingga simbol tersebut tidak dapat

langsung dipahami oleh individu yang mendapatkan simbol-simbol tersebut.

Dalam hal ini *Discord* sebagai perantara yang dipakai oleh komunitas Aneka Jajanan, karena memenuhi syarat-syarat sebagai CMC. Penggunaan *Discord* sendiri dikarenakan beberapa *game* online, tidak memiliki fitur *in-game voice chat*, sehingga dibutuhkan aplikasi *3rd party*. Komunikasi sangat penting pada saat bermain *game* online, dikarenakan *game* online sendiri memiliki waktu yang real time.

1.5.5 *Game* Online

Game online sendiri adalah permainan yang dapat dimainkan bersama orang-orang lain dengan jumlah yang tak terbatas, dikarenakan dalam *game* tersebut tersambung oleh LAN (Local Area Network) atau pun internet. Defenisi lain dari *game* online adalah *game* computer yang dimainkan dengan banyak pengguna dengan perantaraan sambungan internet (Januar dan Turmuzi, 2006). Dengan berkembangnya jaman tidak hanya *game* komputer yang dapat disebut dengan *game* online, beberapa console seperti PS, Xbox, Nintendo dan bahkan smartphone pun sudah memiliki fitur online tersebut.

Pendapat lain mengatakan bahwa *game* online sendiri merupakan suatu permainan yang tersambung oleh jaringan, dimana interaksi antar pemain membentuk tujuan dari bermain *game* online itu sendiri. Tujuan tersebut adalah menjalankan tugas yang diberikan kepada

karakte *game*, dan juga menjadi nomor satu dalam dunia virtual tersebut. Dari tujuan tersebut mengalami perkembangan dimana terbentuk istilah yaitu e-sport.

Perkembangan *game* online sendiri dapat dikatakan pesat, sejak masuknya *game* online ke Indonesia pada bulan maret tahun 2001, mulai banyak kemunculan warnet (warung internet) dimana ditempat itu kita bisa mengakses *game* online dengan membayar sejumlah uang yang sudah ditetapkan oleh warnet tersebut. beberapa contoh dari *game* online adalah Point Blank, Counter Strike, Ayo Dance, Ragnarok, Dota 2, Mobile Legend : Bang bang, Valorant dan masih banyak lagi.

Game online sendiri memiliki beberapa kategori, yaitu berdasarkan jenis permainan, berdasarkan grafis, cara pembayaran.

Jenis permainan :

a. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Dalam *game* berjenis ini pemain disodorkan dengan permainan tembak menembak, dan juga diberikan sudut pandang orang pertama, sehingga pemain merasakan sensasi masuk kedalam dunia *game* tersebut. pada *game* berjenis ini biasa dalam memainkannya kita membutuhkan tim berjumlah 5-6 orang tergantung dari *game* yang dimainkan. Beberapa

contoh *game* yang memiliki jenis ini adalah Point Blank, Counter Strike: Global Offensive, Valorant, dll.

b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Dalam kategori ini para pemain biasa berdiri sendiri ataupun tidak berada dalam tim, dikarenakan pemain *game* MMORTS ini diposisikan sebagai pemimpin yang dituntut untuk memikirkan strategi dari kelompok yang dia mainkan.

Kelompok yang dimaksud adalah kelompok yang dipilih oleh pemain, dan jenis jenis kelompok ini biasa ditentukan dari genre *game* yang dimainkan, apakah fantasy, mediaeval (abad pertengahan), atau pun militer seperti jaman sekarang. Beberapa contoh *game* ini adalah, Warcraft, StarCraft 2, Travian, Command and Conquer.

c. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*)

Dikategori MMORPG pemain hanya dapat memainkan satu karakter saja dan juga memilih peran (Role) yang disediakan oleh *game* yang dimainkan. Peran ini akan dibagi berdasarkan kegunaan peran tersebut dalam *game* saat dimainkan, sehingga tujuan dari *game* ini akan dapat dicapai, apabila dilakukan bersama-sama atau berkelompok dalam skala kecil maupun besar. Beberapa contoh *gamenya* adalah Ragnarok Online, Seal Online, RF Online

d. MMOBG (*Massively Multiplayer Online Browser Game*)

Game dengan kategori ini biasa memiliki ciri ciri *game* yang “ringan”. Ringan yang dimaksud adalah gawai yang menjalankannya tidak harus meningkatkan ke performa maksimal, dan biasa HTML dan teknologi scripting HTML, beberapa *game* adalah Ninja saga, Pet Society, Fish a Fish

e. *Cross-platform online play*

Game yang masuk dalam kategori ini adalah *game* yang dapat dimainkan dengan gadget apapun, dan dapat bertemu dengan teman lain yang memainkan dengan gadget yang lain pula. Beberapa contoh *gamenya* adalah Among Us (Smartphone, PC), Fortnite (Console, PC), Albion Online (Smartphone, PC).

f. *Simulation game*

Game ini termasuk jenis kategori *game* yang banyak digemari oleh *gamer*, karena *game* ini semakin berkembang akan semakin nyata, untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih maksimal. *Game* ini biasa memiliki tujuan untuk menjalankan suatu tugas dalam dunia nyata, ada yang menjalankan kota dan berperan sebagai pemimpin kota tersebut, contoh lain adalah pada *game* life simulation, kita pemain akan berperan menjadi kita sendiri yang hidup didunia tersebut sehingga pada *game* tersebut juga memiliki fitur fitur seperti makan, olahraga, mencari pekerjaan, membeli barang,

mencari pasangan, dan lain lain. Contoh *game* dari kategori ini adalah The Sims, Train Simulator, Football Manager.

1.6 Kerangka Konsep

1.6.1 Komunikasi kelompok dalam permainan Ragnarok Online

Jaringan yang ada dalam komunikasi kelompok sendiri menjadi sesuatu yang penting. Dalam berkomunikasi saat bermain bentuk dari jaringan ini sangat diperlukan dikarenakan menentukan kualitas produk yang akan dihasilkan, produk dalam hal ini adalah strategi yang mumpuni saat melawan strategi musuh. Bentuk jaringan ini sangat mempengaruhi karena banyaknya anggota yang akan bertukar informasi selama pertarungan dimulai, sehingga apabila bentuk jaringan yang dipakai tidak sesuai akan menimbulkan mis informasi, atau pun tidak terserapnya informasi secara maksimal.

Konsep lain yaitu kepemimpinan dan kohesi dari kelompok. Kepemimpinan dalam kelompok ini juga akan berpengaruh kepada bagaimana para anggota akan mengambil keputusan. Gaya kepemimpinan sendiri juga akan sangat mempengaruhi ritme permainan pada saat sebelum, sedang dan sesudah bertanding. Kohesi dari kelompok juga akan membangun bagaimana para anggota akan bersikap dalam kelompok, berhubungan erat dengan gaya

kepemimpinan sehingga apakah anggota akan “mendengarkan” perintah maupun mengikuti aturan yang diberikan.

Jumlah dari anggota pun berpengaruh, besar kelompok yang harus diorganisir akan sangat berpengaruh terhadap perintah ataupun alur informasi yang diterapkan. Pada *game* Ragnarok online, pada saat pertandingan yaitu *guild vs guild* minimal orang yang akan bertanding mencapai 50 orang, sehingga akan sangat berpengaruh bagaimana pemimpin memberi tugas, menyatukan visi dari kelompok, dan memberikan kepuasan kepada kelompok. Teori di atas mengatakan bahwa lebih sedikit anggota maka tingkat kepuasan akan lebih tinggi, dikarenakan apabila suatu kelompok lebih dari 5 anggotanya, maka kelompok tersebut hanya akan membuang waktu dan kacau. Praktek dari kelompok Aneka Jajanan ini tidak bisa begitu, karena memang bila ingin mengikuti *Event GVG* (Guild vs Guild) jumlah yang ditetapkan memang harus sebanyak 50 orang.

Alasan lain komunikasi kelompok dihubungkan dengan RO dalam aspek keinginan dari individu dalam bermain RO dan bergabung ke dalam komunitas Aneka Jajanan. Keinginan dari setiap individu berpengaruh terhadap komunitas tersebut. Pengaruh yang memberikan dampak terhadap jalannya pertandingan, dan juga pengaruh terhadap pribadi yang sedang bergabung. Salah satu contohnya adalah bagaimana tindak komunikasi yang di jalankan oleh tiap individu agar terjadi

suasana yang kondusif untuk pertukaran informasi yang terjadi pada saat sebelum, saat dan sesudah pertandingan terjadi bahkan diluar pembicaraan *game* tersebut. Faktor lain adalah kebutuhan interpersonal dan peranan, kebutuhan interpersonal sendiri mempengaruhi permainan bagaimana agar dalam permainan seseorang dapat di”terima” oleh anggota lain, selain itu pengaruh peranan dalam permainan yaitu agar organisasi maupun kelompok dapat mencapai tujuan dengan mudah.

1.6.2 Pola komunikasi yang terjadi saat bermain RO

Pola komunikasi sering ditemukan pada beberapa kegiatan yang melibatkan komunikasi. Pada pertandingan RO dalam acara Guild vs Guild sendiri komunikasi sangat dibutuhkan dimana informasi menjadi salah satu kekuatan pada saat pertandingan. Dalam hal ini pola komunikasi pasti muncul dalam bentuk dan jenisnya masing masing.

Dengan banyaknya orang yang terlibat (50 orang) dan memiliki perannya masing masing, peneliti bermaksud untuk menemukan jenis dan bentuk seperti apa yang muncul dari kegiatan komunikasi pada pertandingan RO yang diikuti oleh komunitas Aneka Jajanan. Salah bentuk yang terjadi adalah komunikasi massa dimana dalam komunitas ini dapat dikatakan bahwa mereka menggunakan salah satu media massa yaitu aplikasi *Discord*.

1.6.3 Perwujudan CMC (*Computer Mediated Communication*) dan New Media dalam aplikasi *Discord*

Distorsi yang terjadi pada juga terjadi dalam fenomena yang akan diteliti, beberapa contohnya adalah:

a. Kemampuan penyerapan pesan.

Pada beberapa situasi dalam permainan daring *Ragnarok Online* saat *briefing* beberapa pemain juga dapat mengalami kurangnya penyerapan pesan sehingga saat bermain dengan tim, ada beberapa instruksi yang tidak dapat dilakukan secara maksimal.

b. Motivasi

Distorsi dalam poin ini terjadi dalam fenomena yang diteliti, beberapa anggota tim juga hanya memiliki motivasi untuk mendengarkan instruksi yang akan dia lakukan, dan tidak memberikan perhatian pada instruksi yang berlaku untuk anggota tim lain.

Perkembangan dunia komunikasi mengalami peningkatan, banyak media yang digabungkan dengan teknologi menjadi suatu media baru yang dapat mengubah beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aplikasi yang dapat mewakili dari teori CMC dan *new media* sendiri. *Discord* memiliki karakteristik dari dua teori tersebut.

Pada teori CMC, *Discord* berperan sebagai *software* yang dipasang pada perangkat keras atau *hardware*. *Discord* juga dapat dikatakan

new media karena karakteristik yang dimiliki oleh aplikasi *Discord* memenuhi karakteristik dari *new media*, berikut karakteristiknya:

a. Digital

Aplikasi *Discord* ini sudah dapat dikatakan digital karena sudah memiliki fitur-fitur seperti pengiriman foto, video dan beberapa data lain yang terhubung dengan jaringan internet, dimana sesama pengguna aplikasi *Discord* dapat mengakses data-data yang dibagikan bila terdapat dalam satu server atau satu grup.

b. Interaktivitas

Salah satu fitur andalan yang ada di aplikasi *Discord* adalah *voice chat*, yang mana pengguna dapat berkomunikasi dan berinteraksi dua arah, dibantu dengan perangkat keras yaitu, *headset*, *headphone*, *earphone* atau *speaker* untuk menerima informasi, dan *microphone* sebagai alat untuk menangkap suara kita dan dikirimkan kepada pengguna lain.

c. *Hypertextual*

Beberapa kegiatan yang ada di *Discord* adalah berbagi sesuatu, entah itu foto, video, gambar, informasi, dan lain-lain. Terkadang kita berbagi sesuatu itu bukan yang kita miliki, tetapi juga saat kita sedang “berselancar” di internet, sehingga pada saat berbagi, para pengguna tidak harus memiliki datanya

tetapi dapat berbagi *link* agar dengan mudah mencari data tersebut.

d. *Networked*

Discord memfasilitasi para penggunanya agar dapat merasakan berbicara dengan sesama pengguna lain melalui *voice chat*, lalu juga memberikan fitur agar sesama pengguna dapat berbagi data, dan lain-lain. Keunggulan lain adalah bagaimana pengguna dapat membuat suatu server yang hanya dapat diakses oleh anggota yang diundang atau diberikan kode agar dapat masuk kedalam server itu, sehingga dalam berbagi informasi maupun ingin saling terhubung menjadi lebih mudah.

e. *Virtual*

Karakteristik ini disediakan oleh *Discord* dengan cara menyediakan *voice chat* sehingga saat berinteraksi atau berkomunikasi terasa sedang dekat sehingga seperti tercipta dunia virtual.

Berdasarkan kerangka konsep yang penulis jelaskan, maka adapun kerangka berpikirnya adalah bahwa pola komunikasi arus informasi ke bawah biasa digunakan oleh organisasi-organisasi formal dalam pekerjaan entah dikantor ataupun tempat lain. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini yaitu pandemi COVID-19, meningkatkan kegiatan CMC (*Computer Mediated Comunnication*) dimana banyak kegiatan seperti rapat, dan pertemuan pertemuan lain yang bersifat tatap muka menjadi dialihkan

menjadi virtual. Alur berpikir penulis berdasarkan kerangka teori dan juga kerangka konsep adalah:

Berdasarkan paparan yang sudah diberikan oleh penulis, penelitian ini akan berfokus pada pola komunikasi suatu organisasi yang non-formal khususnya komunitas gim yang diperantarai oleh CMC melalui aplikasi *Discord* sebagai perwujudan dari *new media*. Pada fitur permainan daring *Ragnarok Online* sendiri juga mengindikasikan bahwa dalam bermain para pemain memiliki jenjang yang berbeda dengan yang lain. Sistem *level* pada *Ragnarok Online* dimana semakin tinggi *level* berarti pemain tersebut memiliki *exp (experience)* yang menandakan pemain tersebut sudah lebih mengetahui gim itu, ada juga seperti pembentukan kelompok yang mengharuskan memiliki ketua, sehingga jenjang tersebut memengaruhi pengambilan keputusan.

1.7 Metodologi

1.7.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada kepentingan dengan makna dan penafsiran (Stokes, 2006:xi). Penggunaan dari pendekatan kualitatif merupakan suatu prosedur yang menghasilkan data deskriptif, yang berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari kelompok dan kebiasaan atau perilaku yang diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2017:4)

1.7.2 Metode Penelitian

Penelitian ini mengambil metode deskriptif kualitatif. Deskriptif adalah suatu metode yang pengumpulan datanya berupa kata-kata, gambar dan bukan angka, yang mana hasil dari laporannya berupa kutipan kutipan data untuk memberi gambaran dalam penyajian laporan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul merupakan pertanyaan dengan kata tanya mengapa, alasan apa, dan bagaimana terjadinya, sehingga peneliti tidak memiliki suatu pandangan bahwa sesuatu sudah demikian adanya (Moleong, 2017:11).

Metode penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apa pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas aneka jajan. Metode deskriptif ini dilakukan pada komunitas aneka jajan yang masih aktif dalam bermain *Ragnarok Online* dan proses dari interaksi dan komunikasinya banyak menggunakan aplikasi *Discord*.

1.7.3 Objek Penelitian

Definisi dari objek penelitian adalah suatu akar masalah dari penelitian yang akan diteliti (Dayan, 1986). Objek dari penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas Aneka Jajan yang masih aktif bermain permainan daring yaitu *Ragnarok Online* melalui aplikasi *Discord*. Komunitas Aneka Jajan biasa aktif dalam acara *Guild War* yang biasa dilakukan pada hari senin

dan Kamis. Pada *event* tersebut biasa mereka berkomunikasi dengan media *Discord*, untuk *briefing* sebelum *event*, pada saat *Guild War* berlangsung, dan juga pada saat evaluasi saat setelah selesai.

1.7.4 Subjek Penelitian

Kriteria dari subjek yang akan dipilih untuk penelitian ini adalah orang yang bermain *Ragnarok Online*, tergabung dengan komunitas Aneka Jajanan dan menggunakan aplikasi *Discord* dalam interaksi sesama anggota komunitas Aneka Jajanan. Alasan pemilihan kriteria tersebut karena penulis ingin meneliti tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas Aneka Jajanan dalam bermain *Ragnarok Online*, menggunakan aplikasi *Discord*. Subjek penelitian ini akan terdiri dari 3 orang yaitu ketua komunitas, ketua dalam kegiatan *guild war*, dan anggota.

1.7.5 Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data, peneliti menggunakan proses wawancara. Wawancara adalah cara untuk mencari informasi atau fakta menggunakan indera (mengingat dan mengkonstruksi) sebuah peristiwa, mengutip dan opini narasumber (Kusumaningrat, 2006:189). Kriteria pemilihan dari narasumber adalah orang yang masih aktif bermain *Ragnarok Online*, tergabung dengan komunitas Aneka Jajanan, dan berbicara atau berinteraksi ke sesama anggota menggunakan aplikasi *Discord*. Data yang didapat dari proses wawancara adalah

proses bagaimana pola komunikasi saat bermain berjalan dan juga faktor faktor apa saja yang membuat pola tersebut berjalan.

1.7.5 Proses Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen adalah pengorganisasian data, pemilihan menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan sesuatu yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2017:248). Tahap-tahap proses analisis data kualitatif adalah:

1. Reduksi data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang memiliki hubungan dengan pola komunikasi kelompok. Data atau informasi tersebut didapat dari dua proses pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Tahap wawancara peneliti memberi batasan agar narasumber yang dipilih tetap relevan dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Tahap observasi dilakukan pada saat sebelum, saat dan setelah aktivitas dari komunitas Aneka Jajanan bermain permainan daring *Ragnarok Online*. Data-data tersebut akan dipilah dan diseleksi berdasarkan teori dari Komunikasi Kelompok.

2. Penyajian data

Semua data yang terkumpul akan diseleksi, dipilah, dan disesuaikan dengan teori-teori yang sudah ditentukan. Tahap ini

data akan diklasifikasikan sesuai dengan teori CMC, teori Komunikasi kelompok, teori interaksi sosial dan teori *game online*.

3. Menarik kesimpulan

Menarik kesimpulan dari hasil data data yang sudah dikumpulkan dan diseleksi agar dapat diuji kebenaran ataupun cocok tidaknya hasil dengan teori yang dipakai agar dapat mengambil kesimpulan yang lebih jelas. Data-data yang sudah memasuki tahap ini akan ditarik kesimpulan agar ditemukannya inti dari permasalahan dari data-data yang telah dikaji.

