

SKRIPSI
ANALISIS POLA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS
VIRTUAL KELUARGA GRASSO DALAM APLIKASI
DISCORD

OLEH:
FAIQ DZAKY RUSMIN
E021191021



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

2024



**ANALISIS POLA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS
VIRTUAL KELUARGA GRASSO DALAM APLIKASI
DISCORD**

OLEH:

FAIQ DZAKY RUSMIN

E021191021

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Pada Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2024



ii

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Proposal : ANALISIS POLA KOMUNIKASI PADA
KOMUNITAS VIRTUAL KELUARGA GRASSO
DALAM APLIKASI DISCORD

Nama Mahasiswa : Faiq Dzaky Rusmin

Nomor Pokok : E021191021

Makassar, Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. Kahar, M.Hum.
NIP. 195910101985031005

Pembimbing II

Dr. Indravanti, S.Sos., M.Si.
NIP. 197603292010122002

Mengetahui
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP. 196410021990021001



HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik pada Hari Kamis Tanggal 19 Bulan September Tahun 2024

Makassar, 19 September 2024

Tim Evaluasi

Ketua : Dr. Kahar, M.Hum. (.....)

Sekretaris : Dr. St. Murniati M, S.Sos., M.Si. (.....)

Anggota : 1. Dr. Indrayanti, S.Sos., M.Si. (.....)

2. Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si. (.....)



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	Faiq Dzaky Rusmin
Nomor Induk Mahasiswa	E021191021
Program Studi	Ilmu Komunikasi
Jenjang	S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul :

Analisis Pola Komunikasi Pada Komunitas Virtual Keluarga Grasso Dalam Aplikasi Discord

adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 19 September 2024

Yang Menyatakan,


Faiq Dzaky Rusmin



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan dan skripsi yang berjudul “Analisis Pola Komunikasi Pada Komunitas Virtual Keluarga Grasso Dalam Aplikasi Discord” dengan baik dalam keadaan sehat fisik dan mental. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. yang membuat penulis selalu bersemangat dalam menjalani hidup.

Penulis menyadari bahwa mungkin skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dukungan, bimbingan, nasihat, maupun doa dari berbagai pihak selama penulisan skripsi ini. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam segala bentuk.

Dalam penulisan skripsi ini tentu saja banyak hal terjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan, terdapat proses yang panjang, dan terdapat kendala-kendala yang harus dihadapi. Tetapi, penulis sangat bersyukur karena dapat melewati segala hal tersebut dengan baik karena banyak orang-orang baik yang menemani dan menguatkan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak;

1. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing skripsi Bapak Dr.

Kahar, M. Hum. yang senantiasa membimbing peneliti dalam penelitian ini,

a sebagai dosen yang baik selama peneliti menjalani masa studi.

Dr. Indrayanti, S.Sos., M.Si. Dosen pembimbing skripsi, dosen terbaik g selalu sabar menjelaskan banyak hal kepada penulis, menjadi teman



cerita yang asik, menjadi penyemangat skripsi dan kehidupan peneliti, serta selalu mengingatkan hal-hal baik.

3. Seluruh Dosen pengajar dan Staff Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama berkuliah di Universitas Hasanuddin dan telah membantu penulis untuk menyelesaikan berkas untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
4. Sobat Elona, Al, Ichwan, Sein, Rifqi, Tori, Noval dan banyak lagi yang penulis tidak bisa tulis satu persatu namanya. Terimakasih sudah menemani dari awal sampai akhir, terima kasih sudah dengar semua keluh kesahku, terima kasih sudah jadi teman yang baik.
5. Teman-Teman MAHIR, teman merintis karir, teman yang selalu berbagi cerita suka dan duka. Terima kasih sudah kebersamai perjuangan penulis dalam merintis karir juga menyelesaikan penelitian ini.
6. Ela, teman seperjuangan skripsi, selalu sedia ketika penulis menanyakan hal yang berkaitan tentang skripsi mulai dari proposal hingga selesainya penelitian ini.
7. Teman-Teman Aurora, terima kasih atas seluruh cerita semasa perkuliahan juga menjadi penyemangat agar penulis ingin cepat-cepat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Keluarga Grasso, terima kasih sudah bersedia menjadi subjek penelitian dan terima kasih juga sudah menjadi “rumah” daring penulis. Terima Kasih atas
ala dukungan dan candaan selama ini.



9. Ketujuh informan yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu, terima kasih telah meluangkan waktunya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penulis. Tanpa kalian skripsi ini tidak dapat selesai.



ABSTRAK

FAIQ DZAKY RUSMIN, Analisis Pola Komunikasi Pada Komunitas Virtual Keluarga Grasso Dalam Aplikasi Discord

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi dalam praktik komunikasi komunitas Keluarga Grasso dan apa saja hambatan dalam keseharian komunikasi Keluarga Grasso.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode netnografi. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi yang dilakukan secara online melalui aplikasi Discord, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti menggunakan analisis media siber dalam menganalisis data yang memiliki empat level, yaitu level ruang media, level dokumen media, level objek media dan level pengalaman. Lalu setelahnya data diverifikasi menggunakan triangulasi metode.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Discord dimanfaatkan oleh Keluarga Grasso dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia seperti fitur saluran teks dan saluran suara yang menjadi fitur utama dalam praktik komunikasi *online* Keluarga Grasso. Keluarga Grasso menggunakan pola komunikasi sekunder dan Terdapat tiga hambatan komunikasi yang terjadi pada praktik komunikasi Keluarga Grasso yaitu Hambatan dari pihak pengirim pesan, hambatan dari pihak penerima pesan serta hambatan media.

Kata Kunci : komunikasi virtual, etnografi virtual, discord



ABSTRACT

FAIQ DZAKY RUSMIN, Analysis of Communication Patterns in the Virtual Community of Keluarga Grasso on Discord Application

This study aims to understand the communication patterns in the communication practices of the Keluarga Grasso community and the obstacles encountered in their daily communication.

This type of research is descriptive qualitative using the netnography method. The data obtained in this study are primary and secondary data. Data collection techniques in this study used observation techniques conducted online through the Discord application, interviews, and documentation. The researcher used cyber media analysis to analyze the data, which includes four levels: Media Space Level, Media Document Level, Media Object Level, and Experience Level. The data were then verified using the method of triangulation.

The results of this study indicate that the Discord application is utilized by Keluarga Grasso by taking advantage of the available features such as text channels and voice channels, which are the main features in the online communication practices of Keluarga Grasso. The community employs a secondary communication pattern, and there are three communication barriers in the communication practices of Keluarga Grasso, namely Barriers from the Message Sender, Barriers from the Message Receiver, and Media Barriers.

Keywords: virtual communication, virtual ethnography, Discord



C. Analisis Media Siber	43
BAB III	46
GAMBARAN UMUM PENELITIAN	46
A. Discord	46
B. Keluarga Grasso	51
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
BAB V	91
KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
GLOSARIUM.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet merupakan salah satu media komunikasi bagi manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain, hal ini tentunya berdampak positif terhadap kehidupan manusia karna sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain untuk mencukupi kebutuhan hidupnya sendiri. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada periode 2022-2023 meningkat sebanyak 2,67% dari tahun sebelumnya. Meningkatnya jumlah pengguna internet ini tentunya merupakan salah satu dampak dari berkembangnya media sosial yang membawa perubahan terhadap pola ataupun perilaku komunikasi yang dahulunya harus bertatap muka kini dapat berkomunikasi secara langsung melalui internet. Manusia dapat berinteraksi secara langsung untuk menambah teman hingga membentuk jaringan sosial di dunia virtual melalui aplikasi-aplikasi seperti Youtube, Facebook, Twitter, Discord, dan Lainnya.

Salah satu faktor meningkatnya pengguna internet ialah karena adanya wadah pandemi Covid-19 yang mewajibkan para pekerja maupun pelajar untuk WFH (Work From Home) atau bekerja dari rumah. Dampak yang

terasa karena adanya wabah Covid-19 ini ialah perubahan aktivitas harian yang awalnya dilakukan secara tatap muka harus dilakukan secara online. Dengan beralihnya kegiatan dari tatap muka menjadi online tentunya



diperlukan alat komunikasi yang baik sehingga komunikasi antara pelajar dan guru ataupun profesi lainnya tetap berjalan dengan lancar. Aplikasi-aplikasi meeting online seperti Zoom ataupun Google Meet sering kali digunakan sebagai alternatif komunikasi secara online guna melaksanakan pertemuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan lainnya.

Tidak hanya aplikasi Zoom dan Google Meet saja, terdapat aplikasi lain yang kegunaannya sama seperti Zoom dan Google Meet, yaitu Discord. Discord merupakan aplikasi suara, video, dan perpesanan yang digunakan orang-orang untuk berinteraksi dan berkumpul dengan komunitas dan teman mereka secara real time. Aplikasi yang diciptakan oleh seorang programmer asal Amerika Serikat bernama Jason Citron pada Mei 2015 lalu ini, awalnya didesain untuk mempermudah sesama anggota komunitas pemain game online berkomunikasi saat bermain game. Namun pada kenyataannya, fitur-fitur yang dihadirkan oleh aplikasi Discord sangatlah berpotensi untuk digunakan oleh komunitas diluar pemain game online, seperti komunitas programming, bisnis, atau bahkan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring.

Pada aplikasi Zoom terdapat batasan waktu sebanyak 40 menit per meeting setelah 40 menit berlalu maka sesi Zoom akan berakhir secara otomatis, Google Meet pun sama demikian. Google Meet menawarkan penggunaanya dapat melakukan pertemuan secara gratis selama 60 menit dan

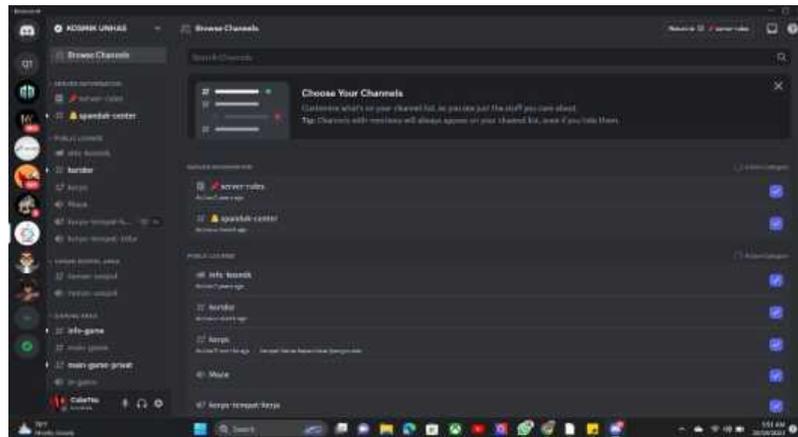
dian akan berakhir secara otomatis. Discord sendiri tidak membatasi penggunaanya untuk melakukan sesi pertemuan tentunya hal ini lah yang



menjadi keunggulan utama Discord dibandingkan dengan aplikasi lain, terlebih lagi pengguna dapat menggunakan Discord secara gratis tanpa adanya batasan waktu.

Discord terus melakukan transformasi guna memperluas pasar market mereka, fitur demi fitur terus dikembangkan agar tidak hanya komunitas gamers yang dapat merasakan kegunaannya. Salah satu keunggulan pada aplikasi Discord adalah pengguna aplikasi bisa berkomunikasi dengan kualitas suara yang bersih dan dapat membuat kelas atau channel sendiri sehingga dapat membuat grup untuk menjalin komunikasi (Minarni, Prasetyaningrum, & Ismail, 2022) . Fitur lintas platformnya pun menjadikan Discord dapat digunakan siapa saja, fitur lintas platform memungkinkan pengguna aplikasi Discord untuk terhubung secara inklusif dari platform maupun perangkat jenis apapun. Discord sendiri tersedia pada berbagai sistem operasional gawai seperti Windows, IOS, Android, Linux, dan Mac sehingga memudahkan penggunanya untuk mengunduh aplikasi Discord pada PC, laptop, ataupun smartphone mereka.





Gambar 1.1 Tampilan Discord saat berada dalam server
(sumber: data primer, 2023)

Keunggulan berikutnya yang dimiliki Discord ialah tampilannya yang begitu simple sehingga pengguna dapat dengan mudah untuk memahami aplikasinya. Interfacenya yang cukup interaktif dan tidak terlalu mainstream seperti aplikasi pesaingnya membuat para pengguna Discord akan merasa betah dan nyaman menggunakan aplikasi ini.

Discord Nitro merupakan salah satu fitur berlangganan yang ditawarkan Discord dengan memberikan begitu banyak keuntungan bagi penggunanya salah satunya ialah dapat mengirim file dengan ukuran lebih besar dibandingkan dengan pengguna biasa, Discord Nitro juga memberikan fitur bagi para pelanggannya untuk dapat bergabung ke dalam 200 server sekaligus. Tanpa menggunakan Discord Nitro pengguna Discord hanya dapat bergabung ke dalam 100 server saja, walaupun demikian tentunya 100 server ini sudah cukup bagi pengguna yang hanya ingin bergabung pada komunitas tertentu



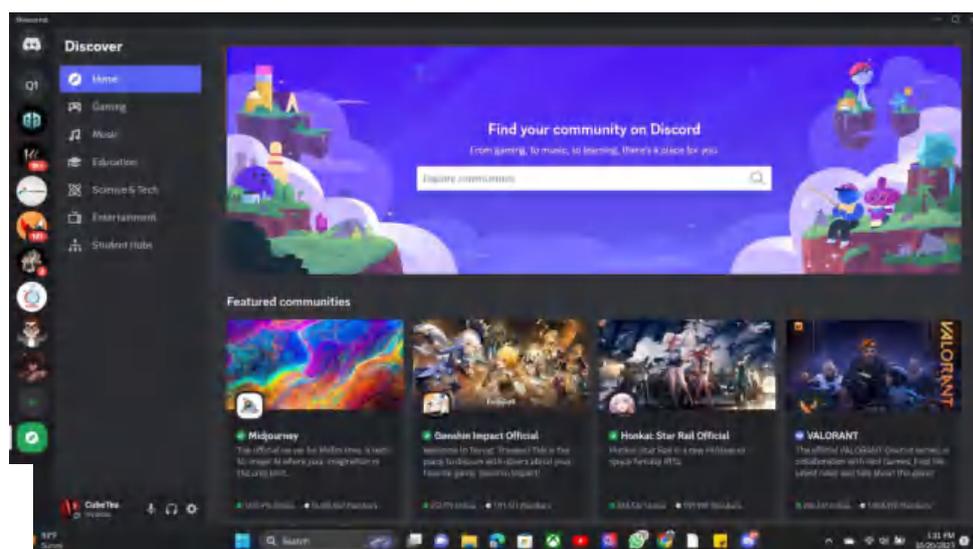
Pricing and Features	NITRO BASIC	NITRO
Price	IDR 29,000.00/month	IDR 83,365.00/month
Custom avatars anywhere and make them animated	✓	✓
Custom stickers anywhere	✓	✓
Super Reactions	2/week	5/week
Higher file sharing	50 MB	500 MB
HD streaming	✗	Up to 4K and 60fps
2 Boosts + 30% off extra boosts	✗	✓

Animated avatars, banners, and profile theme	✗	✓
Custom server profiles	✗	✓
Access to shop and exclusive avatar decorations	✗	✓
Colors for your Discord theme	✗	✓
Nitro badge on your profile	✓	✓
Custom video backgrounds	✓	✓
Custom sounds anywhere	✓	✓
Personalized entrance sounds	✗	✓
Join up to 250 servers	✗	✓
1 longer message up to 4000	✗	✓

Gambar 1.2 Fitur-fitur yang didapatkan jika berlangganan Discord Nitro

(Sumber: data primer, 2023)

Keunggulan lain yang dimiliki Discord ialah fitur Explore Discoverable Server atau fitur Jelajahi Server, pada fitur ini pengguna dimudahkan untuk menemukan komunitas yang ingin dimasukinya. Terdapat 6 klasifikasi komunitas yang bisa dijelajahi oleh pengguna dengan fitur jelajahi server ini, yakni: Gaming (game), Music (Musik), Education (Edukasi), Science & Tech (Sains dan Teknologi), Entertainment (Hiburan), dan Student Hub (Pusat Siswa).



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Gambar 1.3 Fitur Explore Discoverable Server

(sumber: data primer, 2023)

Terdapat sebanyak 19 juta server aktif perbulannya di seluruh dunia (Statista, 2023) . Di Indonesia sendiri komunitas-komunitas mulai ramai membuat server di Discord agar dapat menggaet anggota baru tak hanya komunitas gaming komunitas lain seperti komunitas musik, edukasi, dan lainnya pun turut meramaikan Discord. Salah satu server yang menarik perhatian peneliti ialah Server Keluarga Grasso. Keluarga Grasso merupakan komunitas virtual yang terbentuk karena kesamaan hobi para anggotanya, yaitu menghabiskan waktu dengan berbincang dan bermain game. Mayoritas anggota aktif yang bergabung ke server Discord Keluarga Grasso ialah seorang mahasiswa, namun ada juga orang dewasa yang sudah bekerja bergabung ke dalam komunitas ini. Mempunyai latar belakang dan domisili yang berbeda-beda pada tiap anggotanya menjadikan komunitas Keluarga Grasso terbuka untuk siapa saja, hal inilah kemudian yang menjadi kelebihan dan alasan mengapa komunitas Keluarga Grasso masih eksis kini sejak dibuatnya pada Februari 2020 lalu.

Tak hanya untuk bermain dan berbincang mengenai game, para anggota komunitas Keluarga Grasso juga terkadang saling membantu dalam mengerjakan tugas ataupun hal lainnya. Jika dibandingkan dengan server komunitas lainnya yang memiliki ribuan bahkan puluhan ribu anggota, server Keluarga Grasso terhitung masih sangat sedikit dengan jumlah keseluruhan anggotanya 100 dan sekitar 30 anggota aktif per harinya namun hal ini justru



menjadikan para anggota untuk saling mengenal lebih dalam lagi dan mendekatkan tiap anggotanya secara emosional.

IDTSME juga merupakan salah satu komunitas virtual yang menggunakan Discord sebagai media berkomunikasi antar anggotanya, Namun server IDTSME perlahan mulai redup dimana para anggotanya satu persatu jarang melakukan interaksi satu sama lain. jika dibandingkan dengan Keluarga Grasso, jumlah anggota komunitas IDTSME hanya berjumlah 42 orang namun, Kurangnya kedekatan emosional antar anggota dan adanya kesibukan di kehidupan nyata tiap anggotanya merupakan alasan dibalik redupnya secara perlahan server IDTSME. Hal inilah kemudian yang menjadi latar belakang peneliti mengambil judul penelitian “Analisis Pola Komunikasi Pada Komunitas Keluarga Grasso Pada Aplikasi Discord (Studi Etnografi Virtual)”.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu “Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok” oleh (Teguhta & Dunan, 2019). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut berfokus kepada komunikasi yang dilakukan saat bermain Game Online Defence Of The Ancient Dota 2 sedangkan pada penelitian kali ini, peneliti ingin meneliti bagaimana pola komunikasi komunitas Keluarga Grasso secara umum tidak hanya saat bermain Game Online.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan sebelumnya oleh (Nanda & wati, 2018) berjudul “Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di Media Sosial Line”. Penelitian ini



juga menggunakan pendekatan etnografi virtual, namun yang berbeda adalah penelitian dimana pada penelitian kali ini, meneliti Komunitas Keluarga Grasso sedangkan penelitian sebelumnya meneliti Komunitas HAMURinspiring.

Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Yohana & Wulandari, 2014) berjudul “Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya”. Perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian yang dilakukan Nova dan Tika ini ialah, penelitian ini meneliti mengenai pola komunikasi yang terjadi pada komunitas Keluarga Grasso sedangkan penelitian tersebut meneliti mengenai perilaku komunikasi komunitas kaskus. Selain itu metode pendekatan penelitian yang digunakan juga berbeda, pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan etnografi virtual sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode interaksi simbolik.

Penelitian terdahulu lainnya ialah penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Masyarakat Melayu dan Jawa Di Kecamatan Sei Suka Kabupaten Batubara” oleh (Ahmad, 2023) . Penelitian yang dilakukan Ahmad dan penelitian yang peneliti akan lakukan berbeda pada subjek penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad meliputi subjek Kepala Desa, Perangkat Desa, Tokoh Masyarakat, dan Masyarakat Desa Sei Suka Kecamatan Kota Padang sedangkan peneliti yang akan penulis lakukan bersubjek anggota komunitas virtual Keluarga Grasso.



selanjutnya ialah penelitian berjudul “Pola Komunikasi Komunitas Virtual dalam Meminimalisasi Hoaks” yang diteliti oleh (Rahmat, 2022) .

Penelitian tersebut meneliti pada komunitas virtual ICB yang menggunakan Facebook sebagai media komunikasinya, sedangkan penelitian kali ini meneliti komunitas virtual Keluarga Grasso yang menggunakan Discord sebagai media komunikasi sehari-harinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual Keluarga Grasso dalam aplikasi Discord?
2. Apa hambatan komunikasi yang dialami anggota komunitas virtual Keluarga Grasso dalam aplikasi Discord?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual Keluarga Grasso.
- b) Untuk mendeskripsikan hambatan yang dialami anggota komunitas virtual Keluarga Grasso dalam berkomunikasi di aplikasi Discord.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

- a) Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan pada bidang pendidikan serta dalam bidang komunikasi tentunya, dan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian lainnya.



- b) Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pemahaman kepada para pembaca tentang fenomena ataupun perkembangan dari pola komunikasi dan hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi pada komunitas virtual khususnya.

D. Kerangka Konseptual

1. Konsep Komunikasi Digital

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membuat proses komunikasi sekarang tidak hanya terjadi secara tatap muka, tetapi juga dapat terjadi terus-menerus bahkan ketika seseorang tidak berada di hadapan orang lain. Komunikasi merupakan hal yang penting dalam mencapai tujuan. Komunikasi digital mengacu pada proses komunikasi yang dapat berlangsung menggunakan perangkat elektronik dan jaringan internet sebagai media. Ini mencakup membaca, menulis, berbagi video kamera, dan berkomunikasi melalui jaringan internet dan perangkat elektronik (Lestari, 2022).

(Severin, 2001) Mengemukakan bahwa terdapat 4 konsep dari komunikasi digital, yakni:

a. Dunia Maya

Dunia maya atau cyberspace merupakan multidimensi, artifisial, atau virtual yang terhubung secara global melalui personal komputer dan akses komputer.



b. Komunitas Maya

Komunitas virtual adalah komunitas yang tidak ada di dunia nyata dan berkembang dalam lingkungan komunikasi elektronik. Saat ini, komunitas dapat berkomunikasi satu sama lain melalui ruang obrolan elektronik, email, milis, dan grup diskusi.

c. Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling menonjol dan menempati tempat tertentu di Internet. Orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung menganggap ini sebagai interaksi pengguna dengan komputer.

d. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan beberapa elemen yaitu teks, grafik, audio, video dan animasi sehingga menghasilkan suatu presentasi yang mengesankan. Multimedia juga sangat interaktif. Bagi pengguna komputer, multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan dalam bentuk audio atau video, teks, grafik, dan animasi.

2. Komunitas Virtual

Komunitas virtual atau komunitas online adalah sekelompok orang di dunia maya yang memiliki minat yang sama. Anggota dari komunitas ini secara bebas saling bertukar pikiran, pandangan, dan informasi. Secara intens sekelompok orang ini mendiskusikan berbagai hal dan topik tertentu mulai yang



bersifat non-formal hingga yang bersifat formal (Alyusi, 2016) . Menurut Rheingold (dalam Nasrullah, Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi, 2015), Komunitas virtual adalah kelompok sosial yang muncul secara online dimana orang berkumpul untuk berbicara tentang berbagai topik secara teratur. Pengguna membuat kontribusi emosional dan intelektual ke komunitas-komunitas ini, yang membangun hubungan di dunia digital dunia maya.

Sebagaimana namanya, komunitas virtual ialah kumpulan orang yang memiliki minat atau latar belakang yang sama yang berkumpul untuk saling berinteraksi satu sama lain di dunia maya. Adanya komunitas virtual tidak mewajibkan interaksi antara komunikator dan komunikan terjadi secara tatap muka, hal ini tentunya dikarenakan komunitas virtual berbasis pada dunia maya. Komunitas virtual hadir untuk membantu mereka yang ingin tergabung dalam sebuah komunitas namun terkendala oleh jarak.

3. Konsep Komunikasi

Secara umum komunikasi adalah proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan dalam diri seseorang dan atau antara dua orang atau lebih untuk tujuan tertentu. Definisi tersebut memberikan poin penting bahwa komunikasi adalah proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan.



Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (communication is the process to modify the behavior of other individuals). Sedangkan Effendy menyatakan bahwa komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari komunikator ke komunikan melalui media dan memiliki dampak tertentu. (Effendy, 2005).

Harold Lasswell menggambarkan bahwa komunikasi ialah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Dari paradigma lasswell tersebut terdapat lima unsur komunikasi yang saling berkaitan satu sama lain yakni:

1. Komunikator. Komunikator adalah orang yang berinisiatif atau membutuhkan untuk berkomunikasi, komunikator adalah orang yang melakukan penyampaian pesan dalam proses komunikasi.
2. Pesan. Pesan yaitu apa yang dimaksudkan komunikator kepada komunikan baik verbal maupun non verbal yang berisi gagasan atau perasaan.
3. Media. Media adalah alat yang digunakan oleh pengirim pesan untuk mengirim atau menyampaikan pesan kepada penerima pesan.



4. Komunikasikan. Komunikasikan yaitu pihak yang menerima pesan dan menafsirkan simbol verbal maupun non verbal yang diterimanya menjadi sebuah gagasan yang dapat ia pahami.
5. Efek. Efek adalah pengaruh yang terjadi pada komunikan akibat dari pesan yang disampaikan oleh komunikator, biasanya berupa perubahan sikap atau perilaku, bertambahnya pengetahuan dan sebagainya.

Proses komunikasi terbagi menjadi dua yaitu proses komunikasi secara primer dan proses komunikasi secara sekunder. Proses komunikasi secara primer adalah proses pengiriman gagasan dan atau perasaan komunikator dengan menggunakan simbol berupa bahasa, gambar, warna, dan sebagainya sebagai media yang secara langsung mampu ditafsirkan oleh komunikan. Proses komunikasi secara sekunder yang dimaksud ialah proses penyampaian gagasan dan atau perasaan komunikator dengan menggunakan alat atau sarana seperti surat, telepon, majalah, dan banyak lagi sebagai media kedua setelah menggunakan lambang sebagai media utama.

Konsep Komunikasi sebagai pola didefinisikan sebagai sebuah proses yang berkelanjutan yang menggunakan berbagai simbol dan berfungsi sebagai pertukaran ide antara pelaku komunikasi. Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksudkan dapat



dipahami. (Soejanto, 2005) Pola komunikasi ialah suatu gambaran atau penafsiran yang sederhana dari proses komunikasi yang melihat keterkaitan di antara komponen - komponen komunikasi. Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004). Terdapat jenis-jenis pola komunikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Pola Komunikasi Primer, Pola komunikasi primer adalah bentuk komunikasi yang terjadi secara langsung antara komunikator dan komunikan tanpa menggunakan media perantara. Dalam pola ini, pesan disampaikan dan diterima secara langsung menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, gerak tubuh, ekspresi wajah, atau intonasi suara. Komunikasi primer biasanya terjadi dalam percakapan tatap muka atau interaksi langsung.

2. Pola Komunikasi Sekunder, Pola komunikasi sekunder melibatkan penggunaan media atau alat perantara untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan. Media ini bisa berupa surat, telepon, email, atau pesan teks. Dalam pola ini, pesan tidak disampaikan secara langsung tetapi melalui perantara yang membantu dalam penyampaian pesan.

3. Pola Komunikasi Linier, Pola komunikasi linier adalah model komunikasi satu arah di mana pesan mengalir dari komunikator kepada komunikan tanpa adanya umpan balik langsung dari



penerima. Model ini seringkali digunakan dalam penyiaran atau pengumuman publik di mana tidak ada interaksi balik antara pengirim pesan dan penerima pesan.

4. Hambatan Komunikasi

(Purnamasari, 2018) mengungkapkan bahwa beberapa pakar komunikasi berpendapat bahwa mencapai komunikasi yang benar-benar efektif bagi seseorang menjadi sulit. Banyak hambatan yang dapat menghambat kelancaran komunikasi. Segala sesuatu yang menghalangi proses komunikasi disebut sebagai gangguan atau noise. Hambatan komunikasi dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengubah atau merusak pesan, termasuk hal-hal yang menghalangi penerima dalam memahami pesan tersebut ungkap Devito (2018).

Berdasarkan penjelasan para pakar, dapat ditarik kesimpulan bahwa hambatan komunikasi melibatkan berbagai jenis gangguan yang terjadi selama proses pengiriman dan penerimaan pesan antara individu ke individu lainnya. Gangguan ini dapat muncul akibat faktor-faktor lingkungan, fisik, dan psikis dari individu yang terlibat dalam proses komunikasi.

(Fajar, 2009) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

- a. Hambatan dari pihak pengirim pesan dapat berupa ketidakjelasan pesan yang akan disampaikan, dimana hal ini



dapat dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional yang memengaruhi motivasi seseorang untuk bertindak sesuai dengan keinginan, kebutuhan, atau kepentingan.

- b. Hambatan dalam penyandian atau simbol juga bisa terjadi karena penggunaan bahasa yang tidak jelas, sehingga memiliki lebih dari satu arti. Selain itu, simbol yang digunakan antara pengirim pesan dan penerima pesan mungkin tidak sama, atau bahasa yang digunakan terlalu sulit.
- c. Hambatan media merujuk pada masalah yang timbul dalam penggunaan media komunikasi, contohnya gangguan suara di radio yang dapat menghambat pemahaman pesan dengan jelas.
- d. Hambatan dalam bahasa sandi terjadi ketika penerima pesan kesulitan menafsirkan sandi yang digunakan oleh pengirim.
- e. Hambatan dari penerima pesan dapat berupa kurangnya perhatian saat menerima atau mendengarkan pesan, sikap prasangka, tanggapan yang keliru, atau ketidakupayaan untuk mencari informasi lebih lanjut.

5. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan bagian dari inovasi perkembangan media baru (new media). Komunikasi virtual juga merupakan salah satu bagian penting dalam teori komunikasi bermediasi komputer (computer-mediated communication) yaitu bentuk komunikasi yang melalui atau menggunakan teknologi komputer atau jaringan internet



sebagai media penyampaian pesan. Terdapat beberapa konsep dasar yang merupakan bagian dari komunikasi virtual yang dikemukakan Werner (dalam Al-Fariz, 2018), yakni:

1. Dunia Maya, yaitu realita yang terhubung secara global yang melalui komputer, multidimensi, artifisial, dan atau virtual.
2. Komunitas maya, yaitu komunitas yang lebih sering berkomunikasi secara virtual daripada komunikasi di dunia nyata.
3. Interaktivitas, diartikan sebagai komunikasi antara dua manusia atau bisa juga diartikan sebagai adanya interaksi antara pengguna melalui komputer
4. Hypertext, diartikan sebagai teks yang mengandung tautan untuk menuju ke dokumen, gambar, video, atau sumber daya digital lainnya.
5. Multimedia, adalah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi.

6. Etnografi Virtual

Secara etimologis, istilah "Etnografi" berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata "ethos" yang berarti warga atau suatu bangsa dalam masyarakat, dan "graphen" yang berarti tulisan. Dengan demikian, Etnografi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari lukisan atau gambaran tentang kebudayaan atau suku-suku yang berasal dari



kehidupan masyarakat, yang merupakan warisan dari masa lampau atau sejarah.

Christine Hine (dalam Novyan, 2022) Etnografi virtual merujuk pada suatu metodologi yang digunakan untuk menyelidiki dunia internet dan melakukan eksplorasi terhadap entitas atau kelompok ketika menggunakan platform tersebut. Tujuan utama dari etnografi virtual adalah merefleksikan komunikasi yang terjadi dalam lingkungan online. Dalam konteks ini, penelitian etnografi virtual mencakup pengamatan dan analisis terhadap perilaku, interaksi, dan dinamika sosial yang terjadi di dunia maya. Metodologi ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam tentang bagaimana individu atau kelompok berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk identitas mereka melalui penggunaan internet.

Etnografi Virtual merupakan metode kualitatif yang digunakan untuk memahami dinamika komunitas virtual disebut sebagai etnografi virtual. Dalam konteks ini, etnografi virtual menggunakan pendekatan observasi atau wawancara secara online untuk mendalami pemahaman tentang apa yang terjadi dalam komunitas virtual. Teknik ini bertujuan untuk menggambarkan kebiasaan yang lebih spesifik dalam komunitas dan penggunaan teknologi dalam proses berkomunikasi ungkap Jørgen Skågeby (dalam Novyan, 2022).

Secara sederhana, etnografi virtual dapat diartikan sebagai metode etnografi yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan realitas, baik yang



tampak maupun tidak, dari komunikasi yang terjadi melalui media komputer di antara anggota komunitas virtual di dunia maya.

Dalam bukunya, Nasrullah Rulli menawarkan suatu pendekatan untuk menggali budaya dan artefak budaya di dunia maya. Metode Analisis Media Siber (AMS) yang diusulkannya bukan hanya berfungsi sebagai panduan, tetapi juga sebagai alat untuk memandu proses analisis etnografi virtual. Setiap tingkatan dalam AMS memberikan gambaran rinci tentang bagaimana komunitas virtual di internet dapat dipahami.

Dalam analisis budaya di internet, AMS memperlakukan unit analisis pada tingkatan mikro dan makro. Kedua tingkatan ini dapat disederhanakan sebagai teks yang muncul dan alasan di balik kemunculan teks tersebut. Terdapat empat tingkatan yang menjadi unit analisis dalam metode ini, yaitu: ruang media (media space), dokumen media (media archive), objek media (media object), dan pengalaman (experiential stories).

Dengan menggunakan AMS, analisis budaya di internet menjadi lebih terstruktur, memungkinkan peneliti untuk memahami dan menggambarkan berbagai aspek budaya yang muncul dalam komunitas virtual secara lebih mendalam. Secara garis besar, level-level dalam Analisis Media Siber sebagaimana dapat dilihat seperti di bawah ini:



Tabel 1.1 Analisis Media Siber

(Sumber: Karakteristik Penelitian Etnografi menurut Rulli Nasrullah, dalam buku Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi di Internet, 2014)

Level	Objek
Ruang media (media space)	Struktur perangkat media dan penampilan, terkait dengan prosedur perangkat atau aplikasi yang bersifat teknis.
Dokumen media (media archive)	Isi, aspek pemaknaan teks/grafis sebagai artefak budaya.
Objek media (media object)	Interaksi yang terjadi di media siber, komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas.
Pengalaman (experiential stories)	Motif,efek, manfaat atau realitas yang terhubung secara offline maupun online.

7. Teori Jaringan Sosial

Analisis jaringan sosial memandang relasi sosial sebagai simpul dan koneksi. Simpul merujuk pada individu atau entitas di dalam



jaringan, sedangkan koneksi mengacu pada hubungan antara simpul-simpul tersebut. Ada berbagai jenis koneksi yang mungkin terbentuk antar simpul. Penelitian di berbagai disiplin ilmu akademis menunjukkan bahwa jaringan sosial beroperasi pada berbagai tingkatan, mulai dari lingkup keluarga hingga skala negara, dan memiliki peran penting dalam menentukan pendekatan terhadap penyelesaian masalah, pengelolaan organisasi, serta tingkat keberhasilan individu dalam mencapai tujuannya.

Dalam bentuk yang paling sederhana, jaringan sosial dapat dianggap sebagai representasi grafis dari semua hubungan yang relevan antar simpul yang sedang dianalisis. Jaringan ini juga dapat digunakan untuk menilai modal sosial individu sebagai aktor dalam jaringan tersebut. Ide ini umumnya diilustrasikan melalui diagram jaringan sosial, di mana simpul direpresentasikan sebagai titik dan hubungannya diwujudkan dalam bentuk garis penghubung.

Mitchell J. Clyde mengungkapkan bahwa terdapat dua karakteristik penting dalam jaringan sosial, yaitu:

1. Karakteristik Morphologi

Yaitu karakteristik yang dilihat dari aspek struktural tingkah laku sosial individu pada jaringan.

- a. *Anchorage*



Anchorage yaitu totalitas hubungan yang terbentuk dalam suatu jaringan, biasanya ditempatkan pada individu tertentu yang tingkah lakunya diamati dan diharapkan dapat ditafsirkan.

b. Reachability

Reachability yaitu derajat di mana tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh hubungannya dengan orang lain, seperti bagaimana dia menggunakan hubungannya untuk berinteraksi dengan orang-orang yang menurutnya penting.

c. Densitas

Densitas dapat dikatakan juga sebagai keterhubungan yaitu keterhubungan didefinisikan sebagai derajat di mana terdapat keterhubungan antara individu. Dengan demikian, jika proporsi mengetahui orang satu sama lain besar, hubungan yang ada di antara individu akan padat.

d. Range

Range yaitu menunjukkan jumlah orang yang melakukan kontak langsung dengan orang dalam jaringan.

2. Karakteristik Interaksional

Yaitu karakteristik yang dapat dilihat dari perilaku individu, dari proses interaksi yang terjadi antara individu satu dengan individu lain.

a. Content



Atribut dalam konten dinilai melalui sudut pandang individu dalam jaringan. Hubungan antara satu individu dengan yang lainnya umumnya dibentuk berdasarkan tujuan tertentu yang mengikuti norma, kepercayaan, dan nilai yang telah disepakati.

b. Directedness

Dalam konteks jaringan, dapat terlihat apakah hubungan antara satu individu dengan individu yang lain hanya bersifat satu arah atau sebaliknya.

c. Durability

Bahwa keberadaan jaringan sosial dapat terjadi jika individu memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban untuk mengidentifikasi orang lain. Kesadaran terhadap hubungan ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu, mendapatkan objek spesifik, atau memperoleh informasi yang dibutuhkan.

d. Intensitas

Hubungan dalam jaringan sosial dapat tercermin dari sejauh mana individu bersiap mengemban tanggung jawab atau mendapat kebebasan dalam mengekspresikan diri, terutama dalam konteks hubungan dengan orang lain. Tingkat intensitas dianggap sebagai kekuatan pengikat antara satu individu dan individu lainnya.

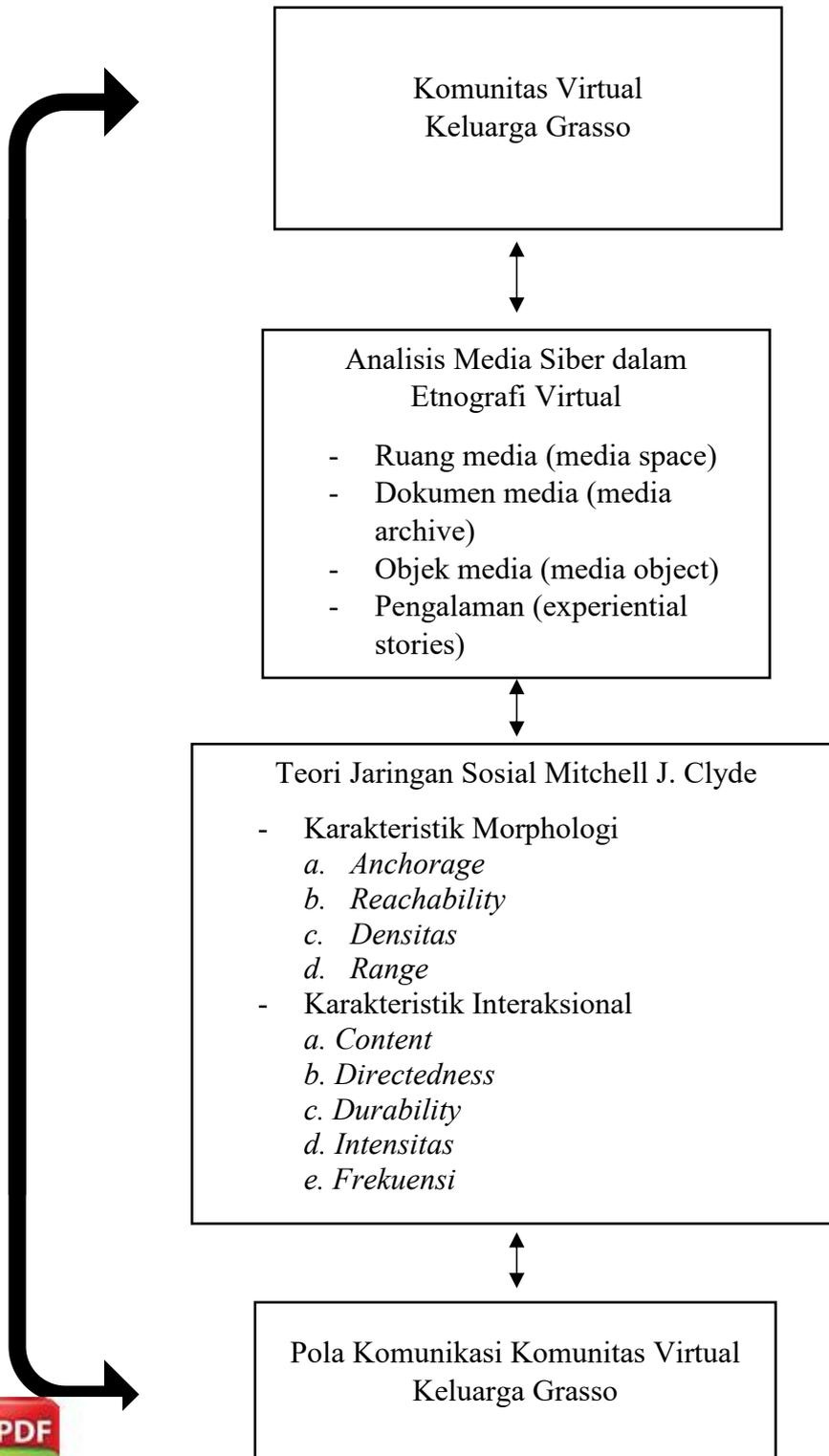


e. Frekuensi

Frekuensi Adalah ciri nyata dari interaksi dalam suatu jaringan yang dapat dengan mudah diamati dalam jumlahnya, yakni hubungan antar individu di dalam jaringan. Aspek dari ciri ini adalah keteraturan dalam kontak.



Tabel 1.2 Kerangka Konseptual



E. Definisi Konseptual

Untuk menyamakan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan variabel yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi Kelompok adalah komunikasi dan interaksi yang dilakukan oleh dua atau lebih anggota dari server Discord Keluarga Grasso.
2. Anggota Server Discord Keluarga Grasso adalah mereka yang telah bergabung kedalam server Discord Keluarga Grasso dan aktif dalam berinteraksi sesama anggota lainnya.
3. Komunitas Virtual yang dimaksud ialah Komunitas Keluarga Grasso yang merupakan sebuah server dalam aplikasi Discord.
4. Komunikasi Virtual adalah proses komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual Keluarga Grasso pada aplikasi Discord yang mencakup teks, panggilan suara, panggilan video, dan bentuk-bentuk komunikasi virtual lainnya.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama kurang lebih dua bulan, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga Februari 2024. Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai anggota komunitas Keluarga Grasso secara online melalui aplikasi Discord.



2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang terjadi antar anggota Komunitas Keluarga Grasso. Prosedur penelitian dengan cara kualitatif akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari narasumber atau perilaku yang diamati. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual untuk memahami bagaimana anggota komunitas Keluarga Grasso berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk identitas mereka.

3. Teknik Penentuan Informan

Informan pada penelitian ini adalah anggota komunitas Keluarga Grasso. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling yaitu cara pemilihan informan dengan dasar pertimbangan tertentu agar data yang diperoleh dirasa cukup. Informan yang akan dimintai data ialah orang-orang yang tergabung dalam komunitas Keluarga Grasso sebanyak tujuh informan dengan kriteria berikut:

- a. Admin Server Discord Keluarga Grasso
- b. Anggota terlama Server Discord Keluarga Grasso
- c. Aktif berkomunikasi atau berinteraksi dengan anggota lainnya dalam kurun waktu satu tahun terakhir di Server Discord Keluarga Grasso.
- d. Bersedia diwawancara untuk penelitian ini.



4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Data primer, pengumpulan data yang diperoleh dari penelitian lapangan secara langsung menemui informan tersebut yang dilakukan dengan dua cara, yakni:
 - a) Observasi, yaitu salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat dalam aktivitas keseharian komunitas Keluarga Grasso.
 - b) Wawancara yang mendalam, menurut Yin (dalam Nugrahani, 2014) menyatakan bahwa Teknik wawancara mendalam adalah wawancara yang dilakukan secara bebas dan terbuka, tanpa aturan yang tegas dan bersifat informal. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan secara langsung mengenai informasi yang dibutuhkan mengenai pola komunikasi antar anggota komunitas Keluarga Grasso.
- b. Data sekunder, Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan informasi dari studi literatur sebelumnya. Studi literatur berfungsi sebagai referensi yang membantu peneliti dalam menjelaskan dan memahami masalah serta hasil penelitian. Sumber literatur menjadi landasan bagi peneliti untuk menguraikan suatu



konsep dan memberikan dukungan pada interpretasi hasil penelitian. Selain itu, dokumentasi dalam bentuk foto dan video juga digunakan sebagai data sekunder untuk memperkaya deskripsi dan memvalidasi argumen dengan memberikan bukti konkret terkait dengan data yang terdokumentasi sebelumnya, baik dalam konteks historis maupun lampau.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah menganalisis data dari hasil catatan lapangan atau dari informan. Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data selesai. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga datanya jenuh. Adapun aktivitas yang terjadi dalam analisis data, yaitu:

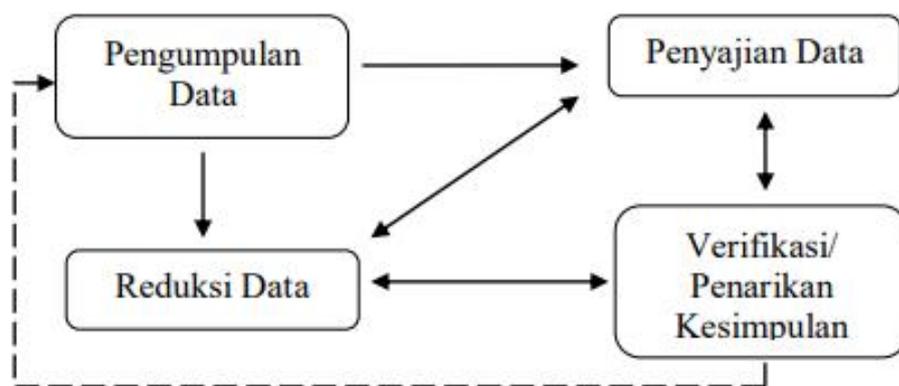
- a. Reduksi data dalam penelitian memiliki tujuan untuk menggolongkan, memperjelas, memfokuskan dan membuang hal-hal yang kurang diperlukan serta mengatur data sedemikian rupa agar dapat di pahami dengan baik. (Nugrahani, 2014).
- b. Penyajian data, penyajian data merupakan suatu metode penting dan valid dalam analisis kualitatif. Proses penyajian data melibatkan pengaturan secara sistematis informasi yang telah dikumpulkan ke dalam pola hubungan tertentu, sehingga memudahkan pemahaman dan interpretasi data. Dengan



merancang penyajian data yang terstruktur, peneliti dapat menggambarkan temuan atau pola yang muncul dari hasil analisis kualitatif dengan lebih jelas dan efektif.

- c. Menarik kesimpulan atau verifikasi merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti secara berkelanjutan. Dimulai dari pengumpulan data, penelitian diawali dengan mencari keteraturan, pola-pola, penjelasan, dan sebab-akibat. Kesimpulan yang ditemukan kemudian diuji ulang dan diverifikasi melalui beberapa langkah.. Kesimpulan tersebut lalu diverifikasi dengan cara memikirkan kembali selama penulisan, mengulang catatan lapangan, bertukar pikiran bersama rekan untuk mengembangkan kesepakatan.

Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan Miles dan Huberman.



Gambar 1.4 Bagan Teknik Analisis Miles dan Huberman
ber, Miles M. & Huberman A., dalam buku *Qualitative Data Analysis: Sourcebook Of a New Method*,

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah bentuk komunikasi yang dilakukan melalui media elektronik, memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa harus berada di lokasi yang sama. Seiring dengan perkembangan teknologi, komunikasi virtual telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks personal maupun profesional.

Definisi dan Karakteristik Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual didefinisikan sebagai pertukaran informasi melalui perangkat digital dan jaringan internet, yang memungkinkan interaksi secara real-time maupun asinkron. Media komunikasi virtual mencakup email, pesan instan, video konferensi, dan platform media sosial.

Menurut Nurhayati (2020), komunikasi virtual memungkinkan fleksibilitas dalam waktu dan tempat, tetapi juga menciptakan jarak emosional yang dapat mempengaruhi kualitas interaksi manusia. Nurhayati berargumen bahwa meskipun teknologi menawarkan kemudahan, ada risiko bahwa manusia semakin merasa

ian bersama-sama" karena kurangnya kedalaman emosional dalam interaksi (Nurhayati, 2020).



Jenis-Jenis Komunikasi Virtual

- a. **Email:** Email adalah salah satu bentuk komunikasi virtual paling awal dan masih sangat relevan. Email memungkinkan pengiriman pesan yang dapat diakses kapan saja oleh penerima, membuatnya ideal untuk komunikasi asinkron (Wiryanto, 2004).
- b. **Pesan Instan dan Chat:** Platform seperti WhatsApp, Slack, dan Telegram memungkinkan komunikasi real-time melalui teks. Pesan instan menawarkan kecepatan dan kemudahan dalam pertukaran informasi (Effendy, 2003).
- c. **Video Konferensi:** Alat seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Google Meet memungkinkan komunikasi tatap muka secara virtual. Video konferensi menjadi penting terutama dalam konteks kerja jarak jauh dan pendidikan online, karena mendukung interaksi visual yang lebih mendalam (Nasrullah, 2017).
- d. **Media Sosial:** Platform seperti Facebook, Twitter, dan Instagram memungkinkan pengguna berbagi informasi, gambar, dan video. Media sosial tidak hanya memfasilitasi komunikasi tetapi juga membangun komunitas online (Kusuma, 2019).

Keuntungan Komunikasi Virtual



Flexibilitas: Komunikasi virtual memungkinkan individu untuk berinteraksi mana saja dan kapan saja, memberikan fleksibilitas dalam waktu dan lokasi (Effendy, 2005).

- b. **Efisiensi:** Teknologi komunikasi virtual dapat menghemat waktu dan biaya, terutama dalam konteks bisnis dan pendidikan. Pertemuan virtual menghilangkan kebutuhan perjalanan dan memungkinkan akses cepat ke informasi.
- c. **Aksesibilitas:** Komunikasi virtual membuka peluang untuk inklusivitas, memungkinkan partisipasi dari individu dengan keterbatasan fisik atau geografis.

Tantangan Komunikasi Virtual

Kehilangan Isyarat Non-Verbal: Salah satu tantangan utama dalam komunikasi virtual adalah kurangnya isyarat non-verbal yang dapat membantu dalam memahami konteks dan emosi (Effendy, 2003). Tanpa isyarat ini, pesan dapat dengan mudah disalahartikan.

Ketergantungan pada Teknologi: Komunikasi virtual sangat bergantung pada teknologi dan infrastruktur jaringan. Masalah teknis seperti koneksi internet yang buruk dapat mengganggu proses komunikasi (Nasrullah, 2017).

Keamanan dan Privasi: Penggunaan platform digital untuk komunikasi menimbulkan risiko keamanan dan privasi. Data dapat rentan terhadap peretasan dan penyalahgunaan (Kusuma, 2019).

Hambatan komunikasi merupakan fenomena kompleks yang dapat menghambat kelancaran dan kejelasan dalam penyampaian pesan antara pengirim dan penerima. Menurut (Fajar, 2009) terdapat lima hambatan utama dalam komunikasi yang perlu diperhatikan, yaitu hambatan dari pihak



pengirim pesan, hambatan dalam penyandian atau simbol, hambatan media, hambatan dari pihak penerima pesan, dan hambatan dalam bahasa sandi.

1. Hambatan dari pihak pengirim pesan dapat muncul karena berbagai alasan, seperti kurangnya kejelasan dalam penyampaian pesan, ketidakmampuan untuk menyusun pesan dengan struktur yang baik, atau kegagalan dalam memilih kata-kata yang sesuai dengan audiens. Kesalahpahaman dan ketidakjelasan pesan sering kali berasal dari hambatan ini, yang bisa mempengaruhi efektivitas komunikasi secara keseluruhan.

2. Hambatan dalam penyandian atau simbol berkaitan dengan kemampuan komunikator dalam menggunakan simbol atau kode yang dimengerti oleh penerima pesan. Jika simbol atau kode yang digunakan tidak dikenali atau disalahartikan oleh penerima pesan, pesan bisa hilang maknanya atau bahkan disalahpahami secara total.

3. Hambatan media mencakup semua faktor yang berkaitan dengan alat atau media yang digunakan dalam penyampaian pesan. Dalam komunikasi modern, ini bisa mencakup masalah teknis seperti gangguan jaringan, masalah kualitas suara atau gambar dalam komunikasi video, atau bahkan masalah kesesuaian media dengan konten yang ingin disampaikan.

4. Hambatan dari pihak penerima pesan melibatkan faktor-faktor seperti kurangnya perhatian atau ketidaksediaan untuk menerima pesan dengan



benar. Penerima pesan mungkin tidak fokus atau tidak tertarik pada pesan yang disampaikan, sehingga mengurangi efektivitas komunikasi secara keseluruhan.

5. Hambatan dalam bahasa sandi berkaitan dengan perbedaan pemahaman atau interpretasi terhadap bahasa atau kode yang digunakan dalam komunikasi. Misalnya, perbedaan budaya atau latar belakang sosial dapat mempengaruhi cara seseorang memahami atau merespon pesan tertentu.

Dengan memahami berbagai hambatan yang dapat menghalangi komunikasi yang efektif, langkah-langkah tersebut menjadi krusial untuk menciptakan fondasi yang solid dalam setiap interaksi komunikasi. Pemilihan kata-kata yang tepat, penggunaan simbol yang jelas, dan memilih media komunikasi yang sesuai adalah aspek-aspek penting untuk mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin terjadi. Selain itu, memperhatikan keterlibatan dan respons dari penerima pesan serta memahami konteks budaya dan bahasa adalah kunci untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh audiens. Dengan demikian, mempelajari pola-pola komunikasi yang ada menjadi penting untuk memahami bagaimana proses komunikasi dapat dioptimalkan dalam berbagai konteks.



komunikasi

Dalam memahami tantangan komunikasi virtual, penting untuk meninjau berbagai pola komunikasi yang ada. Pola komunikasi dapat membantu kita memahami bagaimana pesan disampaikan dan diterima, baik dalam konteks tatap muka maupun virtual. Terdapat 3 jenis pola komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Pola Komunikasi Primer, Komunikasi melibatkan pengiriman pesan oleh komunikator dan penerimaan pesan oleh komunikan melalui penggunaan simbol sebagai saluran komunikasi. Pola ini terdiri dari dua jenis simbol, yaitu simbol verbal dan non-verbal. Simbol verbal mencakup penggunaan bahasa sehari-hari untuk menyampaikan pesan secara lisan atau tertulis. Di sisi lain, simbol non-verbal mencakup isyarat tubuh dan gambar yang relevan untuk menyampaikan nuansa emosi, niat, dan pesan tambahan yang tidak dapat disampaikan hanya dengan kata-kata. Dengan menggabungkan keduanya, komunikasi dapat menjadi lebih efektif karena memanfaatkan kekuatan komunikasi verbal dan non-verbal untuk menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan komprehensif.

2. Pola Komunikasi Sekunder, Pada pola komunikasi ini, pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan menggunakan media sebagai sarana penyampaian. Penggunaan media ini umumnya dipilih ketika terdapat jarak fisik yang jauh antara komunikator dan komunikan, atau ketika jumlah penerima pesan sangat banyak. Media dalam konteks ini dapat berupa teknologi seperti telepon, surat,



email, atau media sosial yang memungkinkan komunikasi yang efisien meskipun tidak bersifat langsung. Pemilihan media komunikasi yang tepat menjadi krusial untuk memastikan pesan dapat disampaikan secara efektif dan tepat waktu kepada penerima yang dituju, terlepas dari jarak atau jumlah penerima yang besar.

3. Pola Komunikasi Linear, Model komunikasi ini menggambarkan situasi di mana komunikator menerima pesan sebagai akhir dari proses komunikasi yang dimulai oleh komunikator. Dalam konteks ini, komunikator dan komunikan dapat berinteraksi langsung secara tatap muka atau menggunakan media untuk saling berkomunikasi. Untuk memaksimalkan efektivitasnya, proses komunikasi ini memerlukan perencanaan yang matang sebelumnya. Perencanaan adalah kunci dalam model komunikasi ini untuk memastikan bahwa pesan disampaikan dengan jelas dan tujuan komunikasi tercapai. Ini meliputi pemilihan media komunikasi yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan, persiapan pesan yang tepat, serta pemahaman yang baik terhadap audiens atau penerima pesan. Dengan perencanaan yang baik, komunikator dapat mengurangi risiko kesalahpahaman atau kebingungan dalam proses penyampaian pesan. Ketika komunikator dan komunikan berhadapan langsung, seperti dalam interaksi tatap muka atau melalui teknologi video call, ada kemungkinan untuk mendapatkan umpan balik langsung serta



menafsirkan isyarat non-verbal seperti ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Sementara itu, dalam komunikasi melalui media seperti surat, email, atau pesan teks, perencanaan yang matang juga termasuk dalam pemilihan kata-kata yang tepat guna mencapai tujuan komunikasi dengan efektif. Oleh karena itu, penggunaan model komunikasi ini menekankan pentingnya perencanaan yang matang agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif, baik dalam interaksi langsung maupun melalui media komunikasi.

B. Teori Jaringan Sosial Mitchell J. Clyde

Teori ini mendefinisikan hubungan yang terbentuk di antara sekelompok individu atau kelompok tertentu, baik itu dalam bentuk formal maupun informal. Dalam hubungan tersebut, terjadi kerjasama atau koordinasi yang timbul secara alami karena adanya ikatan aktif dan resiprokal di antara mereka. Sifat-sifat seperti kerjasama dan koordinasi itu terbentuk tanpa disadari karena adanya keterkaitan yang saling mempengaruhi antara individu atau kelompok tersebut. (Ariesta, 2018)

Pada dasarnya jaringan sosial dibentuk adanya rasa saling tahu, saling menginformasikan, saling mengingatkan, dan saling membantu dalam melaksanakan sesuatu. Bisa juga jaringan tersebut terbentuk dari hubungan antar personal, antar individu dengan institusi, dan jaringan antar institusi.



karakteristik Morphologi

- a. **Anchorage (Pusat):** *Anchorage* mengacu pada posisi strategis individu atau entitas dalam jaringan yang memainkan peran penting dalam menghubungkan bagian-bagian lainnya. Individu atau entitas ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengendalikan aliran informasi dan komunikasi dalam jaringan. Mereka sering kali berperan sebagai penghubung antara kelompok-kelompok yang berbeda atau sebagai sumber utama informasi. Penelitian Clyde menyoroti pentingnya memahami peran titik *Anchorage* dalam menganalisis jaringan sosial karena posisi ini dapat memengaruhi bagaimana informasi dan pengaruh tersebar dalam jaringan.
- b. **Reachability (Ketercapaian):** *Reachability* mencerminkan kemampuan individu atau entitas dalam jaringan untuk mencapai atau berinteraksi dengan anggota lainnya. Individu atau entitas yang memiliki tingkat *Reachability* yang tinggi dapat dengan mudah berkomunikasi dan berkolaborasi dengan anggota lain dalam jaringan. Clyde menyoroti bahwa *Reachability* yang tinggi dapat meningkatkan efisiensi komunikasi dan pertukaran informasi dalam jaringan, sementara *Reachability* yang rendah dapat menjadi hambatan bagi kolaborasi yang efektif.
- c. **Densitas:** Densitas mengukur seberapa rapat atau erat hubungan antara entitas dalam jaringan. Dalam konteks jaringan sosial, densitas yang tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar entitas dalam jaringan saling terhubung satu sama lain. Hal ini menciptakan lingkungan di mana informasi dapat dengan



mudah mengalir dan interaksi antar anggota jaringan dapat terjadi secara intensif. Clyde menekankan bahwa densitas yang tinggi dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan koordinasi dalam jaringan, sementara densitas yang rendah dapat menghasilkan kelompok-kelompok yang terisolasi.

- d. **Range (Jangkauan):** *Range* mengacu pada sejauh mana jaringan mencakup individu atau entitas di luar wilayah geografis atau domain yang didefinisikan. Jaringan dengan *Range* yang luas mampu menjangkau berbagai kelompok atau komunitas yang berbeda, yang dapat memperluas cakupan dan potensi pengaruhnya. Clyde menyoroti bahwa *Range* yang luas dapat memfasilitasi pertukaran informasi lintas budaya atau lintas disiplin, yang dapat memperkaya perspektif dan ide-ide yang beredar dalam jaringan.

Dengan memahami karakteristik morfologi ini, kita dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana jaringan sosial terbentuk dan beroperasi, serta bagaimana kita dapat memanfaatkannya untuk mencapai tujuan-tujuan komunikasi dan sosial yang diinginkan.

Karakteristik Interaksional

- a. **Content (Isi):** Karakteristik ini mengacu pada jenis informasi atau pesan yang disampaikan dalam interaksi antar anggota jaringan. Clyde menyoroti bahwa



konten yang disampaikan dapat beragam, termasuk informasi, gagasan, ngan emosional, atau bahkan konflik. Analisis konten interaksi dapat

memberikan wawasan tentang topik-topik yang dominan dalam jaringan, preferensi komunikasi, dan dinamika hubungan antar anggota.

- b. Directedness (Keterarah):** Directedness menunjukkan arah atau tujuan dari interaksi antara anggota jaringan. Clyde menekankan bahwa interaksi dalam jaringan sosial dapat memiliki berbagai tingkat keterarahannya, mulai dari interaksi yang terstruktur dan terarah secara jelas hingga interaksi yang lebih spontan atau tidak terduga. Pemahaman tentang directedness dapat membantu dalam memahami motivasi dan kebutuhan komunikatif dari setiap anggota jaringan.
- c. Durability (Daya Tahan):** Durability mencerminkan seberapa tahan atau bertahannya interaksi atau hubungan dalam jaringan sosial. Clyde menyoroti bahwa hubungan dalam jaringan dapat bervariasi dalam tingkat kestabilannya, dengan beberapa hubungan memiliki daya tahan yang tinggi sementara yang lain lebih rentan terhadap perubahan atau pemutusan. Pemahaman tentang durability membantu dalam mengidentifikasi hubungan yang kuat dan berkelanjutan dalam jaringan.
- d. Intensitas:** Intensitas interaksi menggambarkan seberapa kuat atau sering interaksi tersebut terjadi antara anggota jaringan. Clyde menekankan bahwa



sitas interaksi dapat bervariasi dalam tingkatnya, dari interaksi yang ringan atau ringan hingga interaksi yang intensif dan mendalam. Analisis situs interaksi dapat memberikan wawasan tentang tingkat keterlibatan

anggota dalam jaringan dan seberapa aktif mereka dalam pertukaran informasi atau dukungan.

- e. **Frekuensi:** Frekuensi interaksi mencerminkan seberapa sering interaksi atau komunikasi terjadi antara anggota jaringan dalam periode waktu tertentu. Clyde menyoroti bahwa frekuensi interaksi dapat menjadi indikator penting dalam mengevaluasi keaktifan dan dinamika jaringan sosial. Pemahaman tentang frekuensi interaksi dapat membantu dalam mengidentifikasi pola komunikasi yang dominan dan tren dalam jaringan.

Dengan memahami karakteristik interaksional ini, kita dapat mengembangkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana interaksi dan komunikasi terjadi dalam sebuah jaringan sosial, serta bagaimana hal itu memengaruhi hubungan antar anggota jaringan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikatif yang diinginkan.

C. Analisis Media Siber

a. **Ruang Media (Media Space):** Ruang media mengacu pada lingkungan atau platform di mana interaksi dan aktivitas online terjadi. Ini dapat mencakup berbagai platform seperti situs web, jejaring sosial, forum online, dan aplikasi pesan instan. Dalam bukunya, Nasrullah menekankan pentingnya

memahami konteks ruang media karena berpengaruh pada dinamika interaksi, norma, dan praktik yang berkembang di dalamnya. Penelitian etnografi virtual seringkali melibatkan observasi partisipatif di ruang media ini untuk



memahami bagaimana komunitas berinteraksi dan berbagi dalam lingkungan online.

b. Dokumen Media (Media Archive): Dokumen media mencakup semua jejak atau rekaman digital yang dihasilkan oleh pengguna dalam ruang media. Ini bisa berupa pesan teks, postingan blog, gambar, video, atau catatan suara. Nasrullah menyoroti bahwa dokumen media menyediakan bahan yang kaya untuk analisis karena mencerminkan praktik komunikasi, ekspresi budaya, dan identitas pengguna dalam konteks online. Analisis konten dari dokumen media dapat memberikan wawasan tentang topik yang dominan, gaya komunikasi, dan nilai-nilai yang tersebar di antara komunitas online.

c. Objek Media (Media Object): Objek media merujuk pada artefak atau konten digital yang dihasilkan atau dikonsumsi oleh pengguna dalam ruang media. Ini bisa berupa karya seni digital, meme, meme, atau bahkan permainan daring. Nasrullah menekankan bahwa objek media memainkan peran penting dalam membentuk budaya dan identitas online, serta dalam mengekspresikan ide, opini, dan emosi. Analisis objek media memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika kreativitas, perubahan budaya, dan resistensi dalam konteks digital.



Pengalaman (Experiential Stories): Pengalaman mengacu pada narasi atau cerita pengguna tentang pengalaman dan interaksi mereka dalam ruang media. Ini mencakup cerita pribadi, pengalaman berbagi, atau refleksi tentang

kehidupan online. Nasrullah menyoroti bahwa pengalaman adalah aspek penting dalam memahami dampak sosial, psikologis, dan emosional dari kehidupan online. Melalui wawancara online dan observasi partisipatif, peneliti dapat merespons dan merekam pengalaman pengguna dalam ruang media untuk menggali aspek-aspek yang lebih dalam dari interaksi dan identitas online.

Dengan memperhatikan dimensi-dimensi ini, analisis media siber dalam etnografi virtual dapat menghasilkan wawasan yang mendalam tentang praktik komunikasi, budaya online, dan dinamika sosial di dunia digital. Dengan pendekatan yang sensitif dan terlibat, peneliti dapat mengungkap kompleksitas kehidupan online dan memahaminya terhadap individu dan masyarakat secara lebih baik.

