

**STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS GAME ONLINE 'GANG SEBELAH'
MELALUI PLATFORM DISCORD**

(Skripsi)

Oleh

ANANDA WIDI BAINURIZQY



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS GAME ONLINE 'GANG SEBELAH' MELALUI PLATFORM DISCORD

Oleh

Ananda Widi Bainurizqy

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola interaksi dan komunikasi dalam komunitas game online "Gang Sebelah" yang menggunakan platform Discord dalam bermain Mobile Legends: Bang Bang. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode netnografi, penelitian ini melibatkan observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan lima informan kunci dari komunitas tersebut. Fokus penelitian meliputi pola komunikasi dari proses awal anggota bergabung, pembentukan tim, hingga interaksi selama dan setelah pertandingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas "Gang Sebelah" telah mengembangkan pola komunikasi yang adaptif dan kolaboratif, memanfaatkan fitur komunikasi yang tersedia di Discord, seperti teks dan voice chat. Pola komunikasi awal bersifat asinkron, yang memudahkan anggota baru untuk beradaptasi, sedangkan pola interaksi dalam pembentukan tim dan permainan didominasi oleh komunikasi sirkular berbasis umpan balik real-time. Meskipun komunikasi tim berjalan efektif, hambatan seperti kesalahpahaman strategi dan ketidakjelasan perintah masih sering terjadi, yang kadang memicu konflik antaranggota. Namun, komunitas mampu mengatasi hambatan tersebut melalui mekanisme penyelesaian konflik berbasis diskusi terbuka dan kepemimpinan anggota senior. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi komunikasi digital seperti Discord tidak hanya berperan dalam memfasilitasi interaksi teknis dalam permainan, tetapi juga dalam memperkuat hubungan sosial antaranggota komunitas. Pola komunikasi yang terbentuk selama permainan berkontribusi pada kesuksesan tim, sementara interaksi setelah pertandingan memperkuat kohesi sosial dalam komunitas.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Netnografi, Game Online, Discord, *Mobile Legends*, Komunitas Virtual

ABSTRACT

Netnographic Study of Online Gaming Communities 'Gang Sebelah' Community on the Discord Platform

By

Ananda Widi Bainurizqy

This study aims to analyze the interaction and communication patterns within the online gaming community "Gang Sebelah," which utilizes the Discord platform in playing Mobile Legends: Bang Bang. Using a qualitative approach with a netnographic method, this research involved participatory observation and in-depth interviews with five key informants from the community. The study focuses on communication patterns from the initial stages when members join, team formation, and interactions during and after matches. The findings reveal that the "Gang Sebelah" community has developed adaptive and collaborative communication patterns, utilizing Discord's communication features, such as text and voice chat. The initial communication pattern is asynchronous, which allows new members to adapt, while interaction during team formation and gameplay is dominated by circular communication with real-time feedback. Although team communication is generally effective, issues such as strategic misunderstandings and unclear instructions often arise, sometimes leading to conflicts among members. However, the community is able to resolve these issues through open discussion and leadership from senior members. The study concludes that digital communication technologies like Discord not only facilitate technical interaction during gameplay but also strengthen social bonds among community members. The communication patterns formed during gameplay contribute to team success, while post-game interactions help reinforce social cohesion within the community.

Keywords: *Communication Patterns, Netnography, Online Games, Discord, Mobile Legends, Virtual Community*

**STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS GAME ONLINE 'GANG
SEBELAH' MELALUI PLATFORM DISCORD**

Oleh

ANANDA WIDI BAINURIZQY

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **STUDI NETNOGRAFI PADA
KOMUNITAS GAME ONLINE 'GANG
SEBELAH' MELALUI PLATFORM
DISCORD**

Nama Mahasiswa : Ananda Widi Bainurizqy

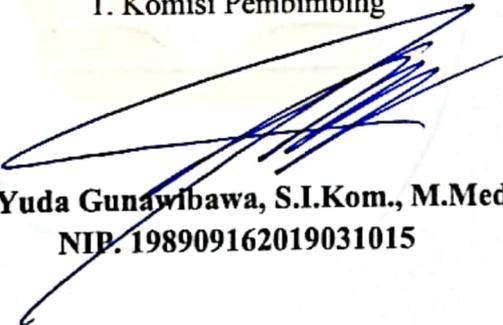
Nomor Pokok Mahasiswa : 1816031066

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



**Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., M.Med.Kom.
NIP. 198909162019031015**

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



**Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.
NIP. 198109262009121004**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., M.Med.Kom

Penguji Utama : Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

NIP. 196108071987032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 9 September 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ananda Widi Bainurizqy
NPM : 1816031066
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Villa Indah Permai Blok E3/67, RT. 01, RW. 35, Teluk
Pucung, Bekasi Utara
No. Handphone : 08119922020

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Studi Netnografi pada Komunitas Game Online 'Gang Sebelah' Melalui Platform Discord**" adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 9 September 2024
Yang membuat pernyataan,



Ananda Widi Bainurizqy
NPM 1816031066

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Ananda Widi Bainurizqy. Penulis lahir di Bekasi, pada tanggal 20 Februari 2000. Penulis merupakan anak dari pasangan Bpk. Teddy Muchtadi dan Ibu Holly Dwi Etikawati.

Penulis memulai pendidikan formal di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Manar Bekasi dan lulus pada tahun 2012. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Mutiara 17 Agustus Bekasi dan menyelesaikannya pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 10 Kota Bekasi dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada program studi Ilmu Komunikasi. Selama masa studi, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik dan organisasi, khususnya di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana penulis, dengan judul "**Studi Netnografi pada Komunitas Game Online 'Gang Sebelah' Melalui Platform Discord**". Penelitian ini dilakukan sebagai upaya memahami pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas game online berbasis platform Discord, menggunakan pendekatan CMC (Computer-Mediated Communication)

MOTTO

“You can’t control the wind, but you can adjust your sails. It means.. it’s not about what happens to you, it’s how you react”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan baik jasmani maupun rohani, dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan orang-orang yang sangat berharga dalam hidup saya yaitu mama, papa, dan abang saya tercinta yang sudah tulus memberikan kasih sayang, mengasihi, dan memberikan doa yang tidak pernah putus di setiap langkah yang saya lalui sehingga saya dapat tetap kuat dan mencapai titik ini.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang sudah bertahan dan tidak menyerah selama ini. Terima kasih sudah mampu bertahan di kaki sendiri, melalui berbagai rintangan sampai akhirnya dapat berada di titik ini. Mari terus berjuang dan bertahan, tidak lupa juga iringi dengan doa karena hidup harus tetap berjalan kedepan.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Studi Netnografi pada Komunitas Game Online 'Gang Sebelah' Melalui Platform Discord**" ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A. IPM., ASEAN.Eng, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Ahmad Rudy Fardiyan, M.Si., selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Eka Yuda G, S.I.Kom., M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Anna Gustina, M.Si., selaku Dosen Penguji yang turut memberikan panduan, saran, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Seluruh Dosen dan staf pengajar yang sudah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa studi di Ilmu Komunikasi.
8. Seluruh Staf Jurusan di Program Studi Ilmu Komunikasi khususnya Mas Redi dan juga Mba Is yang telah memberikan bantuan motivasi dan arahan untuk menyelesaikan administrasi yang dibutuhkan.
9. Kedua orang tua tercinta, Teddy Muchtadi dan Holly Dwi Etikawati, yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil serta doa yang tak pernah putus.
10. Kakak dan adikku, Syifa dan Talitha yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan memberikan semangat dan dukungan untuk semua keputusan yang saya ambil selama ini.
11. Teman-teman KKN, wal,nat,dindut,noy,nabil,amel yang sudah selalu membantu saya selama dilampung, semoga silaturahmi terus terjaga dan bisa main lagi di kemudian hari.
12. Teman-teman LORKOM, mang faris,ghana,abi, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah menemani hari hari saya di kampus selama ini memberikan tawa dan canda setiap harinya.
13. Mba titik, mba madew, mba noy yang telah memberikan arahan, motivasi dan menjadi tempat berkeluh kesah dan membantu melewati masa masa kelam sampai akhirnya selesai juga skripsi ini.
14. Lila, yang sudah menemaniku, membantu support moril dan materiil sampai akhirnya tersusun secara utuh skripsi ini dan bisa kembali ke bekasi tanpa harus bolak-balik ke lampung lagi.
15. Mas Azri, yang sudah menyediakan tempat tinggal apabila perlu selama di lampung. Semoga bisa ketemu lagi dan update kehidupan lagi selayaknya obrolan kita setiap malam dikamar.
16. Teman-teman seperjuangan, khususnya di Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
17. Seluruh anggota komunitas 'Gang Sebelah' yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Bandar Lampung, 4 Oktober 2024

Penulis,

Ananda Widi Bainurizqy

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Kerangka Pemikiran	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Gambaran Umum	16
2.2 Penelitian Terdahulu.....	18
2.3 Komunitas Virtual	22
2.3.1 Karakteristik Komunitas Virtual.....	23
2.3.2 Peran Komunitas Virtual dalam Penelitian.....	24
2.3.3 Dinamika Sosial dalam Komunitas Virtual.....	25
2.4 Pola Komunikasi	26
2.4.1 Pengertian Pola Komunikasi	26
2.4.2 Macam - Macam Pola Komunikasi.....	27
2.5 <i>Computer-Mediated Communication (CMC)</i>	29
2.6 Discord	33
2.7 Media Siber	36
2.7.1 Definisi dan Konsep Media Siber	36
2.7.2 Media Siber dalam Konteks Komunitas Virtual	36
2.7.3 Peran Media Siber dalam Komunikasi Game Online	37
2.7.4 Tantangan dan Hambatan dalam Media Siber	38
2.7.5 Implikasi Media Siber dalam Penelitian Komunikasi.....	39
2.7.6 Kesimpulan dan Relevansi dalam Konteks Penelitian.....	39

III. METODOLOGI PENELITIAN.....	41
3.1 Tipe Penelitian.....	41
3.2 Fokus Penelitian	42
3.3 Lokasi Penelitian	44
3.4 Penentuan informan.....	45
3.5 Sumber data	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data	47
3.7 Analisis Data	48
3.8 Uji Keabsahan data.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil penelitian.....	51
4.1.1 Identitas Informan.....	51
4.1.2 Hasil Wawancara	52
4.1.3 Hasil Observasi	71
4.1.4 Analisis Hasil Observasi	73
4.2 Pembahasan	86
4.2.1 Pola Komunikasi Awal: Bergabung dengan Komunitas	86
4.2.2 Pola Interaksi dalam Mencari Teman dan Membentuk Tim	88
4.2.3 Pola Komunikasi Selama Permainan.....	91
4.2.4 Identifikasi Aktor Dominan dan Perannya dalam Pola Komunikasi. 94	
4.2.5 Penggunaan Simbol dan Emotikon dalam Komunikasi	97
4.2.6 Pembentukan Alur Komunikasi dari Pola-Pola Kecil	100
5 V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Penelitian Terdahulu	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Data statistik pengguna discord setiap tahun.	4
Gambar 2. Tampilan Server Gang Sebelah.....	5
Gambar 3. Tampilan Salah Satu Topik di Gang Sebelah, Gaming lounge.....	6
Gambar 6. Ucapan Selamat Datang Untuk Anggota Baru.....	77
Gambar 7. Anggota komunitas saling bertukar ID dan membentuk tim.	79
Gambar 8. Anggota bisa membuat ruang <i>voice call</i> khusus	81
Gambar 9. <i>Channel</i> khusus anggota saling mengirim <i>Meme</i>	83
Gambar 10. Ruang obrolan khusus yang dibuat anggota.....	84
Gambar 11. Pola komunikasi sirkular pada komunitas <i>virtual</i> “Gang Sebelah”	102
Gambar 12. Alur Komunikasi dalam Komunitas “Gang Sebelah”.....	109

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game online* di Indonesia, khususnya *game mobile*, telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Selain didorong oleh peningkatan aksesibilitas internet dan penetrasi *smartphone* yang semakin luas, perkembangan ini juga terkait erat dengan munculnya teknologi komunikasi digital yang memfasilitasi interaksi antar pemain di ruang virtual. Salah satu teknologi yang memainkan peran penting adalah platform Discord, yang menyediakan ruang komunikasi *real-time* untuk para pemain *game online*. Discord memungkinkan para *gamer* untuk tidak hanya berkoordinasi selama permainan berlangsung, tetapi juga membangun komunitas yang solid di luar permainan. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 telah mencapai 78,19% dengan jumlah pengguna internet mencapai 215,6 juta orang. Peningkatan aksesibilitas ini memudahkan komunitas *game online*, seperti "Gang Sebelah", untuk berkembang dengan cepat dan memperkuat pola komunikasi serta interaksi sosial antaranggota.

Dalam konteks ini, *game mobile* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pemuda dan remaja. Data dari data.ai dalam State of Mobile 2023 Gaming Report menunjukkan bahwa Indonesia mencatatkan jumlah unduhan *game mobile* sebanyak 3,45 miliar pada tahun 2022, naik sekitar 320 juta dari tahun sebelumnya. Lebih lanjut, Indonesia menempati urutan ketiga di dunia sebagai pasar *game mobile* terbesar, khususnya untuk pasar *game* Android, di belakang Brasil dan India. Pertumbuhan

ini mencerminkan potensi besar industri *game* di Indonesia, dengan proyeksi pendapatan mencapai USD1.117 juta pada tahun 2023 dan jumlah pemain mencapai 53,8 juta.

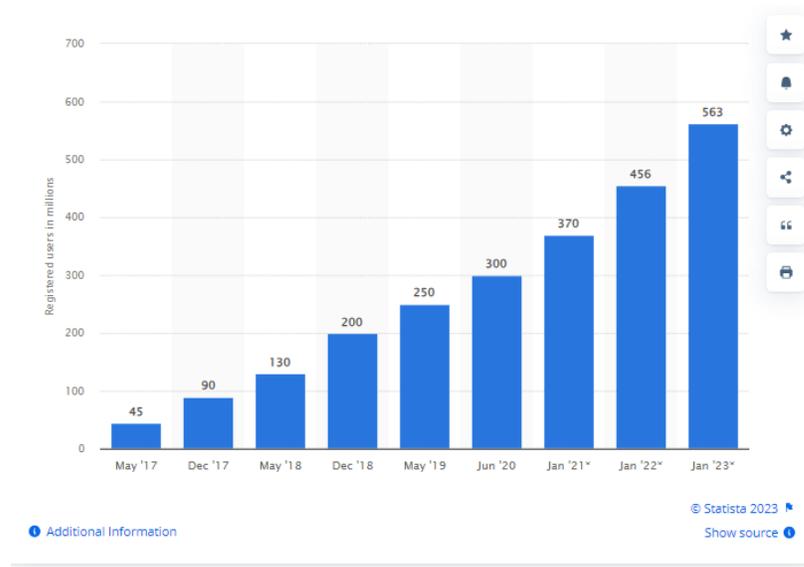
Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu *game mobile* paling populer di Indonesia sejak dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton. Sebagai permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), MLBB sangat bergantung pada kerja sama tim yang baik untuk mencapai kemenangan. Setiap tim, yang terdiri dari lima pemain, harus berkoordinasi untuk menghancurkan basis musuh dan melindungi basis mereka sendiri. Dalam permainan ini, peran komunikasi sangat krusial, karena koordinasi yang baik antara anggota tim dapat menjadi penentu utama dalam memenangkan pertandingan. Penggunaan platform seperti Discord menjadi penting karena memungkinkan anggota tim berkomunikasi secara *real-time*, baik melalui teks maupun suara, untuk menyusun strategi yang efektif. Discord memberikan ruang bagi para pemain untuk saling bertukar informasi, mengatur peran, dan menyusun langkah taktis selama permainan berlangsung, yang menjadi esensial dalam game dengan tempo cepat seperti MLBB. Seiring dengan pertumbuhan jumlah pemain MLBB, komunikasi antar pemain menjadi semakin krusial. Koordinasi dan strategi tim yang efektif sangat diperlukan untuk mengalahkan lawan, terutama mengingat pemain MLBB tersebar luas di seluruh Indonesia bahkan dunia. Oleh karena itu, komunikasi menjadi kunci utama dalam permainan ini untuk menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya.

Discord tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif bagi para pemain *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, tetapi juga sebagai platform utama yang membentuk pola interaksi sosial di dalam komunitas *game*. Di komunitas *Gang Sebelah*, Discord digunakan untuk lebih dari sekadar berbagi strategi permainan. Komunitas ini memanfaatkan berbagai fitur Discord, seperti obrolan suara dan teks, untuk membangun kolaborasi yang erat antaranggota tim, baik selama permainan berlangsung maupun di luar permainan. Discord

memberikan ruang komunikasi *real-time* yang memungkinkan anggota komunitas berkoordinasi dengan cepat, menyusun strategi bersama, dan memberikan umpan balik langsung, terutama dalam permainan kompetitif seperti MLBB. Penggunaan server khusus oleh komunitas *Gang Sebelah* juga menciptakan lingkungan yang terstruktur di mana anggota dapat berinteraksi secara dinamis, mengembangkan solidaritas, dan memperkuat ikatan sosial di dalam komunitas, menjadikan Discord *platform* yang esensial dalam pembentukan pola komunikasi yang efektif.

Discord adalah *platform* komunikasi yang menjadi pilihan utama komunitas gaming karena kemampuannya mendukung koordinasi tim secara *real-time*. Fitur utama seperti obrolan suara dan teks memungkinkan anggota komunitas *game*, seperti *Gang Sebelah*, untuk berkomunikasi dengan cepat selama pertandingan. Melalui *voice chat*, pemain dapat memberikan instruksi langsung dan menyusun strategi, sementara ruang obrolan teks memfasilitasi diskusi lebih lanjut tentang taktik atau rencana permainan di luar pertandingan. Fitur-fitur ini menjadikan Discord sebagai alat penting dalam menjaga kerja sama tim yang efisien di *game Mobile Legends*.

Bagi komunitas *game* seperti *Mobile Legends*, Discord menjadi sarana penting untuk koordinasi tim, berbagi strategi, dan membangun ikatan sosial di luar permainan itu sendiri. Popularitas Discord terus meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun. Menurut data terbaru dari Statista dan Business of Apps, jumlah pengguna aktif bulanan Discord mencapai sekitar 200 juta pada tahun 2023, meningkat dari 175 juta pada tahun sebelumnya. Sementara itu, jumlah pengguna terdaftar telah mencapai 560 juta pada tahun 2023, menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa dari 45 juta pengguna pada tahun 2017. Angka-angka ini menegaskan posisi Discord sebagai salah satu *platform* komunikasi terkemuka, khususnya di kalangan komunitas *gaming* dan digital lainnya.



Sumber : *statista.com* (diakses pada 12 desember 2023)

Gambar 1. Data statistik pengguna discord setiap tahun.

Aplikasi Discord telah menciptakan berbagai komunitas yang aktif dan beragam, mencakup berbagai bidang dari pendidikan hingga hiburan, terutama dalam dunia *gaming*. Salah satu komunitas *online* yang sangat populer di Indonesia adalah "Gang Sebelah". Komunitas ini berada di sebuah aplikasi bernama Discord, yang bisa dibayangkan seperti ruang obrolan besar di internet. Gang Sebelah ini seperti sebuah tempat pertemuan *virtual* yang sangat ramai, dengan lebih dari 120.000 anggota yang bergabung. Bayangkan saja seperti mal besar di dunia maya, di mana orang-orang bisa bertemu, mengobrol, dan melakukan berbagai kegiatan bersama.

Di dalam Gang Sebelah, ada banyak "ruangan" berbeda yang bisa dimasuki oleh anggotanya. Ada ruangan khusus untuk bermain *game* bersama, ruangan untuk mengobrol santai, bahkan ruangan untuk belajar hal-hal baru. Salah satu kegiatan yang sangat populer di sini adalah turnamen Mobile Legends, sebuah permainan di ponsel yang sangat digemari. Turnamen ini sudah berlangsung selama lima tahun berturut-turut, menunjukkan betapa aktifnya komunitas ini.

Setiap hari, sekitar 8.000 orang aktif di Gang Sebelah. Mereka bisa saling berkiriman pesan, berbicara langsung menggunakan suara mereka, atau bahkan melakukan panggilan video. Ini membuat Gang Sebelah menjadi tempat yang sangat hidup dan menarik bagi banyak orang Indonesia untuk bertemu teman baru, berdiskusi tentang hobi mereka, atau sekadar menghabiskan waktu bersama secara *online*.



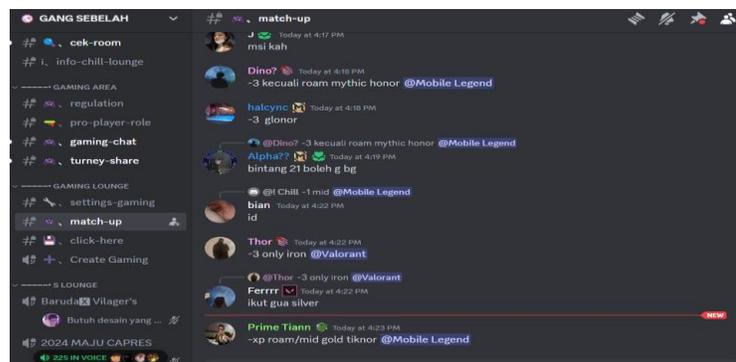
Sumber: Discord (2023)

Gambar 2. Tampilan Server Gang Sebelah

Salah satu topik yang paling diminati di "Gang Sebelah" adalah *game online*, terutama Mobile Legends. Para pemain Mobile Legends di "Gang Sebelah" biasanya berkumpul di sebuah ruang obrolan khusus bernama "#MatchUp". Di sini, mereka bisa mencari teman untuk bermain bersama atau membentuk tim. Cara kerjanya sederhana: pemain akan masuk ke ruang "#MatchUp" dan menanyakan apakah ada yang ingin bergabung dalam tim mereka. Mereka biasanya mencantumkan peran yang dibutuhkan dalam tim dan tingkat kemampuan yang diharapkan. Misalnya, seseorang mungkin menulis, "Butuh 2 orang untuk main Mobile Legends, level Epic ke atas, posisi Tank dan Marksman."

Setelah tim terbentuk, mereka akan pindah ke ruang obrolan suara khusus. Di sini, mereka bisa berbicara langsung satu sama lain untuk menyusun strategi, berdiskusi, dan bekerja sama selama permainan berlangsung. Yang menarik, meskipun para pemain ini mungkin belum pernah bertemu secara langsung, mereka bisa bekerja sama dengan baik melalui komunikasi di Discord.

Komunitas "Gang Sebelah" ini menunjukkan bagaimana teknologi seperti Discord telah mengubah cara orang berinteraksi dan bermain *game* bersama. Ini menjadi contoh menarik tentang bagaimana komunitas *online* dapat terbentuk dan berkembang di era digital seperti sekarang.



Gambar 3. Tampilan Salah Satu Topik di Gang Sebelah, Gaming lounge

Pola komunikasi di dalam sebuah tim sangatlah penting. Dengan penerapan pola komunikasi yang baik diantara anggota tim, akan memberikan hasil yang baik pula antara anggota tim dalam mengatasi masalah serta lebih sulit mengalami penurunan rasa percaya diri selama pertandingan berlangsung. Maka dari itu, pola berkomunikasi yang dilakukan oleh kedua tim sangatlah penting bagi penerapan strategi dari masing-masing tim untuk mencapai sebuah kemenangan.

Namun, meskipun komunikasi yang baik dapat meningkatkan efektivitas tim, penelitian ini juga mengungkapkan adanya hambatan komunikasi yang terkadang memicu konflik antar anggota. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa anggota komunitas "Gang Sebelah" mengaku pernah mengalami konflik saat bermain *game*. Konflik ini sering kali dipicu oleh kesalahpahaman dalam komunikasi, seperti perbedaan pendapat tentang strategi atau ketidakmampuan mengekspresikan kritik secara konstruktif. Konflik-konflik ini tidak hanya memengaruhi dinamika tim dalam permainan, tetapi juga berpotensi merusak ikatan sosial dalam komunitas.

Dalam dunia *gaming* modern, komunikasi dan interaksi antar pemain adalah unsur kunci yang dapat meningkatkan pengalaman bermain secara signifikan. Di tengah permainan yang semakin kompleks dan serba cepat, pemain tidak hanya perlu mengandalkan keterampilan individu mereka, tetapi juga kerja tim dan koordinasi dengan rekan-rekan sesama pemain. Inilah mengapa *platform* komunikasi seperti Discord telah menjadi sebuah sarana yang sangat penting bagi para *gamer* di seluruh dunia untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membentuk komunitas yang solid.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan studi ini adalah "Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam *Game PUBG Mobile*" oleh Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pola komunikasi kelompok yang terbentuk melalui aktivitas komunikasi antar anggota tim memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan tim dalam mencapai kemenangan. Selain itu, proses interaksi antar anggota juga memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas komunikasi dalam tim. Meskipun penelitian ini berfokus pada *game PUBG Mobile*, yang merupakan *game* bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*), temuan tersebut relevan dengan konteks *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yang menjadi fokus penelitian ini. Kedua *game* ini memiliki kesamaan dalam hal pentingnya strategi dan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Dalam setiap permainan, termasuk MLBB, tujuan utama pemain adalah meraih kemenangan, dan untuk mencapai tujuan tersebut, setiap

pemain harus menjalankan strategi yang telah disusun bersama. Oleh karena itu, pola komunikasi yang efektif menjadi kunci dalam koordinasi tim dan penerapan strategi yang optimal.

Komunikasi yang terjadi dalam game online seperti *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) dapat dikategorikan sebagai komunikasi yang dimediasi komputer atau *Computer-Mediated Communication* (CMC). CMC adalah proses komunikasi yang terjadi melalui penggunaan teknologi digital, seperti komputer atau ponsel pintar, di mana pesan dikirimkan dan diterima secara online. Menurut Dede (2018), CMC memungkinkan individu untuk berkumpul, berdiskusi, dan berinteraksi dalam ruang virtual, dengan melibatkan pikiran, perasaan, dan identitas mereka. Dalam konteks *game online*, CMC menjadi jembatan penting yang menghubungkan para pemain, memungkinkan mereka untuk berkoordinasi dan berkomunikasi secara *real-time* maupun tertunda, baik saat bermain maupun di luar permainan. Discord, sebagai salah satu platform komunikasi digital, memegang peranan sentral dalam mendukung interaksi antar pemain di komunitas game *Mobile Legends*.

Pada penelitian ini, Discord digunakan sebagai media utama untuk memahami pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas "Gang Sebelah," komunitas *Mobile Legends* berbasis Discord yang sangat aktif di Indonesia. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pola komunikasi virtual yang dimediasi oleh teknologi berkembang di platform ini, bagaimana para pemain membentuk tim, menyusun strategi permainan, serta membangun relasi sosial melalui percakapan teks dan suara. Discord menyediakan fitur-fitur yang unik, seperti ruang obrolan teks, *voice chat*, dan *server* khusus, yang memudahkan interaksi virtual di antara para anggota komunitas, sehingga memungkinkan pembentukan pola komunikasi yang kompleks dan dinamis.

Computer-Mediated Communication (CMC) juga berperan dalam pembentukan pola-pola interaksi, peran aktor dominan, dan pertukaran pesan di dalam komunitas *game online*. Komunikasi yang dimediasi teknologi ini tidak hanya mencakup aspek-aspek strategis permainan, tetapi juga aspek-aspek sosial yang membentuk identitas, hubungan pertemanan, dan solidaritas antaranggota komunitas. Fitur Discord yang memungkinkan komunikasi sinkron dan asinkron menjadi faktor utama dalam memfasilitasi pembentukan pola-pola komunikasi, yang mencakup segala hal mulai dari pertukaran pesan singkat selama pertandingan hingga diskusi mendalam tentang strategi dan pembentukan tim yang efektif.

Untuk memahami fenomena ini, penelitian akan menggunakan metode netnografi, yaitu pendekatan penelitian yang diadaptasi dari metode etnografi tradisional untuk mengamati dan menganalisis interaksi di dunia online. Netnografi pertama kali diperkenalkan oleh Robert Kozinets pada akhir tahun 1990-an dan sangat cocok untuk mengkaji budaya serta komunitas yang terbentuk melalui komunikasi digital. Dengan metode ini, peneliti dapat melakukan observasi langsung terhadap interaksi antar anggota "Gang Sebelah" di Discord, memahami bahasa dan kebiasaan mereka, serta mengidentifikasi pola-pola komunikasi yang terbentuk. Analisis akan difokuskan pada bagaimana pola komunikasi berkembang dari interaksi kecil hingga menjadi pola komunikasi besar yang mempengaruhi dinamika sosial dan efektivitas tim dalam komunitas.

Dalam konteks komunitas "Gang Sebelah," Discord tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif bagi para pemain *Mobile Legends*, tetapi juga sebagai alat yang membentuk pola-pola interaksi sosial dan membangun hubungan yang kuat antaranggota. Discord menjadi media di mana strategi permainan dikomunikasikan, tim terbentuk, dan solidaritas antar pemain dipupuk, baik selama permainan maupun di luar waktu bermain. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru mengenai bagaimana platform komunikasi digital seperti Discord dapat memengaruhi dan mengatur pola komunikasi dalam komunitas *game*

online, serta bagaimana teknologi CMC berperan dalam membentuk dinamika sosial komunitas virtual. Penelitian ini dituangkan dalam skripsi berjudul "**Studi Netnografi pada Komunitas Game Online 'Gang Sebelah' Melalui Platform Discord.**"

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini ingin mengidentifikasi bagaimana *Computer-Mediated Communication* (CMC) memengaruhi pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas game online, khususnya di dalam komunitas "Gang Sebelah" melalui platform Discord. Pertanyaan yang ingin dijawab adalah bagaimana CMC membentuk pola interaksi di antara anggota komunitas, peran aktor yang muncul, dan proses pertukaran pesan yang terjadi, baik melalui komunikasi sinkron (*real-time*) maupun asinkron (tertunda). Penelitian ini juga berfokus pada tahap-tahap komunikasi, mulai dari proses awal ketika anggota baru bergabung, proses sosialisasi dan pembentukan tim, hingga interaksi selama dan setelah bermain *Mobile Legends*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pola-pola komunikasi unik yang terbentuk dalam komunitas, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi antar anggota, serta dampak CMC terhadap dinamika sosial dan struktur komunitas game online secara keseluruhan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasikan perkembangan pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas *game online* "Gang Sebelah" melalui platform Discord. Secara khusus, penelitian ini akan:

1. Mengidentifikasi bagaimana *Computer-Mediated Communication* (CMC) membentuk pola interaksi antar anggota komunitas, termasuk dinamika komunikasi sinkron dan asinkron.
2. Menganalisis peran aktor utama dalam komunitas, serta bagaimana mereka memengaruhi proses komunikasi dan pembentukan kelompok di Discord.

3. Menggambarkan pola pertukaran pesan dan bentuk komunikasi yang terbentuk sejak awal anggota bergabung hingga berpartisipasi dalam pertandingan tim.
4. Mengungkap faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas komunikasi dalam komunitas "Gang Sebelah," baik dalam konteks strategis selama permainan Mobile Legends maupun dalam interaksi sosial di luar permainan.
5. Menjelaskan dampak CMC terhadap dinamika sosial dan struktur komunitas "Gang Sebelah," serta bagaimana platform Discord memfasilitasi pembentukan pola komunikasi yang berkontribusi pada solidaritas, kolaborasi, dan pengalaman bermain yang lebih mendalam.

Dengan tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran platform komunikasi digital dalam mengatur dan membentuk dinamika sosial komunitas game online, khususnya dalam komunitas "Gang Sebelah."

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi pihak-pihak yang terkait, diantaranya yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menjadi sebuah informasi tambahan dalam Ilmu Komunikasi khususnya pada komunikasi *virtual*. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini juga bisa jadi sebuah referensi dalam pembelajaran komunikasi *virtual* khususnya komunikasi kelompok yang berkaitan dengan *new media*.

2. Secara Praktis

- a) Pembaca, mampu memberikan informasi tentang pola komunikasi *virtual* yang dilakukan oleh para anggota dan admin dengan memanfaatkan mediasi komputer dalam komunitas di Discord
- b) Penelitian selanjutnya, dengan mengetahui hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan dalam penelitian yang berkaitan dan menambah konsep baru untuk peneliti setelahnya.
- c) Sebagai sumbangan pustaka yang dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa Universitas Lampung sebagai media informasi. Penelitian ini juga merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan studi pada tingkat strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Lampung.

1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa komunitas game online, khususnya *Gang Sebelah*, yang berpusat pada platform Discord, merupakan contoh komunitas virtual yang menarik untuk diteliti lebih dalam. Komunitas ini berkembang sebagai ruang digital di mana para anggotanya tidak hanya berinteraksi untuk bermain game, tetapi juga membangun relasi sosial yang kompleks. Untuk memahami dinamika yang terbentuk dalam komunitas ini, penelitian akan menggunakan pendekatan Computer-Mediated Communication (CMC) dan netnografi, dengan fokus pada beberapa elemen kunci dalam komunikasi digital.

Gang Sebelah adalah salah satu komunitas game online terbesar di Indonesia yang beroperasi di platform Discord. Sebagai komunitas virtual, *Gang Sebelah* menjadi tempat di mana anggota dari berbagai daerah dapat berkumpul secara virtual untuk berinteraksi, berkoordinasi, dan saling mendukung dalam bermain game, khususnya *Mobile Legends*. Dengan menggunakan Discord sebagai platform utama, komunitas ini memanfaatkan berbagai fitur yang memungkinkan komunikasi teks, suara, dan

simbol digital, yang semuanya memfasilitasi pola komunikasi yang khas dan dinamis.

Komunitas ini berfungsi sebagai wadah interaksi sosial yang berkembang melalui percakapan virtual, di mana anggota dapat berbagi informasi, menyusun strategi, dan membangun hubungan yang erat meskipun mereka tidak saling bertemu secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada bagaimana pola komunikasi tersebut terbentuk dan dipertahankan dalam konteks komunitas virtual.

Salah satu ruang utama interaksi dalam komunitas *Gang Sebelah* adalah *Gaming Lounge* yang dikenal dengan channel #Matchup. Di ruang ini, para anggota mencari rekan bermain, membentuk tim, dan menyusun strategi untuk permainan *Mobile Legends*. Channel #Matchup tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menemukan anggota tim, tetapi juga sebagai pusat koordinasi untuk memastikan strategi permainan dijalankan dengan baik. Penelitian akan memusatkan perhatian pada bagaimana ruang obrolan virtual ini digunakan untuk membangun kerjasama dan interaksi antaranggota.

Melalui ruang ini, anggota komunitas dapat dengan mudah berkomunikasi secara real-time atau melalui teks untuk menyusun rencana dan mendiskusikan peran masing-masing anggota dalam permainan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengamati bagaimana interaksi di ruang #Matchup membentuk pola komunikasi yang mendukung koordinasi dalam komunitas.

Teori Computer-Mediated Communication (CMC) akan digunakan sebagai kerangka teoretis untuk memahami bagaimana anggota komunitas *Gang Sebelah* berkomunikasi melalui teknologi digital. CMC menjelaskan bagaimana komunikasi yang terjadi di dunia virtual berbeda dari komunikasi tatap muka, baik dalam hal struktur, pola interaksi, maupun cara anggota membangun relasi. Platform seperti Discord memungkinkan anggota komunitas untuk berinteraksi tanpa batasan fisik,

tetapi juga menghadirkan tantangan tersendiri dalam hal kejelasan komunikasi, karena hilangnya isyarat nonverbal yang biasanya ada dalam percakapan langsung.

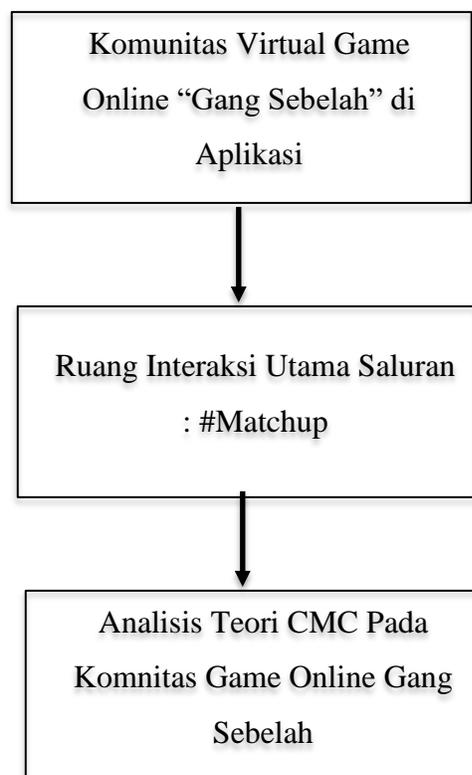
Penelitian ini akan menggunakan pendekatan CMC untuk mengkaji bagaimana komunikasi di komunitas *Gang Sebelah* dimediasi oleh teknologi digital, dan bagaimana anggota komunitas menavigasi hambatan komunikasi yang mungkin muncul akibat penggunaan platform online. Fokus pada penggunaan fitur-fitur Discord seperti voice chat, teks, dan simbol digital akan menjadi elemen penting dalam analisis ini.

Penelitian ini juga akan berfokus pada beberapa elemen penting yang terbentuk dalam pola komunikasi di komunitas *Gang Sebelah*, yaitu:

- **Pola Komunikasi:** Penelitian akan mengamati pola interaksi yang terjadi dalam komunitas, terutama bagaimana komunikasi berlangsung antara anggota tim, serta bagaimana pola-pola ini mendukung koordinasi dalam permainan. Penelitian juga akan melihat apakah ada pola komunikasi tertentu yang mendominasi, seperti pola komunikasi sirkular yang melibatkan pertukaran umpan balik secara terus menerus.
- **Karakter Komunikasi:** Setiap komunitas memiliki karakter komunikasi yang unik. Penelitian ini akan mengeksplorasi karakter komunikasi yang berkembang di *Gang Sebelah*, termasuk bagaimana anggota berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan.
- **Aktor Dominan:** Dalam setiap komunitas, terdapat individu-individu yang lebih aktif dan berperan penting dalam membentuk dinamika kelompok. Penelitian ini akan mengidentifikasi aktor-aktor dominan di *Gang Sebelah* yang sering kali menjadi pusat dalam proses pengambilan keputusan dan penyusunan strategi permainan.
- **Simbol:** Komunikasi di dunia virtual sering kali dilengkapi dengan simbol-simbol yang digunakan untuk mempercepat dan memperjelas pesan. Simbol-simbol ini bisa berupa emoji, avatar, atau istilah khusus yang digunakan oleh komunitas *Gang*

Sebelah dalam percakapan sehari-hari. Penelitian akan mempelajari bagaimana simbol-simbol ini berperan dalam memperkuat ikatan sosial dan identitas kelompok.

- **Peran:** Setiap anggota dalam komunitas memainkan peran tertentu, baik dalam konteks permainan maupun dalam interaksi sosial di luar permainan. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana peran-peran ini dibentuk dan dipertahankan dalam komunitas, serta bagaimana pembagian peran mempengaruhi dinamika sosial dan kerjasama dalam komunitas.



Gambar 4. Kerangka Berpikir

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gambaran Umum

Gang Sebelah merupakan sebuah komunitas *virtual* yang berbasis di *server* Discord Indonesia. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan utama untuk mempertemukan dan menghubungkan beragam pengguna Discord di Indonesia, memungkinkan mereka untuk menikmati berbagai fitur yang disediakan oleh *platform* Discord maupun *bot-bot* yang dikembangkan oleh komunitas.

Didirikan oleh lima individu dari berbagai daerah di Indonesia, Gang Sebelah dikelola oleh tim inti yang terdiri dari: Dimxum (Jakarta) sebagai pemilik server, Panji (Purwokerto) sebagai Kepala Divisi, Ufibu (Bandung) sebagai Manajer Proyek, serta Edo dan AntiLogic (keduanya dari Jakarta) sebagai Pengembang Junior. Tim ini bertanggung jawab atas pengembangan dan pengelolaan server Discord Gang Sebelah, termasuk pengelolaan berbagai *platform* media sosial untuk memperluas jangkauan dan menarik lebih banyak anggota ke dalam komunitas.

Untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan visibilitas, Gang Sebelah telah mengembangkan kehadiran di berbagai *platform* media sosial. Komunitas ini aktif di YouTube, Instagram, Twitter, TikTok, dan memiliki situs web resmi. Platform-*platform* ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebarkan informasi terkait kegiatan, acara, dan event khusus yang diadakan oleh komunitas. Tujuannya adalah untuk mempererat hubungan antar anggota dan menarik minat pengguna baru untuk bergabung dengan komunitas Gang Sebelah.

Dengan lebih dari 121.000 anggota, Gang Sebelah telah berkembang menjadi salah satu komunitas Discord Indonesia yang aktif dan berkembang pesat. Komunitas ini menawarkan berbagai aktivitas dan ruang diskusi, termasuk *voice room* yang aktif dengan lebih dari 400 pengguna setiap harinya, memfasilitasi interaksi mulai dari obrolan santai, bermain *game* bersama, hingga diskusi serius tentang berbagai topik.



Gambar 5. Contoh Poster Kegiatan Yang diadakan

Server Discord Gang Sebelah menyelenggarakan berbagai kegiatan menarik melalui *room*-chat yang tersedia. Informasi mengenai acara-acara ini biasanya disajikan dalam bentuk poster digital yang mencakup detail penting seperti tanggal pelaksanaan, host yang akan memandu acara, serta tautan langsung ke *server* Discord Gang Sebelah. Pendekatan ini memudahkan anggota komunitas untuk mendapatkan informasi terkini dan berpartisipasi dalam kegiatan yang diminati. Salah satu keunggulan utama *server* Gang Sebelah adalah struktur organisasi ruang yang teratur dan intuitif. *Server* ini menyediakan berbagai ruang yang dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan dan minat pengguna, meliputi:

1. *Channel* petunjuk penggunaan *server* untuk membantu anggota baru beradaptasi
2. *Channel* peraturan yang memuat pedoman perilaku bagi seluruh anggota
3. *Channel*-ruang tematik yang dikelompokkan berdasarkan minat atau hobi, seperti musik, teknologi, dan film

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, setiap ruang dilengkapi dengan *bot* yang berfungsi sebagai asisten *virtual*. *Bot-bot* ini dirancang untuk membantu pengguna dalam menikmati konten dan berinteraksi di dalam ruang-ruang tersebut, menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan responsif. Dengan struktur yang terorganisir dan fitur-fitur interaktif ini, Gang Sebelah berhasil menciptakan ruang digital yang nyaman dan menarik bagi komunitas, memfasilitasi interaksi antar anggota dan mendorong partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan dan diskusi.

2.2 Penelitian Terdahulu

Beberapa tinjauan penelitian terdahulu peneliti gunakan sebagai referensi dan pedoman untuk melaksanakan penelitian. Tinjauan penelitian terdahulu diambil dari beberapa penelitian ilmiah mahasiswa yang berupa skripsi maupun jurnal-jurnal yang terkait dengan topik pada penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti jadikan rujukan selengkapnya dalam tabel berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1 .	Judul Penelitian	POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)
	Penulis	Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, Luluatu Nayiroh (2019)

		Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang Jl. HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Jawa Barat 41361
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi pada komunitas discord <i>game online</i> Forza Horizon 4
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan pola komunikasi sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih baik dalam pengiriman serta penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti
	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	Persamaan penelitian terletak pada topik masalah terkait perilaku komunikasi antara penjual dan pembeli dalam akun jual beli <i>online</i> . Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti dan sistem yang digunakan.
	Kontribusi Penelitian	Membantu peneliti sebagai referensi dan bahan bacaan dalam menyusun proposal penelitian.
2	Judul Penelitian	Pola Komunikasi Virtual Pada Komunitas Online di Platform Discord (Studi Netnografi Pada Komunitas Resident Evil Lore Indonesia)
.	Penulis	Zanzabil, Afsi Rahil (2023). Skripsi Mahasiswa: Diploma thesis, Universitas Andalas
	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pola komunikasi <i>virtual</i> yang terjadi pada komunitas

		<i>online resident evil lore indonesia</i> pada <i>platform discord</i>
	Metode Penelitian	Kualitatif.
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam komunitas <i>online Resident Evil Lore Indonesia</i> di <i>platform Discord</i> , anggota aktif berkomunikasi di ruang <i>#ngobrolbebas</i> dengan membahas konten politik, agama, pop-culture, dan <i>video-game</i> . Pola komunikasi <i>virtual</i> ditandai oleh interaksi multi-arah dan sirkular di ruang obrolan. Anggota terlibat dalam berbagai bentuk partisipasi seperti afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi. Aktivitas komunikasi ini, termasuk moderasi konten dan arahan diskusi, berkontribusi positif terhadap kualitas komunikasi di dalam komunitas tersebut.
	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	Persamaan penelitian memiliki permasalahan yang sama yaitu ingin mengetahui pola komunikasi dalam suatu komunitas <i>online</i> di <i>platform discord</i> dengan perbedaan subjek yang di teliti atau komunitasnya
	Kontribusi Penelitian	Memberikan referensi penelitian terkait pola komunikasi dalam sebuah komunitas <i>virtual</i> yang tercipta di sebuah media
3	Judul	ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK

.	Penelitian	DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA DISCORD (Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual “FGO Indonesia”)
	Penulis	Christanto Arief Wibowo (2020) FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI YOGYAKARTA
	Tujuan Penelitian	melihat bagaimana komunikasi kelompok terjadi dalam komunitas <i>virtual</i> di media sosial Discord. Nama komunitas <i>virtual</i> dalam penelitian ini adalah FGO Indonesia di media sosial Discord.
	Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif
	Hasil Penelitian	hasil penelitian, terlihat bahwa dalam grup FGO Indonesia terjadi komunikasi kelompok, yang dapat dilihat dari bagaimana grup FGO Indonesia memenuhi fungsi-fungsi kelompok yang ada. Grup FGO Indonesia juga dapat dikategorikan sebagai komunitas <i>virtual</i> karena memenuhi karakteristik komunitas <i>virtual</i> . Komunikasi kelompok dalam komunitas <i>virtual</i> ini dapat dilihat dari bagaimana setiap fungsi kelompok telah memenuhi karakteristik komunitas <i>virtual</i> . Komunikasi kelompok yang terjadi dalam grup ini adalah diskusi tentang event yang sedang berlangsung, event yang akan datang, dan cara menyelesaikan suatu quest.

	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	Persamaan pada pengguna studi netnografi sebagai strategi dalam melakukan penelitian perbedaannya adalah yang ingin dilihat dari fenomenanya antara analisis kelompok dan pola komunikasi
	Kontribusi Penelitian	Menjadi bahan referensi dan bacaan peneliti terkait komunikasi kelompok yang terjadi di komunitas <i>online</i>

Beberapa referensi dari penelitian terdahulu yang peneliti gunakan secara umum memiliki ruang lingkup penelitian yang sama yaitu komunikasi pemasaran dalam kegiatan jual beli *online* khususnya melalui media sosial. Rujukan penelitian ini memiliki metode dan fokus penelitian yang berbeda-beda guna memperkaya sudut pandang peneliti dalam menyusun kerangka penelitian

2.3 Komunitas Virtual

Komunitas *virtual* adalah sebuah fenomena sosial yang terbentuk melalui interaksi di dunia digital, di mana individu-individu berpartisipasi dalam jaringan sosial secara *online*, tanpa harus bertemu secara fisik. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Howard Rheingold (1993), yang mendefinisikan komunitas *virtual* sebagai agregasi sosial yang muncul dari Internet ketika orang-orang cukup sering melakukan diskusi publik sehingga membentuk hubungan personal yang cukup kuat. Interaksi ini menciptakan jaringan sosial di dunia maya yang memiliki dimensi sosial dan emosional yang nyata, meskipun berada dalam lingkungan digital.

2.3.1 Karakteristik Komunitas Virtual

Komunitas *virtual*, seperti komunitas "Gang Sebelah" di Discord yang menjadi fokus penelitian ini, memiliki beberapa karakteristik unik yang membedakannya dari komunitas fisik, antara lain:

1. **Ruang Virtual:** Interaksi dalam komunitas *virtual* terjadi di ruang digital yang melampaui batasan geografis dan waktu. Rheingold (1993) menekankan bahwa komunitas *virtual* dapat menghubungkan individu-individu dari berbagai lokasi, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas tanpa perlu bertemu secara langsung. Dalam komunitas "Gang Sebelah", anggota yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dapat berkomunikasi dan bermain bersama, menciptakan rasa kebersamaan yang kuat meskipun mereka berjauhan secara fisik.
2. **Identitas Digital:** Anggota komunitas *virtual* sering menggunakan nama samaran atau *avatar* sebagai representasi diri mereka di ruang digital. Identitas digital ini memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dengan cara yang mungkin berbeda dari dunia nyata (Baym, 2010). Di "Gang Sebelah", identitas digital memainkan peran penting dalam bagaimana anggota saling berinteraksi dan membangun reputasi dalam komunitas, dengan nama samaran dan *avatar* yang sering kali mencerminkan kepribadian atau peran mereka dalam permainan.
3. **Komunikasi Multimodal:** Discord sebagai *platform* komunitas *virtual* mendukung berbagai bentuk komunikasi, termasuk teks, suara, video, dan penggunaan emoji atau gif. Fleksibilitas ini memungkinkan anggota untuk memilih mode komunikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka pada saat tertentu (Herring, 1999). Sebagai contoh, selama pertandingan Mobile Legends, komunikasi suara lebih diutamakan untuk koordinasi tim, sementara ruang teks digunakan untuk diskusi strategi sebelum pertandingan.

4. **Norma dan Budaya Komunitas:** Seperti komunitas fisik, komunitas *virtual* juga mengembangkan norma, aturan, dan budaya unik yang mengatur interaksi antar anggotanya (Kozinets, 2010). Di "Gang Sebelah", terdapat aturan tidak tertulis mengenai etiket bermain dan berkomunikasi yang dihormati oleh semua anggota, seperti pentingnya perilaku sportif dan saling menghormati. Norma-norma ini membantu menjaga keharmonisan komunitas dan memastikan bahwa semua anggota merasa nyaman berpartisipasi.

5. **Struktur Organisasi Fleksibel:** Komunitas *virtual* cenderung memiliki struktur organisasi yang lebih fleksibel dibandingkan komunitas fisik. Shirky (2008) mencatat bahwa struktur komunitas *online* sering kali lebih cair dan adaptif, memungkinkan anggota untuk dengan mudah mengambil peran kepemimpinan atau menginisiasi aktivitas tertentu. Dalam "Gang Sebelah", meskipun ada administrator dan moderator yang mengelola server, anggota lainnya memiliki kesempatan untuk memimpin kegiatan seperti turnamen atau diskusi tematik, yang memperkuat rasa memiliki dan keterlibatan dalam komunitas.

2.3.2 Peran Komunitas Virtual dalam Penelitian

Komunitas *virtual* seperti "Gang Sebelah" memainkan peran penting dalam penelitian ini karena menyediakan lingkungan yang kaya untuk memahami bagaimana pola komunikasi terbentuk dan berkembang di ruang digital. Di dalam komunitas ini, anggota tidak hanya berbagi informasi dan berkoordinasi selama permainan, tetapi juga membangun hubungan sosial yang kuat dan saling mendukung dalam lingkungan yang penuh keterlibatan. Rheingold (1993) menekankan bahwa komunitas *virtual* dapat menciptakan bentuk baru dari interaksi sosial yang tidak mungkin terjadi di dunia fisik.

Dalam konteks *game online* seperti Mobile Legends: Bang Bang, komunitas *virtual* menjadi arena di mana strategi permainan, taktik tim, dan bahkan konflik antar anggota diungkapkan dan diselesaikan melalui komunikasi digital. Fitur-fitur

Discord memungkinkan anggota untuk terlibat dalam percakapan yang mendalam tentang berbagai aspek permainan, serta berbagi pengalaman dan pengetahuan yang pada gilirannya memperkaya komunitas secara keseluruhan (Baym, 2010; Wellman & Gulia, 1999).

Selain itu, komunitas *virtual* juga menyediakan ruang bagi anggota untuk mengeksplorasi identitas mereka, bereksperimen dengan cara baru dalam berinteraksi, dan membangun reputasi digital yang penting dalam dinamika komunitas. Hal ini mencerminkan kompleksitas interaksi dalam komunitas *virtual*, di mana komunikasi tidak hanya tentang pertukaran informasi, tetapi juga tentang membentuk dan mempertahankan identitas serta status sosial dalam komunitas (Walther, 1996).

2.3.3 Dinamika Sosial dalam Komunitas Virtual

Dinamika sosial dalam komunitas *virtual* seperti "Gang Sebelah" sering kali berbeda dari komunitas fisik karena ketergantungan pada komunikasi digital. Anggota harus mengandalkan teks, suara, dan simbol untuk menyampaikan pesan, yang dapat menciptakan tantangan seperti kesalahpahaman akibat keterbatasan isyarat nonverbal (Walther, 1996). Namun, komunitas *virtual* juga menawarkan peluang unik untuk menciptakan ikatan sosial yang kuat melalui kesamaan minat dan tujuan, seperti kecintaan terhadap *game* MLBB.

Komunitas *virtual* ini memungkinkan anggota untuk membangun kepercayaan dan solidaritas melalui interaksi berulang dan partisipasi aktif. Rheingold (1993) menyatakan bahwa semakin sering individu berinteraksi dalam komunitas *virtual*, semakin kuat ikatan sosial yang terbentuk di antara mereka. Dalam "Gang Sebelah", partisipasi dalam diskusi, permainan, dan kegiatan komunitas lainnya membantu memperkuat hubungan antar anggota dan menciptakan lingkungan yang mendukung dan inklusif.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana dinamika sosial ini terbentuk dan dipelihara di komunitas "Gang Sebelah", serta bagaimana pola komunikasi yang berkembang di dalamnya mempengaruhi pengalaman bermain dan kolaborasi tim dalam *game* Mobile Legends. Dengan menggunakan metode netnografi, penelitian ini akan mengamati secara langsung interaksi yang terjadi di komunitas tersebut, serta menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi pola komunikasi dan hubungan sosial di dalamnya (Kozinets, 2010).

2.4 Pola Komunikasi

2.4.1 Pengertian Pola Komunikasi

Pola komunikasi terdiri dari dua kata kunci, yaitu "pola" dan "komunikasi", yang memiliki keterkaitan makna yang erat. Djamarah (2004:1) mendefinisikan pola komunikasi sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Effendy (dalam Gunawan 2013:225) memperluas definisi ini dengan menyatakan bahwa pola komunikasi adalah suatu proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis.

Soejanto (dalam Santi & Ferry, 2015) menambahkan bahwa pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Definisi ini menekankan bahwa pola komunikasi merupakan representasi dari hubungan antar elemen dalam proses komunikasi. Lebih lanjut, Triyono et al. (2021) menjelaskan bahwa pola komunikasi adalah model dari proses komunikasi dan merupakan bagian dari proses komunikasi itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi tidak hanya menggambarkan struktur, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses komunikasi.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi adalah suatu model atau struktur yang menggambarkan proses hubungan komunikatif antara dua orang atau lebih, yang melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan secara efektif, serta memperlihatkan keterkaitan antara berbagai komponen dalam proses komunikasi tersebut.

2.4.2 Macam - Macam Pola Komunikasi

Pola komunikasi dalam kelompok merupakan aspek krusial yang membentuk dinamika interaksi antar anggota dan efektivitas kelompok secara keseluruhan. Setiap pola memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara informasi dipertukarkan, hubungan dibangun, dan tujuan dicapai. Memahami berbagai pola komunikasi ini penting bagi individu dan organisasi untuk mengoptimalkan interaksi dan meningkatkan kinerja kelompok. Berikut adalah macam macam pola komunikasi yang relevan dan dengan penelitian ini :

1. Pola Komunikasi Inisiasi atau Onboarding

Menurut West & Turner (2018), pola komunikasi inisiasi adalah tahapan awal di mana individu bergabung ke dalam kelompok baru dan mulai membangun hubungan dengan anggota lainnya. Pada tahap ini, individu akan berusaha mengenal anggota lain, memahami norma kelompok, dan beradaptasi dengan aturan yang berlaku. Komunikasi cenderung formal dan berfungsi sebagai upaya untuk menciptakan hubungan awal serta membantu individu menyesuaikan diri dengan komunitas baru.

2. Pola Komunikasi Sosialisasi

Bormann (1996) menjelaskan bahwa pola komunikasi sosialisasi adalah proses di mana anggota baru mulai memahami dan menyesuaikan diri dengan bahasa, budaya, dan gaya komunikasi komunitas. Sosialisasi ini memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal yang lebih erat dan mendorong anggota baru untuk menjadi bagian dari identitas kelompok.

Penggunaan jargon, lelucon internal, atau cara penyampaian pesan tertentu adalah contoh sosialisasi yang dapat membantu memperkuat ikatan kelompok.

3. Pola Komunikasi Sirkular (Circular Communication)

Bales (1950) memperkenalkan konsep pola komunikasi sirkular, di mana komunikasi terjadi secara timbal balik dan berkelanjutan antara anggota kelompok. Pola ini dicirikan oleh pertukaran pesan yang berulang dan umpan balik yang terus-menerus, sehingga memungkinkan anggota kelompok untuk membangun dan memperkuat ide bersama. Dalam komunikasi sirkular, setiap pesan yang disampaikan direspon dengan pesan lain, menciptakan siklus komunikasi yang terus berputar dan memungkinkan penyesuaian pesan serta tindakan berdasarkan tanggapan yang diterima. Pola komunikasi sirkular sering muncul dalam diskusi kelompok, pemecahan masalah, atau saat menyusun strategi secara bersama-sama.

4. Pola Komunikasi Sinkron dan Asinkron

Menurut Walther (1996), komunikasi sinkron dan asinkron adalah dua jenis pola komunikasi berdasarkan waktu respons:

- **Komunikasi Sinkron** adalah komunikasi yang berlangsung secara real-time, seperti percakapan langsung atau panggilan suara/video. Pola ini memungkinkan pertukaran pesan yang cepat dan interaktif.
- **Komunikasi Asinkron** adalah komunikasi yang tidak terjadi secara langsung, seperti diskusi melalui email atau pesan teks yang mungkin tidak langsung direspon. Pola ini memberi waktu bagi anggota untuk memikirkan dan merespons pesan sesuai jadwal masing-masing.

5. Pola Komunikasi Tugas dan Strategis (*Task-Oriented Communication*)

Menurut Gouran & Hirokawa (1983), pola komunikasi tugas berfokus pada penyelesaian tugas atau pencapaian tujuan spesifik kelompok. Dalam konteks

ini, anggota kelompok bertukar informasi dan mengoordinasikan tindakan untuk mencapai tujuan bersama, seperti menyusun strategi dalam permainan atau menyelesaikan masalah tertentu. Pola ini dicirikan oleh pesan yang jelas, arahan langsung, dan fokus pada hasil yang ingin dicapai oleh kelompok.

2.5 *Computer-Mediated Communication (CMC)*

Computer Mediated Communication (CMC) merujuk pada proses komunikasi manusia yang melibatkan penggunaan dua atau lebih perangkat elektronik dalam suatu konteks tertentu (Thurlow et al., 2004). Fenomena ini telah meluas dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama sejak internet muncul pada tahun 1990-an. CMC mencakup berbagai bentuk komunikasi, termasuk pertukaran pesan melalui aplikasi chat, partisipasi di forum daring, dan interaksi di media sosial seperti Facebook, Youtube, Twitter, dan Instagram (Kaplan & Haenlein, 2010).

Secara teoritis, CMC mempelajari bagaimana perilaku manusia dapat dibentuk melalui pertukaran informasi melalui media komputer dan internet (Carr, 2020). Internet menjadi jembatan yang mengatasi jarak dan waktu, memungkinkan komunikasi interpersonal maupun massa. Dalam konteks ini, generasi muda telah menjadi sangat akrab dengan penerapan CMC, memanfaatkannya untuk terhubung dengan banyak orang dari berbagai tempat dan intens bertukar informasi dengan keluarga dan teman-teman terdekat (Laksana & Fadhilah, 2021).

CMC memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari bentuk komunikasi tradisional. Salah satu aspek penting adalah sifat komunikasi yang dapat bersifat sinkronik (*real-time*) atau asinkronik (tertunda), tergantung pada *platform* yang digunakan (Herring, 1999). Hal ini mempengaruhi pola interaksi dan dinamika komunikasi yang terbentuk. Selain itu, CMC sering ditandai dengan tingkat pengungkapan diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan interaksi tatap muka,

yang dapat mempengaruhi pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas *virtual* (Spitzberg, 2006).

Dalam era digital ini, pemahaman tentang CMC menjadi semakin penting, terutama dalam menganalisis pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas *online*. Karakteristik unik CMC, seperti anonimitas relatif, kurangnya isyarat nonverbal, dan kemampuan untuk mengatasi batasan fisik, memberikan dimensi baru dalam memahami bagaimana pola komunikasi terbentuk dan berkembang dalam lingkungan *virtual* (Warschauer, 1998; Bedoya, 2021).

Keunikan lain dari *Computer-Mediated Communication* (CMC) adalah adanya jeda atau latency dalam proses komunikasi. Pengirim pesan tidak dapat dengan pasti mengetahui apakah pesan mereka sudah diterima dan dibaca oleh penerima. Ketidakpastian ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti gangguan koneksi atau ketidaktahuan penerima. Menurut Thurlow et al. (2004), latency ini dapat diinterpretasikan sebagai penundaan yang disengaja (misalnya, tanda penolakan atau ketidakpedulian) atau tidak disengaja (misalnya, ketidaksadaran akan pesan masuk).

Oleh karena itu, berkomunikasi melalui CMC memerlukan kehati-hatian ekstra untuk menghindari miskomunikasi yang mungkin timbul. Walther dan Carr (2010) mencatat bahwa seiring waktu, komunikasi yang dimediasi teknologi membantu dalam menggabungkan dinamika dalam interaksi antarkelompok dan antarpribadi. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam konteks hubungan romantis, di mana pasangan harus mengembangkan strategi khusus untuk menafsirkan dan menyelesaikan masalah pesan yang tertunda.

Meskipun telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, CMC tetap merupakan bidang penelitian yang terus berkembang. Matheson dan Zanna (1988) menemukan bahwa CMC dapat meningkatkan kesadaran diri pribadi pengguna, sambil menurunkan kesadaran diri publik mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa

CMC memiliki potensi untuk mengubah cara individu mempersepsikan diri mereka sendiri dan orang lain dalam interaksi *online*.

Para ahli perlu terus mengeksplorasi karakteristik unik, tantangan, dan dampak dari komunikasi melalui media komputer untuk memahami lebih baik bagaimana fenomena ini membentuk interaksi manusia di era digital. Seperti yang diungkapkan oleh Carr (2020), CMC telah mengubah perilaku komunikasi manusia secara fundamental, mempengaruhi cara kita membentuk dan mempertahankan hubungan interpersonal dalam konteks *virtual*.

Computer-Mediated Communication (CMC) memiliki beberapa karakteristik dan dampak penting yang perlu diperhatikan dalam konteks penelitian pola komunikasi komunitas *game online*:

1. Anonimitas dan Pembentukan Identitas Online

CMC memungkinkan tingkat anonimitas yang lebih tinggi dibandingkan komunikasi tatap muka. Dalam konteks *gaming online*, pemain dapat membentuk identitas *virtual* yang berbeda dari identitas offline mereka. Menurut Caplan (2007), fitur anonimitas ini dapat meningkatkan pengungkapan diri (self-disclosure) dan eksperimen identitas, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pola komunikasi dan dinamika sosial dalam komunitas *game*.

2. Multimodalitas Komunikasi

Platform seperti Discord menawarkan berbagai mode komunikasi, termasuk teks, suara, dan video. Penelitian oleh Herring (1999) menunjukkan bahwa multimodalitas ini memungkinkan pengguna untuk memilih mode komunikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, yang dapat bervariasi tergantung pada konteks *game* dan preferensi individu.

3. Sinkronisitas dan Asinkronisitas

CMC memungkinkan komunikasi baik secara sinkron (*real-time*) maupun asinkron. Dalam konteks *gaming*, komunikasi sinkron sering digunakan untuk koordinasi tim selama permainan, sementara komunikasi asinkron dapat digunakan untuk diskusi strategi atau perencanaan jangka panjang. Walther dan Carr (2010) menekankan bahwa fleksibilitas ini mempengaruhi pola interaksi dan pengambilan keputusan dalam komunitas *game*.

4. Pembentukan Norma Komunikasi *Online*

Komunitas *game online* sering mengembangkan norma dan bahasa khusus mereka sendiri. Thurlow et al. (2004) menjelaskan bahwa perkembangan ini dapat menciptakan rasa kebersamaan dan identitas kelompok yang kuat, namun juga dapat menjadi penghalang bagi pendatang baru.

5. Dampak pada Keterampilan Sosial

Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Spitzberg (2006), menunjukkan bahwa penggunaan intensif CMC dalam konteks *gaming* dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi offline pemain. Hal ini dapat berdampak positif, seperti peningkatan kemampuan kerja sama tim, atau negatif, seperti penurunan keterampilan komunikasi tatap muka.

6. Manajemen Kesan dan Presentasi Diri

Dalam lingkungan CMC, pengguna memiliki kontrol lebih besar atas presentasi diri mereka. Goffman's theory of self-presentation, yang diadaptasi ke konteks *online* oleh Walther (1996), menjelaskan bagaimana pemain *game* dapat secara strategis mengelola kesan mereka untuk mencapai tujuan sosial atau *gaming* tertentu.

7. Pengembangan Hubungan Interpersonal

Meskipun CMC sering dianggap kurang kaya dibandingkan komunikasi tatap muka, penelitian oleh Parks dan Floyd (1996) menunjukkan bahwa hubungan yang

mendalam dan bermakna dapat berkembang melalui interaksi *online*. Dalam komunitas *gaming*, ini dapat mengarah pada pembentukan persahabatan jangka panjang dan bahkan romantis.

8. Tantangan Komunikasi Lintas Budaya

Dengan sifat global dari banyak komunitas *game online*, CMC memfasilitasi interaksi lintas budaya yang intensif. Hal ini dapat menyebabkan kesalahpahaman budaya tetapi juga peluang untuk pembelajaran dan pertukaran budaya, seperti yang dibahas oleh Ess dan Sudweeks (2005).

Pemahaman mendalam tentang aspek-aspek CMC ini sangat penting dalam menganalisis pola komunikasi dalam komunitas *game online*. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi bagaimana karakteristik unik dari komunikasi yang dimediasi komputer membentuk dan mempengaruhi interaksi, hubungan, dan dinamika kelompok dalam konteks *gaming online*.

2.6 Discord

Discord merupakan *platform* komunikasi yang memiliki peran signifikan dalam membentuk pola komunikasi komunitas *online*, khususnya dalam konteks *gaming* dan komunitas *virtual* lainnya. Aplikasi ini menawarkan fitur *voice chat* dan *text chat* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara *real-time* saat bermain *game* atau melakukan aktivitas lainnya, sehingga meningkatkan kerja sama dan koordinasi tim (Thurlow et al., 2004).

Dalam konteks pola komunikasi, Discord memfasilitasi beberapa model interaksi:

1. Komunikasi Multimodal: Discord mendukung komunikasi teks, suara, dan video, memungkinkan pengguna untuk memilih mode komunikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka (Herring, 1999).

2. Komunikasi Sinkron dan Asinkron: Pengguna dapat berkomunikasi secara *real-time* melalui *voice chat* atau melakukan komunikasi asinkron melalui pesan teks, menciptakan pola komunikasi yang fleksibel (Walther & Carr, 2010).
3. Komunikasi Satu-ke-Satu dan Satu-ke-Banyak: Discord memungkinkan komunikasi pribadi antar individu serta komunikasi grup dalam ruang atau server, menciptakan dinamika komunikasi yang beragam (Kaplan & Haenlein, 2010).
4. Komunikasi Berbasis Peran: Fitur peran dan izin di Discord memungkinkan pola komunikasi hierarkis dalam komunitas, di mana akses dan kemampuan berkomunikasi dapat diatur berdasarkan peran pengguna (Laksana & Fadhilah, 2021).

Kelebihan Discord seperti *user interface* yang ramah pengguna, koneksi yang stabil, dan aplikasi yang ringan memungkinkan komunikasi yang lebih lancar dan efektif. Hal ini mendukung pembentukan pola komunikasi yang lebih dinamis dan interaktif dalam komunitas *online* (Carr, 2020). Namun, keterbatasan fitur bawaan Discord juga mempengaruhi pola komunikasi. Misalnya, ketergantungan pada bot untuk fitur tambahan seperti musik dapat mempengaruhi dinamika interaksi dalam komunitas, menciptakan pola komunikasi yang unik di mana anggota komunitas berinteraksi tidak hanya dengan sesama manusia tetapi juga dengan entitas otomatis (Spitzberg, 2006).

Dalam konteks penelitian pola komunikasi, Discord menawarkan lingkungan yang kaya untuk mengamati bagaimana teknologi membentuk dan mempengaruhi cara orang berkomunikasi dalam komunitas *virtual*. Platform ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana pola komunikasi berkembang dan beradaptasi dalam lingkungan digital yang kompleks dan multifaset. Discord telah mengembangkan fitur-fitur khusus yang sangat relevan untuk komunitas *gaming*, seperti:

1. Integrasi Game: Discord memungkinkan pengguna untuk menampilkan *game* yang sedang dimainkan, memudahkan koordinasi dan ajakan bermain bersama.

2. Streaming Game: Fitur Go Live memungkinkan pemain untuk melakukan streaming *gameplay* langsung ke ruang *voice*, memfasilitasi berbagi pengalaman dan strategi secara *real-time*.
3. Rich Presence: Fitur ini menampilkan informasi detail tentang aktivitas *gaming* pengguna, meningkatkan interaksi dan diskusi seputar *game* tertentu.
4. Server Terverifikasi: Banyak pengembang *game* memiliki server Discord resmi, memungkinkan komunikasi langsung antara pengembang dan komunitas pemain.
5. Integrasi Bot Gaming: Bot khusus untuk *game* tertentu dapat memberikan informasi, statistik, dan fungsionalitas tambahan yang memperkaya diskusi dan analisis *game*.

Selain itu, Discord juga mendukung pembentukan komunitas yang lebih dalam melalui:

1. Sistem Peran dan Izin: Memungkinkan pengelolaan komunitas yang lebih terstruktur, dengan pembagian peran berdasarkan keahlian atau kontribusi dalam *game*.
2. Forum Channels: Fitur baru yang memungkinkan diskusi terstruktur dan berkelanjutan tentang topik-topik spesifik dalam *game*.
3. Stage Channels: Ideal untuk event komunitas seperti Q&A dengan pengembang *game* atau turnamen *gaming*.
4. Threads: Memungkinkan percakapan yang lebih fokus dan mendalam tentang aspek-aspek spesifik dari *game*.

Dengan fitur-fitur ini, Discord tidak hanya menjadi *platform* komunikasi, tetapi juga pusat aktivitas komunitas *gaming* yang komprehensif. Hal ini memungkinkan pemain untuk terlibat dalam diskusi yang lebih mendalam, berbagi strategi, mengorganisir event, dan berkolaborasi dalam berbagai aspek *gaming*, mulai dari casual *gaming* hingga *e-sports* profesional.

2.7 Media Siber

2.7.1 Definisi dan Konsep Media Siber

Media siber, sering kali dikenal sebagai "new media" atau "digital media," merujuk pada teknologi komunikasi yang memanfaatkan internet dan perangkat digital untuk menciptakan, mengakses, dan mendistribusikan informasi. Istilah ini pertama kali diperkenalkan pada akhir abad ke-20, seiring dengan kemunculan teknologi internet yang mengubah cara orang berkomunikasi dan mengonsumsi media. Media siber mencakup berbagai *platform* digital seperti situs web, blog, media sosial, aplikasi komunikasi seperti WhatsApp dan Discord, serta *platform* berbasis komunitas seperti Reddit dan Discord.

Menurut Lievrouw dan Livingstone (2006), media siber berbeda dari media tradisional karena sifatnya yang interaktif, personalisasi tinggi, dan kemampuannya untuk menggabungkan berbagai bentuk media (teks, gambar, video, audio) ke dalam satu *platform*. Media siber memungkinkan pengguna untuk tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses penciptaan dan distribusi konten. Ini menciptakan lingkungan yang dinamis di mana informasi dapat disebarluaskan dengan cepat dan mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

2.7.2 Media Siber dalam Konteks Komunitas Virtual

Dalam konteks komunitas *virtual*, media siber memainkan peran sentral dalam membentuk dinamika sosial dan komunikasi antar anggota. Rheingold (1993) mendefinisikan komunitas *virtual* sebagai "agregasi sosial yang muncul dari Internet ketika cukup banyak orang melakukan diskusi publik cukup lama dengan perasaan manusiawi yang cukup untuk membentuk jaringan hubungan personal di dunia maya." Media siber, seperti Discord, berfungsi sebagai ruang digital di mana individu dengan minat yang sama dapat berkumpul, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial meskipun mereka terpisah oleh jarak geografis.

Penelitian oleh Baym (2010) menyoroti bahwa komunitas *virtual* yang terbentuk melalui media siber memiliki karakteristik unik, seperti anonimitas, fleksibilitas, dan heterogenitas anggotanya. Anonimitas memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas, tanpa khawatir tentang penilaian dari dunia nyata. Fleksibilitas merujuk pada kemampuan anggota untuk berpartisipasi kapan saja tanpa terikat oleh waktu atau lokasi fisik. Heterogenitas mencakup berbagai latar belakang budaya, usia, dan keahlian anggota yang berbeda, yang memperkaya diskusi dan interaksi dalam komunitas.

2.7.3 Peran Media Siber dalam Komunikasi Game Online

Dalam industri *game online*, media siber telah menjadi alat yang sangat penting untuk mendukung komunikasi antar pemain. *Game online* seperti Mobile Legends: Bang Bang memerlukan koordinasi yang tinggi antara pemain untuk mencapai tujuan bersama, seperti memenangkan pertandingan. Discord, sebagai salah satu contoh media siber, menyediakan *platform* yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara *real-time* melalui teks, suara, dan video. Fitur-fitur ini sangat penting dalam permainan yang membutuhkan kerja tim dan strategi yang kompleks.

Herring (1999) menjelaskan bahwa media siber seperti Discord memungkinkan komunikasi multimodal, di mana pemain dapat memilih metode komunikasi yang paling efektif tergantung pada situasi permainan. Misalnya, komunikasi suara (*voice chat*) digunakan untuk koordinasi cepat selama pertempuran, sementara teks digunakan untuk diskusi strategi yang lebih rinci sebelum atau sesudah pertandingan. Fleksibilitas ini memungkinkan pemain untuk menyesuaikan komunikasi mereka agar sesuai dengan kebutuhan spesifik permainan dan tim.

Penelitian oleh Walther (1996) tentang *Computer-Mediated Communication* (CMC) menunjukkan bahwa media siber memungkinkan pengungkapan diri yang lebih tinggi dan pembentukan hubungan interpersonal yang lebih dalam dibandingkan

dengan komunikasi tatap muka tradisional. Hal ini penting dalam komunitas *game online* di mana pemain mungkin belum pernah bertemu secara langsung tetapi masih dapat membangun hubungan yang kuat melalui interaksi di *platform* seperti Discord.

2.7.4 Tantangan dan Hambatan dalam Media Siber

Meskipun media siber menawarkan banyak keuntungan dalam komunikasi, terutama dalam komunitas *virtual* dan *game online*, terdapat juga beberapa tantangan yang perlu diatasi. Thurlow et al. (2004) mengidentifikasi beberapa risiko yang terkait dengan komunikasi melalui media siber, salah satunya adalah kemungkinan terjadinya kesalahpahaman karena keterbatasan isyarat nonverbal. Dalam komunikasi tatap muka, isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara memainkan peran penting dalam menyampaikan maksud dan emosi. Namun, dalam media siber, terutama yang berbasis teks, isyarat-isyarat ini sering kali hilang, yang dapat menyebabkan pesan yang disampaikan ditafsirkan secara berbeda dari yang dimaksudkan.

Penelitian lain oleh Warschauer (1998) menekankan bahwa kendala teknis, seperti keterbatasan bandwidth atau gangguan koneksi, juga dapat mempengaruhi kualitas komunikasi di media siber. Misalnya, dalam situasi permainan yang intens, gangguan pada komunikasi suara dapat menyebabkan hilangnya informasi penting, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi koordinasi tim dan hasil permainan.

Selain itu, media siber juga menghadapi tantangan dalam hal manajemen dan moderasi konten. Dalam komunitas besar seperti "Gang Sebelah," menjaga lingkungan komunikasi yang sehat dan produktif memerlukan upaya terus-menerus dari administrator dan moderator. Mereka harus memastikan bahwa anggota mematuhi aturan komunitas, mengatasi perilaku tidak etis, dan menangani konflik yang mungkin timbul.

2.7.5 Implikasi Media Siber dalam Penelitian Komunikasi

Media siber tidak hanya mempengaruhi cara individu berkomunikasi dalam komunitas *virtual*, tetapi juga memiliki implikasi yang luas dalam penelitian komunikasi. Kozinets (2010) mengembangkan metode netnografi sebagai adaptasi dari etnografi tradisional untuk mempelajari interaksi sosial di lingkungan digital. Netnografi memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis pola komunikasi dalam komunitas *virtual*, seperti yang terjadi di Discord, dengan cara yang mendalam dan sistematis.

Menurut Deuze (2006), media siber juga memungkinkan penelitian yang lebih interdisipliner, menggabungkan elemen-elemen dari sosiologi, antropologi, studi media, dan ilmu komputer untuk memahami fenomena komunikasi digital secara holistik. Penelitian tentang pola komunikasi di komunitas *game online*, seperti "Gang Sebelah," tidak hanya memberikan wawasan tentang dinamika internal komunitas tersebut tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana teknologi komunikasi digital membentuk interaksi sosial di era modern.

2.7.6 Kesimpulan dan Relevansi dalam Konteks Penelitian

Dalam konteks penelitian ini, media siber memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk pola komunikasi dalam komunitas *game online*. Discord, sebagai salah satu *platform* media siber yang paling populer di kalangan *gamer*, menyediakan sarana komunikasi yang esensial bagi komunitas seperti "Gang Sebelah." Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, anggota komunitas dapat berinteraksi, berkoordinasi, dan membangun hubungan sosial yang kuat meskipun beroperasi di lingkungan digital. Meskipun demikian, tantangan dalam komunikasi melalui media siber, seperti kesalahpahaman dan hambatan teknis, tetap perlu diperhatikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana media siber membentuk pola komunikasi dalam komunitas

virtual dan bagaimana tantangan-tantangan ini dapat diatasi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan kerjasama tim dalam konteks *game online*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Netnografi merupakan adaptasi dari metode etnografi yang digunakan untuk mempelajari budaya dan komunitas *online* (Kozinets, 2010). Metode ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji pola komunikasi komunitas *game online* pada aplikasi Discord.

Netnografi termasuk dalam jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data yang komprehensif. Seperti yang dikemukakan oleh Kriyantono (2009:56), riset kualitatif tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling, bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Fokus utamanya adalah pada kedalaman dan kekayaan data yang diperoleh. Kozinets (dalam Bayu, 2017:109) menyarankan untuk memadukan netnografi dengan etnografi tradisional untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang komunitas *online*. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan netnografi digunakan sebagai metode utama karena fokus penelitian adalah pada komunitas yang terbentuk melalui interaksi para pengguna di internet, yang masuk dalam kategori *online communities*.

Netnografi memiliki beberapa karakteristik khas, seperti yang dijelaskan oleh Nasrullah (dalam Actadiurna, 2023):

1. Fokus pada interaksi sosial dalam ruang siber
2. Observasi partisipatif dalam komunitas *virtual*
3. Analisis menggunakan teknik Analisis Media Siber (AMS) yang meliputi empat level: ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman

Metode ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari budaya dan sistem masyarakat yang terbentuk dalam komunitas *virtual*, dalam hal ini komunitas *game online* pada *platform* Discord. Dengan menggunakan netnografi, peneliti dapat mengamati dan berpartisipasi secara langsung dalam interaksi *online*, menganalisis pola komunikasi yang terbentuk, dan memahami dinamika sosial dalam komunitas tersebut.

Pemilihan metode netnografi juga didasarkan pada kemampuannya untuk mengeksplorasi fenomena sosial dalam konteks digital yang semakin kompleks. Seperti yang diungkapkan oleh Oktaviani (2018), netnografi menjadi pendekatan yang populer untuk mempelajari berbagai komunitas di Internet, termasuk forum, mailing list, blog, dan jejaring sosial. Melalui pendekatan netnografi ini, peneliti bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas *game online* pada aplikasi Discord, dengan fokus khusus pada server Discord Gang Sebelah.

3.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis bagaimana Computer-Mediated Communication (CMC) menjadi landasan utama dalam membentuk dan memengaruhi pola komunikasi di komunitas game online "Gang Sebelah" melalui platform Discord. CMC akan digunakan sebagai teori inti untuk memahami dinamika interaksi, pesan yang disampaikan, dan struktur sosial yang berkembang di dalam komunitas ini.

Secara lebih rinci, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada:

1. **Aktor Dominan dan Peran Mereka dalam Komunikasi:** Penelitian ini akan mengidentifikasi aktor-aktor yang memiliki pengaruh besar dalam komunitas "Gang Sebelah" dan bagaimana mereka memengaruhi jalannya komunikasi serta

pembentukan kelompok. Aktor dominan ini dapat berperan sebagai pemimpin informal yang mengarahkan diskusi, strategi permainan, dan interaksi antar anggota.

2. **Pesan dan Penggunaan Simbol dalam Komunikasi:** Fokus utama penelitian adalah pada bagaimana pesan disampaikan di dalam komunitas, termasuk penggunaan simbol-simbol digital seperti emotikon, stiker, dan GIF. Simbol ini bukan hanya alat komunikasi teknis, tetapi juga menjadi media untuk memperkuat ekspresi emosi, humor, dan solidaritas antar anggota. Penggunaan simbol ini akan dianalisis untuk melihat perannya dalam memperkuat kohesi sosial dan membentuk identitas komunitas.
3. **Pola-Pola Kecil dalam Interaksi:** Penelitian akan mengamati pola komunikasi yang muncul dari interaksi sehari-hari di Discord, seperti bagaimana anggota baru berkomunikasi, bagaimana tim dibentuk, hingga interaksi saat pertandingan berlangsung. Pola-pola kecil ini akan dieksplorasi untuk memahami bagaimana mereka berkembang menjadi **alur komunikasi** yang lebih besar dan kompleks.
4. **Alur Komunikasi dan Pola Besar yang Terbentuk:** Dari pola-pola kecil yang terbentuk dalam komunikasi sehari-hari, penelitian ini akan mengidentifikasi alur komunikasi yang konsisten di dalam komunitas "Gang Sebelah." Fokus akan diberikan pada bagaimana alur komunikasi ini mencerminkan dinamika sosial dan strategi tim dalam permainan, serta bagaimana keseluruhan pola kecil tersebut membentuk pola besar yang mencirikan struktur komunikasi komunitas.
5. **Peran CMC dalam Pembentukan Struktur Komunikasi:** Penelitian ini juga akan meneliti bagaimana CMC memengaruhi terbentuknya hierarki sosial, kolaborasi tim, dan dinamika komunikasi dalam komunitas. Fitur sinkron dan asinkron dari CMC di Discord memungkinkan fleksibilitas dalam interaksi, yang pada gilirannya membentuk pola interaksi yang khas dalam komunitas "Gang Sebelah."

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menganalisis interaksi komunikasi yang tampak di permukaan, tetapi juga menyelidiki lebih dalam bagaimana CMC menjadi faktor kunci dalam pembentukan pola komunikasi dari tingkat mikro hingga makro di komunitas "Gang Sebelah." Hasil penelitian diharapkan dapat mengungkapkan dinamika komunikasi virtual yang kompleks dan memberikan pemahaman tentang bagaimana pola-pola kecil berkembang menjadi pola komunikasi besar yang membentuk struktur komunitas secara keseluruhan

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada dalam server Discord "Gang Sebelah," sebuah komunitas virtual yang menjadi pusat interaksi para pemain game Mobile Legends. Discord, sebagai platform komunikasi berbasis Computer-Mediated Communication (CMC), menjadi ruang utama di mana pola komunikasi, penggunaan simbol, dan interaksi sosial terjadi. Server "Gang Sebelah" menyediakan berbagai channel teks dan suara yang memungkinkan anggota komunitas berinteraksi baik secara sinkron (real-time) maupun asinkron (tertunda), yang sangat penting untuk dianalisis dalam konteks CMC.

Penelitian ini akan fokus pada pola komunikasi yang terbentuk dari penggunaan fitur-fitur Discord, termasuk teks, suara, emotikon, stiker, dan simbol lainnya yang digunakan anggota dalam menyampaikan pesan. Observasi akan dilakukan di berbagai ruang komunikasi, baik yang terkait langsung dengan permainan Mobile Legends maupun ruang sosial lainnya, untuk memahami bagaimana pola-pola kecil terbentuk dan berkembang menjadi alur komunikasi yang lebih besar.

Channel khusus permainan seperti ruang diskusi strategi dan koordinasi selama pertandingan akan menjadi fokus utama, di mana pola komunikasi sinkron akan diamati secara langsung. Selain itu, channel teks yang digunakan untuk diskusi umum, perencanaan strategi, dan interaksi sosial akan dianalisis untuk melihat

bagaimana anggota komunitas memanfaatkan fitur asinkron untuk mempertahankan komunikasi di luar waktu pertandingan.

Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana aktor dominan muncul dan berperan dalam mengarahkan komunikasi serta bagaimana penggunaan simbol digital seperti stiker dan emotikon memperkaya interaksi antaranggota. Observasi terhadap pola komunikasi ini akan membantu dalam mengidentifikasi pola-pola kecil yang berkembang menjadi pola komunikasi besar yang mencirikan dinamika sosial dan struktur komunikasi dalam komunitas.

Dengan memfokuskan pada interaksi yang terjadi di dalam server Discord "Gang Sebelah," penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana teknologi CMC membentuk dan memengaruhi pola komunikasi, interaksi sosial, dan pembentukan identitas dalam komunitas game online ini..

3.4 Penentuan informan

Informan dalam penelitian ini adalah anggota komunitas "Gang Sebelah" di Discord yang benar-benar memahami dan terlibat langsung dalam aktivitas komunikasi di *platform* tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti sangat memperhatikan faktor-faktor kontekstual, sehingga informan dipilih untuk memberikan informasi yang kaya dan beragam dari berbagai sudut pandang dalam komunitas. Mengacu pada karakteristik informan yang baik menurut Neuman, informan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria berikut:

1. Memahami dengan baik struktur dan dinamika komunikasi dalam server Discord "Gang Sebelah".
2. Terlibat aktif dalam kegiatan sehari-hari komunitas, baik dalam obrolan umum maupun sesi bermain *game*.

3. Bersedia meluangkan waktu untuk wawancara mendalam dengan peneliti.
4. Memiliki pengalaman langsung dan pemahaman mendalam tentang pola komunikasi yang terjadi di komunitas, tanpa harus menjadi analis komunikasi.

Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menetapkan beberapa informan yang terdiri dari informan primer dan informan sekunder. Pemilihan informan ini didasarkan pada peran mereka dalam komunitas "Gang Sebelah" di Discord. Informan primer terdiri dari pendiri dan administrator server, sementara informan sekunder adalah anggota aktif komunitas dengan berbagai tingkat pengalaman dan keterlibatan.

Pemilihan informan ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas *game online* "Gang Sebelah" di Discord, mulai dari perspektif pengelola hingga anggota biasa.

3.5 Sumber data

1. Data Primer

Merupakan sumber data utama yang digunakan oleh peneliti, yakni data yang peneliti peroleh langsung dari informan. Sumber data primer yang dimaksud berupa wawancara dan observasi. Hal tersebut selaras akan pandangan yang diungkapkan Ruslan (2013:138), data primer bisa berupa pendapat subjek secara kelompok atau pribadi, serta hasil pengamatan akan suatu benda secara fisik, peristiwa, atau aktivitas dan hasil dari pengujian tertentu.

2. Data Sekunder

Data sekunder dapat berupa laporan dan catatan dokumentasi dari suatu pihak atau lembaga yang dipublikasikan (Ruslan, 2013:138). Data sekunder penelitian ini merupakan data yang didapatkan peneliti melalui membaca berbagai data yang terdapat pada penelitian sebelumnya, data-data yang dimiliki oleh pemerintah (BPS dan KPU), serta data sekunder lainnya. Dalam kata lain, data ini tidak didapat

langsung oleh peneliti. Data sekunder penelitian ini berfungsi sebagai pendukung penjelasan data primer.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam kerangka pengumpulan data untuk penelitian ini, beberapa teknik khusus akan diterapkan dengan fokus pada pola komunikasi di server Discord "Gang Sebelah", sebagai berikut:

1) Dokumentasi

Studi dokumentasi akan melibatkan pengumpulan data berupa tangkapan layar kegiatan dan percakapan yang terjadi di ruang-ruang terkait Mobile Legends di server "Gang Sebelah". Dokumentasi ini mencakup interaksi anggota, strategi permainan, dan elemen-elemen komunikasi yang muncul selama sesi bermain.

2) Observasi

Observasi akan difokuskan pada aktifitas dan pola komunikasi yang terjadi dalam ruang suara dan teks yang digunakan untuk bermain Mobile Legends di server tersebut. Pengamatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana anggota berkomunikasi, berkoordinasi, dan berinteraksi selama sesi permainan.

3) Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan anggota yang secara aktif terlibat dalam ruang Mobile Legends di server "Gang Sebelah". Proses wawancara akan difokuskan pada penggalian informasi terkait pengalaman komunikasi selama bermain, strategi komunikasi tim, dan peran masing-masing anggota dalam mencapai tujuan permainan.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis untuk mencari, menyusun, dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan guna mencapai kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis data model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Model ini terdiri dari tiga tahap yang saling berkaitan, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan (Miles & Huberman, 1994: 10). Dalam tahap ini, peneliti akan:

- Memilah dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian
- Menyederhanakan data kompleks menjadi poin-poin utama
- Mengorganisir data untuk memudahkan analisis selanjutnya

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Miles & Huberman, 1994: 11). Dalam penelitian ini, data akan disajikan dalam bentuk:

- Teks naratif yang mendeskripsikan temuan secara terperinci
- Grafik, bagan, atau matriks untuk memvisualisasikan pola komunikasi yang ditemukan
- Kutipan langsung dari informan untuk mendukung analisis

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data kualitatif (Miles & Huberman, 1994: 11). Proses ini melibatkan:

- Interpretasi makna dari data yang telah disajikan

- Verifikasi kesimpulan dengan membandingkannya dengan data mentah
- Memastikan kesimpulan menjawab pertanyaan penelitian

Ketiga tahap analisis data ini akan dilakukan secara berulang dan interaktif selama proses penelitian berlangsung. Hal ini memungkinkan peneliti untuk terus memperdalam pemahaman tentang pola komunikasi dalam komunitas *game online* di Discord "Gang Sebelah" dan memastikan validitas temuan penelitian.

3.8 Uji Keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif, penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Untuk itu, peneliti melakukan uji keabsahan data. Proses ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan atau kekeliruan dalam data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk menguji keabsahan data:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik yang membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan akurat. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan membandingkan data dari:

- Percakapan di server Discord "Gang Sebelah"
- Interaksi selama sesi permainan Mobile Legends
- Wawancara dengan anggota komunitas

Dengan membandingkan informasi dari sumber-sumber ini, peneliti dapat memverifikasi konsistensi temuan dan mengidentifikasi pola komunikasi yang muncul secara konsisten.

2. Ketekunan Pengamatan

Metode ini melibatkan pengamatan yang cermat dan berkelanjutan terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan:

- Mengamati interaksi di server Discord secara rutin dalam jangka waktu tertentu
- Mencatat pola komunikasi yang muncul selama sesi permainan Mobile Legends
- Memperhatikan perubahan atau konsistensi dalam cara anggota komunitas berkomunikasi

Dengan pengamatan yang tekun, peneliti dapat mengidentifikasi karakteristik dan pola komunikasi yang menjadi ciri khas komunitas ini.

3. Pengecekan Teman Sejawat

Metode ini melibatkan diskusi dengan rekan peneliti atau ahli di bidang yang relevan. Dalam proses ini, peneliti akan:

- Mendiskusikan temuan awal dengan rekan peneliti
- Meminta masukan dari ahli komunikasi atau peneliti *game online*
- Mempertimbangkan perspektif berbeda untuk memperkaya analisis

Pengecekan teman sejawat membantu mengurangi bias peneliti dan meningkatkan objektivitas analisis.

Dengan menerapkan ketiga metode ini, peneliti berupaya memastikan bahwa data yang dihasilkan dalam penelitian ini relevan, konsisten, dan dapat diandalkan. Proses ini penting untuk mendukung kesimpulan penelitian mengenai pola komunikasi di server Discord "Gang Sebelah" terkait permainan Mobile Legends.

Melalui uji keabsahan data ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang akurat dan mendalam tentang bagaimana anggota komunitas berkomunikasi dan berinteraksi dalam konteks *game online*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga tentang dinamika komunikasi dalam komunitas *virtual*, khususnya dalam lingkungan *gaming*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa Computer-Mediated Communication (CMC) memainkan peran penting dalam membentuk pola komunikasi dan interaksi sosial dalam komunitas game online "Gang Sebelah." Melalui analisis netnografi, penelitian ini menunjukkan bagaimana anggota komunitas beradaptasi dan mengembangkan komunikasi mereka dalam konteks permainan Mobile Legends, baik melalui interaksi asinkron maupun sinkron.

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol-simbol digital, seperti emotikon, stiker, dan GIF, berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk mengekspresikan emosi dengan cepat, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat interaksi sosial dan memperjelas dinamika kelompok. Simbol-simbol ini menjadi bagian integral dari identitas komunitas, menciptakan rasa kebersamaan dan keterikatan antaranggota. Penggunaan simbol ini juga meningkatkan efisiensi komunikasi, memungkinkan anggota untuk menyampaikan informasi secara cepat dan akurat, serta memperkuat kohesi sosial di dalam tim.

Kedua, peran aktor dominan dalam komunitas sangat berpengaruh terhadap alur komunikasi yang terbentuk. Aktor dominan tidak hanya memimpin dalam konteks permainan, tetapi juga membentuk norma-norma komunikasi yang diikuti oleh anggota lain. Mereka berfungsi sebagai mediator dalam situasi konflik dan sebagai referensi bagi anggota baru dalam memahami budaya komunikasi yang telah ada. Dengan memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan mereka, aktor dominan

mengarahkan interaksi antaranggota, menciptakan pola komunikasi yang jelas dan terstruktur.

Selanjutnya, pola-pola kecil yang terbentuk selama interaksi, seperti saling berbagi ID game dan koordinasi strategi, berkembang menjadi alur komunikasi sirkular yang mengalir antara anggota tim. Alur ini menunjukkan sifat adaptif dan dinamis dari komunikasi dalam komunitas, yang selalu berubah sesuai dengan kebutuhan permainan dan dinamika sosial yang terjadi. Hal ini menciptakan ekosistem komunikasi yang kuat, di mana setiap interaksi memiliki potensi untuk membangun keterhubungan dan solidaritas di antara anggota.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi dalam komunitas game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk bermain, tetapi juga sebagai medium untuk membangun hubungan sosial yang kompleks dan mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi CMC, anggota komunitas "Gang Sebelah" berhasil menciptakan pola komunikasi yang unik dan memperkuat ikatan sosial di dalam kelompok. Temuan ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana komunitas daring dapat berkembang dan berfungsi dalam konteks interaksi sosial modern.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga membuka ruang untuk kajian lanjutan, khususnya terkait implikasi jangka panjang dari pola komunikasi digital terhadap perkembangan komunitas virtual. Penelitian di masa depan dapat mengungkap potensi lebih lanjut dari komunitas-komunitas ini dalam konteks sosial yang lebih luas, baik dalam game online maupun dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

a) Saran Akademis

Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa, disarankan untuk melakukan pendalaman mengenai bagaimana peran komunikasi organisasi

terhadap manajemen konflik dalam komunitas *virtual*. Peneliti dapat menggunakan teori komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi korporat untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, peneliti lain juga dapat menggunakan metode lain seperti fenomenologi atau tipe penelitian kuantitatif untuk menyajikan hasil yang objektif dan mendalam.

b) Saran Praktis

Kepada komunitas "Gang Sebelah", disarankan agar terus mengembangkan pola komunikasi sirkular yang telah diterapkan. Pimpinan komunitas dapat memperkuat fungsi penanaman ideologi melalui pemberian apresiasi serta kegiatan bersama yang dapat meningkatkan kerjasama tim. Karena kunci dalam sebuah komunitas yang bekerja di industri kreatif adalah kerjasama tim untuk menunjang produktivitas bersama. Selain itu, penting bagi anggota komunitas untuk tetap terbuka terhadap anggota baru, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik dan merasa diterima dalam komunitas.

Selanjutnya, untuk para pembaca, dapat memahami bahwa proses komunikasi yang efektif adalah kunci keberhasilan dalam komunitas. Dengan penerapan yang maksimal, informasi yang disampaikan oleh tiap pihak dalam komunitas, baik internal maupun eksternal, dapat sukses ketika informasi yang disampaikan sesuai dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, I. & Iskandar, D. (2021). Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 678-686.
- Alfian, F., & Sari, W.P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile. *Skripsi, Universitas Telkom Indonesia*.
- Annisa, R. J., & Frenky. (2019). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 7(2), 28–35.
- ANSHORI, M. M. (2022). POLA KOMUNIKASI JAKMANIA SOLO DALAM MENJAGA KOHESIVITAS PADA MASA PANDEMI. SURAKARTA: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID.
- APJII. (2023). Laporan Penetrasi Internet di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bayu, A. (2017). *Netnografi Komunikasi: Teori dan Praktik*. Prenadamedia Group.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Caplan, S. E. (2007). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 234-242.
- Cangara, H. (2002). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Carr, C. T. (2020). *Internet and Intergroup Communication*. Sage.
- Data.ai. (2023). *State of Mobile 2023 Gaming Report*. Diakses dari <https://www.data.ai>.
- DeVito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Dede, A. (2018). *Komunikasi Virtual: Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Pustaka Komunikasi.

- Effendy, O. U. (2002). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2011). Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ess, C., & Sudweeks, F. (2005). *Culture, Technology, Communication: Towards an Intercultural Global Village*. SUNY Press.
- Frinico, A., & Sari, W.P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile. Jurnal X.
- Gonçalves, L. L., Oliveira, M. R., & Pinheiro, A. P. (2023). The role of online gaming in social relationships: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 140, 107554.
- Hasibuan, S. (2019). Pola Komunikasi Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Komunitas Game Online Dota 2 di Kota Medan). Universitas Sumatera Utara.
- Herring, S. C. (1999). Interactional coherence in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4(4), JCMC444.
- Hsiao, C. C., & Chiou, J. S. (2012). The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter? *Information & Management*, 49(6), 292-300.
- IJINS. (2023). Pola Komunikasi Komunitas Mobile Legend Esport di Kota Pasuruan. *Indonesian Journal of Information and Network Security*, 12(1), 1-8.
- Isbister, K. (2009). Enabling social play: A framework for design and evaluation. In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating User Experience in Games* (pp. 11-22). London: Springer.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Khairunisa, K. (2020). Pola Komunikasi Gamers dalam Permainan Game Online. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(2), 282-297.
- Kim, J. (2011). Developing an instrument to measure social presence in distance higher education. *British Journal of Educational Technology*, 42(5), 763-777.

- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. Sage publications.
- Krisvianty, A., Puspitasari, L., & Putri, I. P. (2024). Pola Komunikasi Pemain Game Online Valorant. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 1-14.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik praktis riset komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878.
- Laksana, D. A. P., & Fadhilah, F. (2021). Pola Komunikasi Komunitas Virtual dalam Media Sosial Discord. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 131-146.
- Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (2006). *Handbook of new media: Social shaping and social consequences of ICTs*. Sage.
- Lukito, A. R, Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 16-26.
- Moleong, L. J. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2013). *Cyber Media*. IDEA Press.
- Nasrullah, R. (2021). Media Siber sebagai Sarana Komunikasi dalam Pelaksanaan Kehumasan Perguruan Tinggi Keagamaan. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 1-14.
- Novianti, A., & Wijayanti, S. (2022). Instagram Sebagai Medium Pesan Komunitas Ibu Tunggal di Indonesia (Studi Netnografi di Akun Instagram @singlemomsIndonesia). *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 1(1), 1-13.
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2017). Kajian Tentang Efektivitas Pesan dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 3(1), 90-95.
- Oktaviani, W. F. (2018). Netnografi: Sebuah Pendekatan Baru dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 2(2), 1-12.

- Putri, R. A. (2018). Perilaku Bermedia Sosial Anggota Komunitas Virtual (Studi Netnografi Pada Anggota Special Agents Batch 2 Do Something Indonesia). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT press.
- Robshields. (2011). *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jalasutra.
- Rofi'ah, S., dkk. (2021). Pola Jaringan Komunikasi pada Partisipasi Politik Akar Rumput (Studi Netnografi Media Sosial Twitter pada Aksi Bela Islam). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(1), 17. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3430>
- Salsabila, F. Z. (2021). Pola Komunikasi Virtual Pengelolaan Autbase Twitter (Studi Media Sharing Real Life Things Pada Akun @bertanyarl). Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
- Schramm, W. (1954). How communication works. In W. Schramm (Ed.), *The process and effects of mass communication*. Urbana: University of Illinois Press.
- Spitzberg, B. H. (2006). Preliminary Development of a Model and Measure of Computer-Mediated Communication (CMC) Competence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 629-666.
- Statista. (2023). Data Statistik Pengguna Discord Setiap Tahun. Diakses dari <https://www.statista.com>.
- Supriandana, A. (2018). Pola Komunikasi Komunitas Virtual dalam Media Sosial Instagram. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 25-38.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer mediated communication*. Sage.
- TRİYONO, T., HANDAYANI, S., & PURNOMO, A. (2021). Pola Komunikasi Komunitas Virtual dalam Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 131-146.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19(1), 52-90.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.

- Walther, J. B., & Carr, C. T. (2010). Internet interaction and intergroup dynamics: Problems and solutions in computer-mediated communication. In H. Giles, S. Reid, & J. Harwood (Eds.), *The dynamics of intergroup communication* (pp. 209-220). Peter Lang.
- Wicaksana, A. S., & Nasvian, M. F. (2022). Pola Komunikasi Pemain Game Online PUBG Mobile. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 145-158.
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Zanzabil, L. F. (2023). Pemanfaatan Fitur Discord dalam Komunikasi Komunitas Game Online. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(1), 45-60.