

ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL VTUBER MOONA HOSHINOVA DI SOSIAL MEDIA DISCORD

Muhamad Chikal Fajar¹

^{1,2,3,4,5}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Djuanda Bogor, Jawa Barat, Indonesia;
mchikalfed@gmail.com

ABSTRAK

Sebuah komunitas besar tentu akan mengalami interaksi sosial, namun belum terungkap secara detail bagaimana proses interaksi sosial tersebut terjadi dalam layar smartphone atau monitor komputer. Discord, sebagai media sosial, memberikan ruang bagi grup komunitas virtual untuk berinteraksi secara online, seperti yang terjadi pada penggemar vtuber Moona Hoshinova yang membentuk komunitas virtual di platform sosial media Discord. Dengan keberadaan komunitas virtual ini, penggemar vtuber Moona Hoshinova dapat dengan mudah berkumpul dan berinteraksi satu sama lain melalui layar smartphone atau monitor komputer. Discord menyediakan fitur saluran teks untuk komunikasi tertulis dan saluran suara untuk komunikasi lisan, memudahkan anggota untuk berinteraksi. Meskipun terdapat interaksi sosial di dalam komunitas virtual, penelitian ini mengungkap banyak kejadian menarik dalam interaksi sosial dan komunikasi kelompok antar anggota, menunjukkan adanya aktivitas sosial yang mirip dengan komunitas di luar dunia sosial media. Hasil penelitian pada komunitas virtual Moona Hoshinova menunjukkan adanya interaksi sosial, seperti berbagi informasi, berbagi hobi, serta saling membantu memecahkan masalah, mengindikasikan terjadinya komunikasi kelompok dalam komunitas tersebut.

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, Komunitas Virtual, Sosial Media

PENDAHULUAN

Saat ini dan ke depannya, masih banyak teknologi lain yang akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Teknologi dianggap sebagai suatu proses yang dapat meningkatkan nilai tambah, bisa melalui penggunaan atau produksi produk tertentu, yang pada akhirnya menghasilkan produk baru yang tidak berasal dari produk yang telah ada sebelumnya (Miarso, 2007). Teknologi juga dianggap sebagai komponen krusial dalam suatu sistem. Ragam jenis teknologi ini dirancang untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka

dengan lebih efisien, kecuali jika suatu teknologi tidak memiliki tujuan spesifik sama sekali.

Internet merupakan salah satu teknologi yang tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Sebagai media komunikasi, internet memudahkan penggunaannya untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara daring. Di sisi lain, dalam konteks hiburan, internet memberikan akses online, seperti mendengarkan musik di Spotify dan menonton video di YouTube. Tak hanya sebagai media komunikasi dan hiburan, internet juga telah menjadi bagian integral dalam dunia pekerjaan, misalnya, melalui live streaming atau siaran langsung. Salah satu platform live streaming yang populer adalah YouTube, di mana seseorang yang melakukan live streaming dapat merasakan kebebasan seperti seorang aktor yang tampil langsung dalam pertunjukan di platform tersebut. Oleh karena itu, istilah Virtual Youtuber (Vtuber) diciptakan. Vtuber adalah YouTuber yang menggunakan gambar yang dihasilkan komputer sebagai pengganti dirinya dan selanjutnya diwakili oleh avatarnya. Tipikal karakter virtual youtuber biasanya berperan layaknya streamer biasa (menghibur penonton) dengan memainkan karakter avatar 2D atau 3D sebagai persona pengganti di dunia nyata karena semua karakter tersebut terinspirasi dari anime (Liudmila, 2020).

Vtuber pertama muncul pada tahun 2016 bersama Kizuna Ai di YouTube, menjadikannya streamer virtual pertama di Jepang yang secara visual menyerupai karakter anime. Dan hingga saat ini Vtuber terus mendapatkan popularitas di kalangan anak muda bahkan orang dewasa. Pada tahun 2020 tercatat lebih dari sepuluh ribu Vtuber dan beberapa di antaranya memiliki tayangan eksklusif seperti Hiyori Ibara Vtuber yang juga merupakan maskot promosi prefektur Ibaraki di Jepang melalui saluran TV IBARAKI di Youtube (Liudmila, 2020).

Selain itu, di antara banyak agensi lainnya, agensi Produksi Hololive lah yang memiliki berbagai jenis VTuber di bawah payungannya. Beberapa grup terkenal Diantaranya adalah Cover Corporation yang merupakan perusahaan teknologi Jepang yang memiliki agensi Hololive sendiri akan menjadi salah satu contohnya.

Hololive Indonesia yang terdiri dari 9 anggota VTuber Streamer memiliki karakter yang berbeda-beda dan juga sifat yang unik; konten streaming yang masing-masing memiliki karakter dan keunikannya masing-masing. Dengan banyaknya jumlah penonton tersebut Moona Hoshinova sendiri membentuk dan menamai membership komunitasnya dengan nama *Moonafic* setelah 3 bulan debutnya di *Youtube*, karena terbentuknya komunitas tersebut para member komunitas lebih mudah berinteraksi dengan sesama penonton *Virtual Streamer* Moona Hoshinova. Kata Latin *community*, yaitu komunitas, berarti "serupa", dan kemudian dari *community*, yang berarti "sama, bersama, dimiliki oleh semua atau banyak". Komunitas merujuk pada kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme dan berbagi lingkungan bersama. Biasanya, anggota dalam komunitas manusia memiliki minat dan habitat yang sama serta mempunyai perbedaan antara individu seperti niat, keyakinan, sumber daya, dll., namun juga ada banyak kondisi lainnya seperti kebutuhan atau risiko. (Wenger, 2002: 4).

Adanya komunitas tentu saja akan ada terjadinya komunikasi kelompok di dalamnya, Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang berkomunikasi dan menjalin hubungan dalam skala tertentu dan berkomunikasi secara aktif dengan tujuan dan standar tertentu (Shaw, 1976). Menurut Bungin (2008), komunikasi kelompok didefinisikan sebagai komunikasi di mana setiap anggota dapat melihat dan mendengar satu sama lain, serta mengatur umpan balik dari setiap anggota secara lisan atau tulisan.

Sekitar tahun 1994, media sosial menjadi populer (Baym, 2015). Orang-orang lebih mudah mendapatkan informasi tentang hal-hal seperti pendidikan, politik, dan hiburan sejak munculnya media sosial. Untuk meningkatkan penelitian ilmu sosial, terutama komunikasi, berbagai ahli telah membuat definisi media sosial. Menurut Hunsinger dan Sentif (2013), media sosial adalah jaringan layanan yang dimaksudkan untuk mendukung interaksi sosial, pembentukan komunitas, kerja sama, dan peluang kolaborasi (Fuchs, 2014). Di sisi lain, perangkat lunak dan media sosial adalah alat

yang memungkinkan pengguna melakukan tindakan kolektif, berbagi, dan bekerja sama di luar struktur institusi dan organisasi (Nasrullah, 2001).

Berdasarkan dua definisi di atas, media sosial adalah sebuah (alat/wadah) di internet yang memungkinkan orang dalam komunitas berkomunikasi, bertukar informasi, dan bekerja sama satu sama lain dalam lingkungan publik virtual, yang menghasilkan ikatan sosial virtual. Selain itu, kekuatan media sosial telah terbukti memungkinkan anggota komunitas untuk melakukan pertemanan virtual. Ini memungkinkan munculnya jaringan pertemanan, yang mengarah pada pembentukan berbagai kelompok komunikasi yang dikenal sebagai komunitas virtual di internet (Li, 2014).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, dilakukan metode penelitian netnografi yang dipadukan dengan etnografi, sebagaimana diungkapkan oleh Kozinets (dalam Bayu 2017:109). Netnografi, sebagai bentuk penelitian kualitatif, mengutamakan pemahaman mendalam terhadap fenomena tanpa menekankan ukuran populasi atau sampling, dan bahkan populasi serta sampelnya memiliki keterbatasan yang signifikan (Kriyantono, 2009: 56). Penelitian cybersymbolic ini secara khusus memfokuskan pada komunitas online, dan jika penelitian utamanya difokuskan pada komunitas online, netnografi digunakan sebagai metode tambahan yang melengkapi metode utama (Koznetz dalam Bayu, 2017:108). Fokus penelitian ini tertuju pada komunitas yang terbentuk sebagai akibat dari interaksi anggota pengguna melalui internet, sehingga ditempatkan dalam konteks komunitas online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada server komunitas Moona Hoshinova di sosial media Discord, dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok memainkan peran krusial dalam membentuk dan memelihara dinamika komunitas

virtual tersebut. Efektivitas komunikasi kelompok yang didasarkan pada interaksi sosial positif antara anggota satu dengan lainnya di dalam server komunitas memiliki dampak yang signifikan terhadap keseluruhan pengalaman komunitas tersebut. Fenomena ini menunjukkan bahwa saling menguntungkan di antara anggota bukan hanya menciptakan atmosfer yang harmonis, tetapi juga merangsang partisipasi aktif dan berkelanjutan. Sikap saling menguntungkan ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi anggota komunitas virtual. Adanya interaksi positif antara anggota menimbulkan rasa kebersamaan dan identitas kelompok yang kuat. Anggota merasa dihargai dan diperhatikan, yang secara langsung meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan dan diskusi di server komunitas.

Dalam konteks pola komunikasi yang teridentifikasi melalui hasil observasi dan wawancara dengan responden, terdapat beberapa komponen pola yang menjadi ciri khas interaksi sosial di server komunitas Discord. Pola roda menunjukkan bahwa owner atau pemilik server, yang juga berperan sebagai moderator, menjadi pusat perhatian dalam menjaga dan mengelola komunitas. Pola rantai mencerminkan interaksi antaranggota secara berurutan, menciptakan aliran komunikasi yang terstruktur. Pola melingkar menunjukkan bahwa anggota komunitas berkomunikasi secara bergantian, menciptakan lingkaran interaksi yang terus berputar. Sedangkan pola bintang menunjukkan bahwa anggota berkomunikasi dengan siapa pun yang berada di server komunitas virtual, menciptakan jaringan komunikasi yang luas dan terbuka.

Dengan demikian, pola-pola komunikasi tersebut menciptakan kerangka interaksi yang kompleks dan dinamis dalam komunitas virtual ini. Pemahaman terhadap pola komunikasi ini dapat menjadi dasar untuk pengelolaan yang lebih baik dari sisi moderator dan pemilik server, sekaligus meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anggota dalam kehidupan komunitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyoroti pentingnya komunikasi kelompok, tetapi juga menyediakan pandangan lebih mendalam tentang bagaimana pola-pola komunikasi tersebut

berperan dalam membangun keberlanjutan dan dinamika positif di dalam komunitas virtual Discord.

KESIMPULAN

Dari paparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa di dalam server sosial media Discord Fanbase Moona Hoshinova, terjadi dinamika komunikasi kelompok yang mencerminkan karakteristik dan fungsi komunitas virtual. Server ini berhasil memenuhi berbagai fungsi komunikasi kelompok dan menunjukkan ciri-ciri khas dari komunitas virtual yang aktif dan berinteraksi.

Pertama-tama, komunikasi kelompok dalam server komunitas Moona Hoshinova di media sosial Discord dapat diamati melalui adanya diskusi yang beragam. Anggota komunitas aktif terlibat dalam percakapan seputar VTuber Moona Hoshinova, hobi, dan topik-topik menarik lainnya. Diskusi ini terjadi baik melalui pesan tertulis di chat maupun melalui pesan suara di voice chat, menciptakan ruang komunikasi yang beragam. Pentingnya komunikasi kelompok terlihat dalam diversifikasi topik yang dibahas, mencakup aspek hobi dan minat personal anggota. Diskusi yang melibatkan berbagai topik ini tidak hanya memperkaya konten dalam server, tetapi juga menciptakan ruang inklusif, di mana setiap anggota dapat merasa memiliki kontribusi yang berarti. Selanjutnya, interaksi antar member atau anggota komunitas terlihat sangat mudah terjadi. Kemudahan berinteraksi ini merupakan salah satu aspek kunci yang mendukung keberlangsungan dan keaktifan komunitas virtual. Adanya chat dan voice chat memberikan platform yang fleksibel bagi anggota untuk berkomunikasi sesuai dengan preferensi mereka, menciptakan pengalaman berpartisipasi yang lebih menyeluruh.

Selain itu, server ini menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya keterlibatan anggota. Keterlibatan ini tercermin dalam partisipasi anggota dalam berbagai aktivitas dan diskusi. Fungsi komunikasi kelompok yang efektif dalam server menciptakan rasa kebersamaan dan kedekatan di antara anggota, memotivasi

mereka untuk aktif berkontribusi dan menjadikan server sebagai tempat yang nyaman untuk berbagi.

Dalam keseluruhan, server sosial media Discord Fanbase Moona Hoshinova bukan hanya sekadar komunitas virtual, tetapi juga wadah komunikasi kelompok yang berfungsi dengan baik. Penelitian ini membuka pemahaman lebih mendalam tentang dinamika interaksi di dalamnya, menunjukkan bahwa server tersebut tidak hanya sebagai tempat berdiskusi seputar VTuber Moona Hoshinova, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang penuh keberagaman. Kesimpulan ini menjadi landasan untuk pemahaman lebih lanjut tentang peran dan potensi komunikasi kelompok dalam mengembangkan komunitas virtual di era digital.

REFERENSI

- Miarso, Yusufhadi. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Liudmila, B. (2020). Designing identity in VTuber era. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182–184.
- Wenger, Etienne et al. (2002). *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press.
- Shaw, M.E. (1976) *Group Dynamic. The Psychology Of Small Group Behavior*. 2nd edition. NY, McGraw Hill.
- Bungin, Burhan (2008). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Baym, N. K. (2015). Social Media and the Struggle for Society. *Social Media and Society*, April-July, 1–2.
- Hunsinger, Senft (2013). *The Social Media Handbook*. NY: Routledge.
- Fuchs, Christian. (2014). *Social Media: a Critical Introduction*. London: Sage.

- Shirky. (2008). Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten. In Yuzi Akbari Vindita Riyanti (2016). Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasrullah, Rulli. (2016). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Li, H. (2014). Virtual Community Studies: A Literature Review, Synthesis and Research Agenda. Proceedings of the Americas Conference on Information Systems, New York, (January 2004).
- Mulyana. (2002). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Effendy. (2003). Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Wiryanto. (2005). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Harold D. Laswell Dan Onong Uchjana Effendi. (2002). Dinamika Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah. (2004). Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Sunarto. (2006). Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi. Jakarta: Erlangga.
- Tubbs, Moss. (2005). Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi, Editor Deddy Mulyana. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rheingold, Howard. (1993). The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World. Boston, United States: Wesley Longman Publishing Co.