

KARAKTERISTIK KOMUNIKASI KELOMPOK DI SOSIAL MEDIA DISCORD

Muhamad Chikal Fajar¹, Ali Alamsyah Kusumadinata², Agustina M Purnomo³

¹²³Sains Komunikasi, Universitas Djuanda, Indonesia

Korespondensi: ali.alamsyah@unida.ac.id

ABSTRAK

Komunikasi virtual melalui platform media sosial Discord memberikan pengalaman unik bagi penggunanya. Interaksi sosial di dalamnya menciptakan ruang bagi komunitas virtual untuk berbagi minat dan hobi yang sama. Sebagai contoh, sejumlah penggemar vtuber Moona Hoshinova membentuk sebuah komunitas virtual di Discord. Penelitian ini bertujuan untuk memahami karakteristik komunikasi dalam kelompok yang terbentuk dari penggunaan vtuber Moona Hoshinova. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan melibatkan lima informan yang memiliki minat pada vtuber tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas virtual yang terbentuk memudahkan para penggemar Moona Hoshinova untuk berinteraksi dan berkumpul, hanya dengan menggunakan perangkat smartphone atau komputer. Discord menyediakan fitur-fitur seperti kanal teks dan kanal suara yang memfasilitasi komunikasi antar anggota. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan berbagai aktivitas sosial di dalam komunitas tersebut, menunjukkan bahwa interaksi antar anggota mencerminkan dinamika sosial yang sama seperti komunitas konvensional di luar dunia virtual.

Kata kunci: Komunikasi virtual, *media sosial*, *vtuber moona hoshinova*

PENDAHULUAN

Internet merupakan sebuah teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sumber hiburan. Penggunaan internet sebagai alat komunikasi mempermudah individu untuk berinteraksi secara online. Di sisi lain, dalam konteks hiburan, internet memberikan kemudahan akses seperti mendengarkan musik melalui layanan seperti Spotify atau menonton video di platform seperti Youtube. Namun, internet tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi dan hiburan semata, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari

kegiatan pekerjaan, seperti live streaming atau siaran langsung. Platform live streaming yang populer seperti Youtube memungkinkan seseorang yang melakukan siaran langsung merasakan kebebasan sebagaimana seorang aktor yang tampil secara langsung di atas panggung.

Oleh karena itu, konsep Virtual Youtuber (Vtuber) diperkenalkan. Vtuber merupakan seorang Youtuber yang menggunakan animasi komputer sebagai representasi diri mereka, dan kemudian diwakili oleh avatar tersebut. Karakteristik umum dari seorang virtual youtuber adalah berperan seperti seorang streamer biasa, menghibur penonton dengan menggunakan karakter avatar 2D atau 3D sebagai pengganti diri mereka di dunia maya. Avatar tersebut terinspirasi dari dunia anime (Liudmila, 2020).

Vtuber pertama kali muncul pada tahun 2016 dengan Kizuna Ai di YouTube, yang menjadi streamer virtual pertama di Jepang yang secara visual menyerupai karakter anime. Sejak itu, popularitas Vtuber terus meningkat di kalangan anak muda maupun orang dewasa. Pada tahun 2020, lebih dari sepuluh ribu Vtuber tercatat, dan beberapa di antaranya menawarkan konten eksklusif. Sebagai contoh, Hiyori Ibara Vtuber juga berperan sebagai maskot promosi untuk prefektur Ibaraki di Jepang melalui saluran TV IBARAKI di Youtube (Liudmila, 2020).

Agensi Produksi Hololive merupakan entitas yang menaungi berbagai jenis VTuber di bawah payungunya. Salah satu contoh terkenal adalah Cover Corporation, sebuah perusahaan teknologi Jepang yang memiliki agensi Hololive. Di antara grup yang terkenal adalah Hololive Indonesia, yang terdiri dari 9 anggota VTuber Streamer dengan karakter dan sifat yang beragam. Setiap anggota memiliki konten streaming yang unik sesuai dengan kepribadian dan keunikan masing-masing. Jumlah penonton yang besar, Moona Hoshinova sendiri membentuk dan menamai komunitas member-nya dengan nama Moonafic. Terbentuknya komunitas ini memudahkan interaksi antara anggota dengan sesama penonton Virtual Streamer Moona Hoshinova. 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 memiliki perbedaan antara individu seperti niat, keyakinan, sumber daya, dan sebagainya. Namun, juga ada banyak kondisi lain seperti kebutuhan atau risiko (Wenger, McDermott, & Snyder, 2002)

Kehadiran komunitas secara alamiah mengakibatkan terjadinya komunikasi kelompok di dalamnya. Komunikasi kelompok merujuk pada interaksi antara sekelompok individu yang terlibat dalam komunikasi dan membentuk hubungan dalam suatu tingkatan tertentu, yang diatur oleh norma dan tujuan tertentu (Nurhadi, 2017). Pandangan (Irfan, 2017), komunikasi kelompok diartikan sebagai jenis komunikasi di mana anggota mampu berinteraksi secara visual dan auditif dengan anggota lainnya, serta mengatur umpan balik, baik melalui lisan maupun tulisan, antara satu sama lain.

Media sosial mulai populer sekitar tahun 1994. Seiring dengan kemunculannya, masyarakat menjadi lebih mudah mengakses informasi terkait pendidikan, politik, hiburan, dan berbagai topik lainnya. Ahli-ahli telah mengembangkan definisi media sosial untuk menyempurnakan pemahaman tentangnya dari berbagai perspektif ilmu sosial, terutama dalam bidang komunikasi (Djelantik, Indraswari, Triwibowo, & Apresian, 2015). Media sosial merujuk pada jaringan layanan yang diciptakan untuk mendukung interaksi sosial, pembentukan komunitas, kesempatan kolaborasi, dan kerjasama (Alyusi, 2019). Media sosial dan perangkat lunaknya merupakan alat yang memperluas kemampuan pengguna untuk berbagi, berkolaborasi antar pengguna, dan mengambil tindakan bersama, semua ini berada di luar kerangka institusi dan organisasi (Iko, 2021). Penelitian terdahulu melihat bahwa komunikasi kelompok dalam virtual memiliki interaksi yang sama, hanya saja memiliki kode khusus yang berbeda pada interaksi karena menggunakan bahasa tulis dan bahasa audio (Lukito, Utamidewi, & Nayiroh, 2022). Komunikasi sirkuler dalam penelitian menunjukkan komunikasi yang bisa menyesuaikan diri dan fleksibilitas, di mana pesan dan peran dapat berhenti atau berubah kapan saja. Dalam pola komunikasi ini, dukungan diperoleh dari peran-peran yang memengaruhi, seperti kepemimpinan dan

kohesivitas kelompok. Kelancaran aliran komunikasi juga didukung oleh platform Discord yang menyediakan fitur untuk memfasilitasi pola komunikasi tersebut (Tirto, 2023). (Suciyana, 2021) melihat bahwa terdapat nilai kekeluargaan dalam komunikasi discord yang mana saling memberikan dukungan pengguna satu dengan yang lain. Sehingga tujuan penelitian ini melihat bagaimana karakteristik komunikasi kelompok di sosial media discord dalam penggunaan dalam permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif kepada pengguna discord. Data diambil kepada lima orang pengguna discord yang memberikan tanggapan atas pertanyaan yang dipertanyakan oleh peneliti. Data yang diolah di kodefikasi dan dikelompokkan yang menjadi kajian peneliti. Penelitian ini menggunakan kasus dimana melihat bagaimana komunikasi kelompok pada sosial media discord. Terdapat beberapa peran dalam discord yaitu Former Owner server TaleKeeperSherry, para Moderator server, dan member-member server. Penelitian disimpulkan setelah menemukan jawaban yang jenuh dan memberikan pendekatan kajian yang bisa dibahas dan disimpulkan (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Server Moonafic didirikan oleh TaleKeeperSherry pada bulan Juni 2020 dengan penunjukan moderator/staf server Mala, Hamaiaa, dan Gabrif sebagai moderator server. Tujuan pembentukan server komunitas virtual ini adalah untuk memberikan dukungan yang lebih baik kepada Moona Hoshinova serta menyatukan anggota komunitas Moona Hoshinova dalam satu server di platform media sosial Discord.

Perkembangan discord akan terlihat dari interaksi yang terjadi dalam pembicaraan beberapa informasi dari informan bahwa komunikasi tercipta dari sistem yang dibuat di kembangkan dengan fleksibilitas pengguna. Pada data

penelitian menunjukkan bahwa peran serta admin dan owner server memiliki peran penting untuk tercipta interaksi yang saling mengisi.

Tabel 1. Hasil koding data dan tema pembicaraan

Informan	Tema	Tema inti
Informan 1	<i>"kadang kan anak anak server pada sharing tuh soal bola, pc, game dll nya lumayan lah buat bertukar informasi"</i>	<i>Pembagian informasi</i>
Informan 2	<i>"saya lumayan sering berinteraksi dengan anggota server tersebut manfaatnya untuk saya sejauh ini adalah bersosialisasi dengan orang-orang yang mempunyai kegemaran dan interest yang sama"</i>	<i>Pembagian hobi yang sama</i>
Informan 2 dan 3	<i>"pernah, namun lebih ke banyakan masalah yang berkaitan dengan perangkat keras computer"</i> <i>"pernah, disaat ada member baru yang seorang siswa sekolah sedang bermasalah dengan keadaan sistem sekolahnya, saya memberikan saran kepada member baru tersebut"</i>	<i>Pemecahan masalah</i>
Informan 4	<i>"terkadang saya memberi pengetahuan yang saya tau di bidang pekerjaan saya kepada member lainnya yang sedang bertanya dikarenakan sedang ingin mencari pekerjaan atau memulai pekerjaan, supaya nantinya mereka paham"</i>	<i>Saling memberikan informasi member dan pengetahuan baru</i>

	<i>akan pengetahuan disaat berkerja nanti”</i>	
Informan 5	<i>“kami terkadang menindak laku terhadap anggota komunitas yang melakukan hal tidak senonoh didalam text chat channel atau voice channel dengan cara memberi peringatan untuk tidak melakukan perbuatan itu lagi, dengan hal itu membuat server komunitas menjadi nyaman dan ramah untuk para anggota baru barunya”</i>	Tercipta ketertiban dan kesopnan dalam komunitas

Fenomena ini menunjukkan bahwa adanya manfaat timbal balik di antara anggota tidak hanya menciptakan suasana yang harmonis, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan berkelanjutan. Sikap saling menguntungkan ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi anggota komunitas virtual. Interaksi positif antara anggota menghasilkan rasa kebersamaan dan identitas kelompok yang kuat. Anggota merasa dihargai dan diperhatikan, yang secara langsung meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan dan diskusi di dalam server komunitas.

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.

Pemahaman terhadap pola komunikasi ini dapat menjadi landasan untuk meningkatkan manajemen oleh moderator dan pemilik server, serta mendorong partisipasi dan keterlibatan anggota dalam kehidupan komunitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menekankan pentingnya komunikasi dalam kelompok, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana pola-pola komunikasi tersebut berperan dalam memperkuat keberlanjutan dan dinamika positif di dalam komunitas virtual Discord.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Suciyana, 2021) bahwa discord memiliki tingkat emosional yang stabil dalam dunia nyata dan memiliki trigger yang kuat terhadap perubahan situasi pada discord. (Aestetika & Rizal, 2022) melihat bahwa dengan discord memiliki ikatan yang kuat terhadap dunia kerja dan pertemanan.

KESIMPULAN

Sosial media Discord menawarkan fitur-fitur yang mempermudah interaksi sosial antar pengguna, sehingga banyak anggota komunitas virtual aktif berinteraksi menggunakan fitur-fitur tersebut. Discord menyediakan berbagai macam fitur, mulai dari saluran obrolan teks hingga panggilan suara dan video, yang mendukung interaksi sosial. Fitur-fitur ini membantu membangun serta menjaga hubungan antara anggota komunitas. Pertumbuhan jumlah anggota komunitas virtual di Discord juga berdampak pada meningkatnya frekuensi interaksi, karena semakin banyaknya pilihan fitur yang tersedia. Komunikasi antar anggota tidak hanya terbatas pada pembicaraan seputar VTuber Moona Hoshinova, tetapi juga mencakup berbagai topik lain yang sesuai dengan minat dan preferensi individu masing-masing.

REFERENSI

- Aesthetika, N. M., & Rizal, M. S. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Pecinta Film. *Medium*, 10(1), 19-27.
- Alyusi, S. D. (2019). *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
- Djelantik, S., Indraswari, R., Triwibowo, A., & Apresian, S. R. (2015). Komunikasi Internasional Dalam Era Informasi Dan Perubahan Sosial Di Indonesia. *Research Report-Humanities And Social Science*, 2., 2.
- Iko, C. H. (2021). *Etika Komunikasi Netizen Di Media Sosial Instagram Dalam Pandangan Islam (Doctoral Dissertation,)*. Lampung: Uin Raden Intan Lampung.
- Irfan, M. (2017). Metamorfosis Gotong Royong Dalam Pandangan Konstruksi Sosial. . *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1-10.
- Liudmila, B. (2020). Designing Identity In Vtuber Era. . *Proceedings Of Laval Virtual Vric Convergence*, 182-184.
- 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), 17-26.
- Nurhadi, Z. F. (2017). *Teori Komunikasi Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media.
- Suciyana, A. (2021). *Studi Deskriptif Kualitatif Interpersonal Relations Pada "Grup Sans" Melalui Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Solidaritas Tahun 2020*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tirto, G. (2023). *Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas "Aneka Jajanan" Pada Permainan Ragnarok Online*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Wenger, E., Mcdermott, R., & Snyder, W. M. (2002). Seven Principles For Cultivating Communities Of Practice. *Cultivating Communities Of Practice: A Guide To Managing Knowledge*, 4, 1-19.