

BAB I

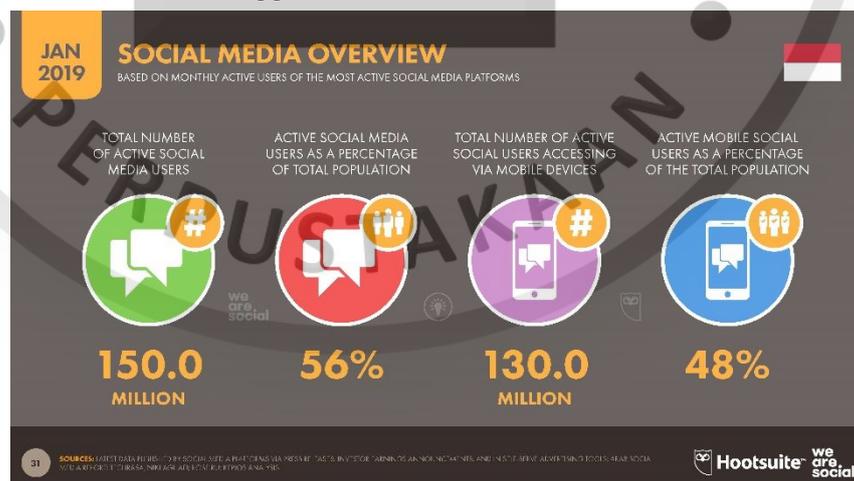
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di dunia semakin berkembang pesat dan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang beragam. Produk teknologi yang beragam dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Saat ini internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan manusia. Selain menyediakan kebutuhan akan informasi, ilmu pengetahuan, berita, internet juga berguna sebagai sarana dan media komunikasi bagi penggunanya, seperti *chatting*, *video calling*, *voice calling*, *posting*. atau yang saat ini fitur-fitur tersebut terdapat di sebuah platform media sosial.

(Gambar 1.1)

Pengguna Internet Di Indonesia



(Google Images, diakses tanggal 07 Agustus 2019 pada pukul 20:40 Wib)

Kehadiran internet yang membuka jalan media baru untuk hadir ditengah masyarakat, dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan sesama pengguna maupun banyak orang. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), “Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin”. Perkembangan internet tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Masyarakat nyata ialah sebuah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui pengindraan. Dalam masyarakat nyata, kehidupan manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Kehidupan masyarakat maya merupakan suatu kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun mampu dirasakan serta disaksikan sebagai sebuah realitas.

Pembentukan kelompok-kelompok masyarakat dalam dunia maya, tentunya terdiri atas individu-individu maya. Individu tersebut memiliki aspek yang beragam baik dari segi material ataupun immaterial. Keberagaman aspek tersebut turut mendapatkan fasilitas dunia maya. Mengingat dunia maya terdapat media sosial *online* yang sangat memungkinkan sosialisasi antar individu atau kelompok secara maya. Perkembangan teknologi membuat media sosial dapat digunakan atau

diakses dalam *smartphone* maupun *Personal Computer (PC)*. Media sosial sudah sangat umum dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia saat ini, terutama masyarakat perkotaan. Media sosial seakan menjadi barang wajib untuk kebutuhan sehari-hari manusia modern. Hal ini dikarenakan teknologi zaman sekarang memungkinkan kita berkoneksi dengan siapapun, di manapun dan kapanpun. Sehingga memudahkan para pengguna lebih banyak meluangkan waktunya untuk menggunakan media sosial tersebut.

Saat ini terdapat salah satu media sosial yang masih tergolong baru di Indonesia yaitu *Discord*, di mana software ini gratis untuk digunakan. Dan siapapun bisa membuat *server* sendiri untuk membentuk sebuah komunitas, yang didalam *server* tersebut dapat digunakan untuk melakukan *voice chat* dengan teman maupun orang yang tidak dikenal tetapi ingin bermain bersama. Saat ini hanya media sosial *Discord* yang memiliki fitur *channels* tidak seperti media sosial lainnya yang telah ada, terdapat dua jenis *channels* di dalam *Discord*, yaitu *text channels* dan *voice channels*. *Text Channels* digunakan untuk *text chat*, kita bisa berpindah antar *text channels* dengan cepat. Jika ingin menggunakan halnya seperti *LINE Messenger*, *Discord* juga memiliki fitur yang serupa yang membuat berada di *text* terakhir baca (Semua *unread messages* akan berada dibawah ketika masuk ke *text channel* tersebut). Selain itu kita juga dapat mengedit atau menghapus chat yang sudah ditulis, tergantung dari settingan *channel* tersebut. Sedangkan *voice channel*, hanya dapat bergabung ke satu saja *voice channel*, dan tetap akan tersambung walaupun berada di *Main Channel* lain.

(Gambar 1.2)

Logo *Discord*



(*Google Images*, diakses tanggal 12 Agustus 2019 pada pukul 20:40 Wib)

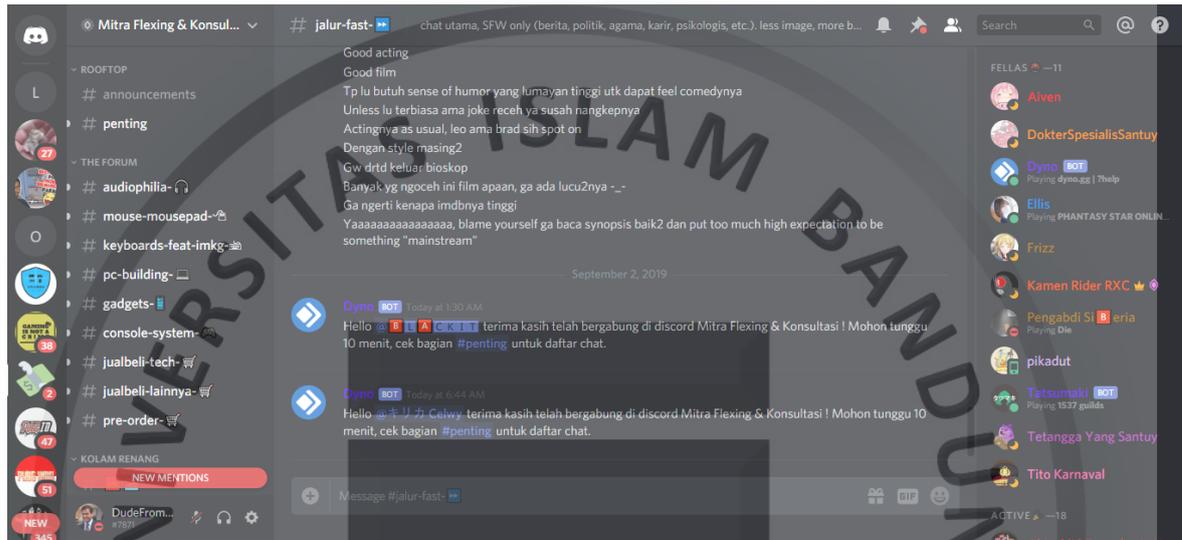
Hal yang menarik dari media sosial *Discord* ialah merupakan media sosial yang diciptakan untuk membentuk atau bergabung dengan sebuah komunitas *gamer* maupun grup *gaming* untuk saling berinteraksi. Dan sistem “*Channel*” yang dapat dikategorikan penggunaannya, dalam *channel* dapat ditentukan secara spesifik komunikasi jenis apa saja yang bisa dilaksanakan hingga menggunakan fitur bot yang memiliki beragam *purpose* di server tersebut. Pengguna *Discord* dapat saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar di dalam *channel* dengan menggunakan identitas dunia maya yang direpresentasikan melalui *username* dan statusnya dalam *server* tersebut, di mana status yang dimiliki oleh setiap pengguna sendiri lebih menonjolkan kelebihannya ketika berkomunikasi demi mendapat perhatian dari pengguna atau anggota lainnya.

Saat ini *Discord* di Indonesia sering dijadikan salah satu pilihan utama untuk menjadi platform alternatif komunikasi antar *gamer* maupun komunitas yang tidak berhubungan dengan *game*, di *Discord* sendiri terdapat salah satu *server* komunitas maya yang bernama “Mitra Flexing & Konsultasi” yang di mana *server* tersebut termasuk salah satu *server* yang terbentuk pada tahun 2018, dan *server* tersebut saat ini berisikan 2,585 pengguna per tanggal 05-08-2019 dengan tiap harinya memiliki

pengguna aktif yaitu rata-rata 300 *user* yang merupakan seorang *tech enthusiast* atau penggemar teknologi.

(Gambar 1.3)

Screenshot tampilan *Discord*



(*screenshot* melalui computer peneliti, diakses tanggal 02 September 2019 pada pukul 09.15 WIB)

Yang dimaksud dengan *Tech Enthusiast* atau biasa disebut penggemar teknologi adalah setiap orang atau individu yang senang menciptakan, membeli, menguji, mengevaluasi, dan belajar tentang teknologi baru yang berkaitan dengan teknologi komputer. *Tech Enthusiast* atau Penggemar teknologi selalu bersemangat tentang teknologi baru. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk menciptakan, membeli, menguji, mengevaluasi, dan meninjau sebuah teknologi baru. Perhatian utama mereka adalah apa yang baru dan apa yang bekerja lebih baik. Ini membuat menjadi seorang *Tech Enthusiast* atau penggemar teknologi memiliki perjalanan panjang yang memungkinkan tidak pernah berakhir karena akan selalu ada

teknologi baru yang akan dirilis. Dengan terbentuknya minat yang sama akhirnya terbentuk sebuah komunitas secara *virtual* dikarenakan basis mereka yang sangat dekat kesehariannya internet.

Server yang dimaksud dalam *Discord* ini merupakan fitur di mana para *owner/founder* dapat membangun sebuah komunitas yang didalamnya dapat dijadikan alat komunikasi untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan cara *chatting* di dalam *channel* yang tersedia di dalam *server* tersebut. Fitur *channel* yang disediakan pada *server* dapat saling membantu satu sama lain jika mempunyai pertanyaan tentang sebuah produk teknologi, sehingga ketika saling berinteraksi, anggota akan lebih sering beradaptasi. Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat *user* belajar untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, karena interaksi dengan adanya fitur pendukung inilah yang mampu menarik perhatian *user* lain dan mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergantungan. Kemudahan berinteraksi yang diberikan *Discord* sendiri dapat menjalin kekerabatan antar *user* itu sendiri, sehingga kekerabatan yang dijalin membuat para *user* terbiasa dan membawanya dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga dalam *server* tersebut para *Tech Enthusiast* saling memberikan ulasan/*Review* sebuah produk baru, menkonsultasikan brand produk mana yang harus dibeli, merekomendasikan produk yang layak untuk dibeli. Disinilah Proses disosiatif kemudian akan muncul di antara kalangan *tech enthusiast* sehingga menimbulkan bentuk interaksi sosial seperti kompetisi, kontroversi dan konflik. Dikarenakan tiap *tech enthusiast* memiliki referensi dan pemahaman teknologi yang berbeda-beda yang pada akhirnya akan menyebabkan lebih menonjolkan

tindakan egois dan akhirnya terjadi *miscommunication* dan konflik antar anggota tersebut.

(Gambar 1.4)

Konflik yang terjadi di antara *tech enthusiast* di media sosial karena perbedaan pendapat tentang sebuah produk.



(screenshot melalui computer peneliti, diakses tanggal 21 November 2019 pada pukul 10.30 WIB)

(Gambar 1.5)

Misscommunication yang terjadi hingga menimbulkan konflik di antara *tech enthusiast* di media sosial karena perbedaan pendapat tentang sebuah produk.



(screenshot melalui computer peneliti, diakses tanggal 21 November 2019 pada pukul 10.32 WIB)

Tentu dalam hal ini para anggota *tech enthusiast* di *discord* akan melakukan upaya-upaya untuk mengelola permasalahan tersebut agar tidak terjadi di komunitasnya, sehingga akan mencapai proses asosiatif dengan meningkatkan kerja sama dan akomodasi, karena di dalam *server Discord* sendiri terdapat fitur-fitur yang dapat membantu untuk saling berinteraksi antar anggota. Dengan adanya fitur tersebut memudahkan para *Tech Enthusiast* untuk mengenal satu sama lain. Melalui proses seperti inilah interaksi sosial di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi dapat berjalan. Sehingga bahasa-bahasa komunikasi hingga budaya dalam komunitas bisa terbentuk secara perlahan-lahan. Sehingga Mitra Flexing & Konsultasi menjadi sebuah komunitas *Tech Enthusiast* yang berada di dunia maya, menurut Kertajaya Hermawan (2008:21), “komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.” Dan Kartajaya menyatakan (2008 : 32) “Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values. Sebuah komunitas biasanya terbentuk karena memiliki kebutuhan yang sama (ataupun tidak) pada sebuah minat tertentu, dan *virtual community* diciptakan untuk saling berkomunikasi diantara para pengguna internet dengan menggunakan teknologi yang menggunakan *platform* internet”

Peneliti memilih komunitas di *server* Mitra Flexing & Konsultasi sebagai objek penelitian karena beberapa alasan, pertama, *server* ini merupakan komunitas *Tech Enthusiast* maya terbesar Indonesia di media sosial *Discord*. Kedua, kemudahan akses dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian karena peneliti sudah bergabung dengan komunitas tersebut. Ketiga, peneliti mempunyai minat yang sama dengan para informan, sehingga peneliti dapat mengumpulkan data secara lengkap, mendetail, dan ikut berpartisipasi langsung dalam aktivitas komunikasi. Keempat, dikarenakan belum adanya penelitian mengenai interaksi sosial komunitas *tech enthusiast* di media sosial.

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian tentang Interaksi Sosial dalam *Virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, dan observasi. Adapun informan yang digunakan sebanyak 3 orang, diambil dengan teknik *purposive sampling*.

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian.

1.2.1. Fokus Penelitian.

Dari uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang, maka penulis merumuskan masalah:

“Bagaimana Interaksi Sosial Dalam *Virtual Community* Mitra Flexing & Konsultasi Di Media Sosial *Discord* ?”

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang diuraikan peneliti membuat suatu pertanyaan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motif *Tech Enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*?
2. Bagaimana tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *Tech Enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*?
3. Bagaimana makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *Tech Enthusiast*?

1.3. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan dari penelitian di atas yaitu :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan motif *Tech Enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *Tech Enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *Tech Enthusiast*.

1.4. Kegunaan Penelitian.

1.4.1 Kegunaan Secara Praktis.

1. Agar para komunitas Mitra Flexing & Konsultasi dapat memperbaiki kekurangan mereka terutama dalam berkomunikasi dalam komunitas.
2. Memberikan pemahaman kepada para *Tech Enthusiast* tentang interaksi sosial yang sesungguhnya terjadi di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi.
3. Membantu para produsen maupun distributor teknologi tentang komunikasi yang sesungguhnya terjadi di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi.

1.4.2. Kegunaan Secara Teoritis.

1. Menambah referensi tentang interaksi sosial *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.
2. Sebagai bahan acuan serta referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan dimasa yang akan datang.

1.5. Setting Penelitian.

Agar Tidak Keluar dari jalurnya, serta mempermudah dan menjaga pembahasan penelitian, maka perlu diadakan *setting* penelitian. Dalam penelitian ini difokuskan kepada sekelompok *Tech Enthusiast*, sekelompok *Tech Enthusiast* yang diteliti pada penelitian ini adalah sekelompok *Tech Enthusiast* yang berada di *server Discord* Mitra Flexing & Konsultasi, karena *server Discord* Mitra Flexing & Konsultasi merupakan sebuah komunitas yang terbentuk berlandaskan hobi dan minat yang sama yaitu perangkat teknologi.