

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Review Penelitian Terdahulu Yang Sejenis.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil referensi dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komunikasi kelompok melalui media sosial menjadi salah satu bagian yang penting untuk dijadikan rujukan atau referensi oleh peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1. Skripsi yang pertama milik Ditha Prasanti yang merupakan mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran (UNPAD) Bandung. Pada penelitiannya Ditha Prasanti dan Sri Seti Indriani mengambil judul “INTERAKSI SOSIAL ANGGOTA KOMUNITAS LET’S HIJRAH DALAM MEDIA SOSIAL GROUP LINE” tahun 2017. Didalam penelitian ini peneliti berusaha mengungkapkan bagaimana pemanfaatan media sosial Line dalam proses interaksi sosial anggota komunitas Let’s Hijrah, komunikasi antar pribadi penghuni Kos Putri Naomi, Mengetahui topik yang dibicarakan anggota komunitas Islam Let’s Hijrah dalam media sosial group LINE, dan Mengetahui efek interaksi sosial anggota komunitas Islam Let’s Hijrah dalam media sosial group LINE, bagi kehidupan pribadi masing-masing.

Dalam penelitian ini peneliti terdahulu menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Analisis etnografi virtual bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai interaksi objek dalam dunia virtual.

Hasil penelitian ini adalah Interaksi tersebut bersifat positif dalam satu sisi karena membicarakan hal-hal yang menambah informasi dan pengetahuan mengenai agama Islam, namun di satu sisi bersifat negatif karena sering terjadinya perdebatan yang tidak terarah. Hal ini disebabkan karena tidak adanya non verbal komunikasi yang mendukung sebuah pernyataan, dan karena anggota-anggota grup tersebut memiliki latar belakang kelompok Islam yang berbeda yang terdiri dari NU, Persis maupun Muhammadiyah. Interaksi yang terjadi kurang efektif dikarenakan juga kurang adanya koordinasi dan aturan yang sifatnya baik.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti terletak pada *platform* yang ingin diteliti, penelitian terdahulu meneliti komunikasi kelompok yang menggunakan media sosial “Line” dengan subjek anggota let’s hijrah dan menggunakan pendekatan etnografi virtual. Sedangkan peneliti akan meneliti interaksi sosial yang menggunakan media sosial “Discord” dengan subjek komunitas Mitra Flexing & Konsultasi. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu adalah dari metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dan membahas interaksi sosial.

2. Skripsi yang ketiga yaitu dilakukan oleh Rio Ricky, Ratih Hasana Sudrajat,S.SOS,M.SI dan Indra N.A Pamungkas,S.S,M.SI yang merupakan mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom. Pada penelitiannya mereka mengambil judul “Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Game “Clash Of Clans”* Komunitas 1-Ron) tahun 2016. Di dalam penelitian ini peneliti berusaha mengungkapkan bagaimana pemanfaatan fitur *Clan* di dalam permainan Clash of Clans dalam menjalankan komunikasi kelompok di komunitas *Clan 1-Ron* dalam meningkatkan kemampuan teamwork para anggotanya dalam melaksanakan *war* dengan *Clan* lain.

Dalam penelitian ini peneliti terdahulu menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan Virtual Etnografi. yang dilakukan kepada lima informan penelitian untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dengan menganalisis fenomena.

Hasil penelitian ini adalah pola komunikasi kelompok *game online* dengan studi virtual etnografi pada pengguna game “*Clash of clans*” komunitas 1-ron, dapat ditarik kesimpulan bahwa pola komunikasi pada *clan 1-ron* yaitu *clan 1-ron* memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan 1-ron* serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan. Kesimpulan lain yang didapat berupa

semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan pesan dengan bebas dan tanpa perantara. Namun tetap mengikuti peraturan yang telah ditetapkan di *clan*. Dan didukung dengan pernyataan empat dari lima orang informan menyatakan bahwa leader *clan* 1-ron yang paling berperan didalam *clan* 1-ron.

Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti terletak pada *Software* yang ingin diteliti, penelitian terdahulu meneliti komunikasi kelompok yang menggunakan fitur dalam permainan “*Clash Of Clans*” dengan subjek komunitas *clan* 1-Ron. Sedangkan peneliti akan meneliti interaksi sosial yang menggunakan media sosial “*Discord*” dengan subjek komunitas Mitra Flexing & Konsultasi, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan fenomenologi, sedangkan peneliti akan menggunakan pendekatan fenomenologi. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu adalah dari metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dan subjek penelitiannya berupa komunitas *virtual*.

| | | | |
|--------|---|--|--|
| Item | Ditha Prasanti, Sri Seti Indriani 2017 | Rio Ricky, Ratih Hasana Sudrajat,S.SOS,M.SI dan Indra N.A Pamungkas,S.S,M.SI 2016 | Rifaldy Leonard 2019 |
| Judul | Interaksi Sosial Anggota Komunitas Let's Hijrah Dalam Media Sosial Group <i>Line</i> | Pola Komunikasi Kelompok <i>Game Online</i> (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna <i>Game Clash Of Clans</i>) | Interaksi Sosial Dalam <i>Virtual Community</i> Mitra Flexing & Konsultasi Di Media Sosial <i>Discord</i> |
| Tujuan | Mengetahui topik yang dibicarakan anggota komunitas Islam Let's Hijrah dalam media sosial group LINE, dan Mengetahui efek interaksi sosial anggota komunitas Islam Let's Hijrah dalam media sosial group LINE, bagi kehidupan pribadi masing-masing.. | Untuk mengetahui pola komunikasi kelompok <i>virtual</i> di dalam kelompok <i>virtual 1-ron</i> dan Untuk mengetahui proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok <i>virtual 1-ron</i> | Untuk mengetahui dan mendeskripsikan motif penggunaan media sosial <i>Discord</i> di kalangan <i>Tech Enthusiast</i> Mitra Flexing & Konsultasi. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan interaksi sosial yang terjalin diantara <i>Tech Enthusiast</i> di <i>virtual community</i> Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial <i>Discord</i> Untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna media sosial <i>Discord</i> di kalangan <i>Tech Enthusiast virtual community</i> Mitra Flexing & Konsultasi. |

| | | | |
|-------------------|--|--|---|
| Metodologi | Kualitatif, Etnografi Virtual, Wawancara. Observasi. Dokumentasi | Kualitatif, Etnografi Virtual, Wawancara, Observasi, Dokumentasi | Kualitatif, Fenomenologi, Wawancara dan Dokumentasi |
| Hasil | <p>Interaksi tersebut bersifat positif dalam satu sisi karena membicarakan hal-hal yang menambah informasi dan pengetahuan mengenai agama Islam, namun di satu sisi bersifat negatif karena sering terjadinya perdebatan yang tidak terarah. Hal ini disebabkan karena tidak adanya non verbal komunikasi yang mendukung sebuah pernyataan, dan karena anggota-anggota grup tersebut memiliki latar belakang kelompok Islam yang berbeda yang terdiri dari NU, Persis maupun Muhammadiyah. Interaksi yang terjadi kurang efektif dikarenakan juga kurang adanya koordinasi dan aturan yang sifatnya baik</p> | <p>Pola komunikasi pada <i>clan</i> 1-ron yaitu <i>clan</i> 1-ron memiliki pola komunikasi <i>all channel</i> karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam <i>clan</i> 1-ron</p> | |
| Pesamaan | Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, Membahas interaksi sosial, | Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, subjek | Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, subjek |

| | | | |
|-----------|--|---|--|
| | subjek penelitiannya berupa komunitas virtual. | penelitiannya berupa komunitas virtual. | penelitiannya berupa komunitas virtual. |
| Perbedaan | Perbedaan <i>Platform</i> yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu “Line”. Fokus penelitian menggunakan teori komunikasi kelompok. Menggunakan pendekatan Etnografi Virtual | Perbedaan jenis <i>Software</i> yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu permainan “ <i>Clash of Clans</i> ”. Menggunakan pendekatan Etnografi Virtual | Perbedaan <i>Platform</i> dan jenis <i>Software</i> yang digunakan dalam penelitian saat ini yaitu “ <i>Discord</i> ”. Studi penelitian menggunakan fenomenologi |

Tabel 2.1. (Sumber Olahan Peneliti)

2.2. Tinjauan Pustaka.

2.2.1. Pengertian Komunikasi.

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio* atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyaranakan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama (Mulyana, 2015:46). Oleh karena itu, jika kita berada dalam suatu situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang

lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi.

Adapun beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli lainnya. Yaitu, Rudolf F Verderber mengemukakan bahwa komunikasi itu memiliki dua fungsi. Pertama, fungsi sosial yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, fungsi pengambilan keputusan ini dibuat sendiri, dan sebagian lagi dibuat setelah berkonsultasi dengan yang lain. Sebagian emosional, sebagian penuh pertimbangan yang matang (dalam Mulyana, 2015:5).

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa dengan berkomunikasi kita dapat memperoleh kesenangan pada saat kita menjalin hubungan sosial dengan orang lain, serta dengan berkomunikasi juga pelaku komunikasi dapat dengan mudah melakukan pengambilan keputusan baik itu keputusan yang dibuat oleh dirinya sendiri ataupun dari pihak lain.

2.2.2. Fenomenologi.

A. Sejarah Fenomenologi.

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, Phainoai, yang berarti “menampak” dan phainomenon merujuk pada “yang menampak”. Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heirinckh. Meskipun demikian pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl.

Istilah fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke-20. Abad ke-18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolff. Sesudah itu, filosof Immanuel Kant memulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb Fichte dan G. W. F. Hegel. Pada tahun 1899, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

Abad ke-18 tidak saja penting bagi fenomenologi, namun juga untuk dunia filsafat secara umum. Karena pada abad inilah pembahasan filsafat modern dimulai. Di satu sisi ada aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari penginderaan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi. Bagi penganut empirisme, sumber pengetahuan yang memadai itu adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengolah bahan-bahan yang diterima oleh panca indera.

Sedangkan di sisi lain ada aliran rasionalisme yang percaya bahwa pengetahuan timbul dari kekuatan pikiran manusia (rasio). Hanya pengetahuan yang diperoleh melalui akal yang memenuhi syarat untuk diakui sebagai pengetahuan ilmiah. Menurut aliran ini, pengalaman hanya

dapat dipakai untuk mengukuhkan kebenaran pengetahuan yang telah diperoleh melalui akal. Akal tidak memerlukan pengalaman dalam memperoleh pengetahuan yang benar.

Jika dikaji lagi fenomenologi itu berasal dari *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak. Dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak.

Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (kuswarno, 2009:2)

Fenomenologi berasumsi bahwa orang – orang secara aktif menginterpretasi pengalaman – pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. (Littlejohn, 2009:57)

Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak dapat berdiri sendiri, karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran yang lebih lanjut. Tokoh – tokoh fenomenologi ini diantaranya Edmund Husserl, Alfred Schutz dan Peter L. Berger dan lainnya. Fenomenologi menebus fenomena untuk dapat mengetahui makna hakikat terdalam dari fenomena tersebut untuk mendapatkan hakikatnya.

B. Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonom yang suka dengan musik dan tertarik dengan filsafat begitu juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (*human of action*) dengan tiga dalil umum yaitu:

1. *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggung jawabkan ataukah tidak.

2. *The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti mesti memosisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

3. *The postulate of adequacy* (Dalil Kecukupan)

Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosial-nya telah mengawinkan fenomenologi transendental-nya Husserl dengan konsep *verstehen* yang merupakan buah pemikiran Weber.

Jika Husserl hanya memandang filsafat fenomenologi (*transendental*) sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji 'sesuatu yang muncul', mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar kita. Tetapi Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologisnya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

Dalam pandangan Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk di dalamnya dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubjektif yang disebutnya sebagai *the life world*.

Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world* ini, yaitu pertama, *wide-awakeness* (ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya). Kedua, *reality* (orang yakin akan eksistensi dunia). Ketiga, dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi. Keempat, pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri. Kelima, dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Dalam *the life world* ini terjadi dialektika yang memperjelas konsep 'dunia budaya' dan 'kebudayaan'. Selain itu pada konsep ini Schutz juga menekankan adanya *stock of knowledge* yang memfokuskan pada pengetahuan yang kita miliki atau dimiliki seseorang. *stock of knowledge* terdiri dari *knowledge of skills* dan *useful knowledge*. *stock of knowledge* sebenarnya merujuk pada *content* (isi), *meaning* (makna), *intensity* (intensitas), dan *duration* (waktu). Schutz juga sangat menaruh perhatian pada dunia keseharian dan fokusnya hubungan antara dunia keseharian itu dengan ilmu (*science*), khususnya ilmu sosial.

Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?
4. Bagaimana hubungan timbal balik itu dapat terjadi?

Realitas intersubyektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

- a. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang.
- b. Ilmu pengetahuan yang intersubyektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
- c. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubyektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubektivitas, antara lain :

1. Tipifikasi pengalaman (semua bentuk yang dapat dikenali dan diidentifikasi, bahkan berbagai obyek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum).
2. Tipifikasi benda-benda (merupakan sesuatu yang kita tangkap sebagai 'sesuatu yang mewakili sesuatu'.
3. Tipifikasi dalam kehidupan sosial (yang dimaksudkan sosiolog sebagai *System, role status, role expectation, dan institutionalization* itu dialami atau melekat pada diri individu dalam kehidupan sosial).

Schutz mengidentifikasi empat realitas sosial, di mana masing-masing merupakan abstraksi dari dunia sosial dan dapat dikenali melalui tingkat imediasi dan tingkat determinabilitas. Keempat elemen itu diantaranya *umwelt, mitwelt, folgewelt, dan vorwelt*.

- a. *Umwelt*, merujuk pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari-hari.
- b. *Mitwelt*, merujuk pada pengalaman yang tidak dirasakan dalam dunia keseharian.
- c. *Folgewelt*, merupakan dunia tempat tinggal para penerus atau generasi yang akan datang.
- d. *Vorwelt*, dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita.

Schutz juga mengatakan untuk meneliti fenomena sosial, sebaiknya peneliti merujuk pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. Karena interaksi sosial sebenarnya berasal dari hasil pemikiran diri pribadi yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajari interaksi sosial antara pribadi dalam fenomenologi digunakan empat tipe ideal berikut ini:

a. *The eyewitness* (saksi mata), yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut.

b. *The insider* (orang dalam), seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa, atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagi sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok. peneliti menerima informasi orang dalam sebagai 'benar' atau sah, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi lebih dalam dari saya.

c. *The analyst* (analisis), seseorang yang berbagi informasi relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevansi.

d. *The commentator* (komentator), Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu :

1. Pertama, perhatian terhadap aktor.
2. Kedua, perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (*natural attitude*).
3. Ketiga, memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
4. Keempat, memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

Dilanjutkan dengan motif Yang dimaksud dengan motif merujuk pada alasan seseorang melakukan sesuatu. Schutz membedakan dua tipe motif yaitu:

- *In Order To Motive* Berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa datang. Tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut merupakan tindakan subjektif yang memiliki tujuan dan keberadaannya tidak terlepas dari intersubjektivitas.
- *Because Motive* Merupakan faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu dimana tindakan seseorang tidak muncul begitu saja melainkan melalui proses yang panjang untuk dievaluasi dan mempertimbangkan kondisi sosial, ekonomi,

budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan (Wirawan, 2013:134).

2.2.3. Sosiologi Komunikasi.

Sosiologi komunikasi merupakan kekhususan sosiologi dalam mempelajari interaksisosial yaitu suatu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh atau mempengaruhi antara para antara individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Secara komprehensif sosiologi komunikasi mempelajari tentang interaksi sosial dengan segala aspek yang berhubungan dengan interaksi tersebut seperti bagaimana interaksi (komunikasi) itu dilakukan dengan menggunakan media, bagaimana efekmedia sebagai akibat dari interaksi tersebut, sampai bagaimana perubahan-perubahan sosial di masyarakat yang didorong oleh efek media berkembang serta konsekuensi sosial macam apa yang di tanggung masyarakat sebagai akibat dari perubahan yang didorong oleh media massa itu (Bungin, 2008 : 29-31).

Adapun ruang lingkup kajian sosiologi komunikasi adalah gejala, pengaruh dan masalah sosial yang disebabkan oleh komunikasi. Ruang lingkup kajian sosiologi, yaitu pengaruh atau akibat-akibat sosial yang terjadi atau ditimbulkan oleh komunikasi, dalam hal ini yang menjadi perhatian utama adalah bagaimana masalah sosial itu terjadi. Aspek komunikasi apa atau yang bagaimana yang menyebabkan timbulnya masalah tersebut.

Kehidupan kelompok adalah sebuah naluri yang mendorong untuk selalu menyatukan kehidupannya dengan orang lain dalam kelompok. Setiap manusia melakukan keterlibatan dengan orang lain dan lingkungannya untuk memenuhi naluri manusia, maka adaptasi yang dilakukan tersebut menciptakan struktur sosial baru yang disebut kelompok sosial. Kelompok sosial adalah kehidupan bersama manusia dalam himpunan atau kesatuan-kesatuan yang umumnya secara fisik relatif kecil yang hidup secara guyup.

2.2.4. Interaksi Sosial.

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012:55-56) Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Manusia sebagai individu hidup dalam sebuah lingkungan sosial, di mana diantara individu saling berkomunikasi dengan sesamanya baik itu secara personal (dengan individu lain) maupun secara kelompok. Komunikasi yang terjalin semata-mata tidak hanya satu arah, tetapi juga saling memberikan respon terhadap satu sama lain. Sehingga dari peristiwa semacam itu muncullah interaksi diantara kedua pihak. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.

a. Sarat Interaksi Sosial.

Ibid (dalam Soekanto, 2012:58-61) menjelaskan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

a) Kontak sosial.

Secara fisik, kontak sosial baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya, dengan cara berbicara dengan pihak lain tersebut. Apabila dengan perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antara orang-perorangan, antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya dan antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

b) Proses Interaksi Sosial.

Komunikasi diartikan bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembocaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan-perasaan

suatu kelompok manusia atau orang-perseorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya.

b. Proses Interaksi Sosial.

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012:65-97), menjelaskan bahwa ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

a) Asosiatif.

Asosiatif merupakan proses yang terjadi saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara orang per orang atau kelompok satu dengan lainnya, di mana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama.

1) *Cooperation*.

Cooperation adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Proses terjadinya *cooperation* lahir apabila di antara individu atau kelompok tertentu menyadari adanya kepentingan dan ancaman yang sama. Tujuan-tujuan yang sama akan menciptakan *cooperation* di antara individu dan kelompok yang bertujuan agar tujuan-tujuan mereka tercapai. Begitu pula individu atau kelompok merasa adanya ancaman dan bahaya dari luar, maka proses *cooperation* ini akan bertambah kuat di antara mereka.

2) *Accomodation*.

Acomodation adalah proses sosial dengan dua makna, pertama adalah proses sosial yang menunjukkan pada suatu keadaan yang seimbang (*equilibrium*) dalam interaksi sosial antara individu dan antar kelompok di dalam masyarakat, terutama yang ada hubungannya dengan norma-norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Kedua adalah menuju pada suatu proses yang sedang berlangsung, di mana *accommodation* menampakkan suatu proses untuk meredakan suatu pertentangan yang terjadi di masyarakat, baik pertentangan yang terjadi di antara individu, kelompok dan masyarakat, maupun dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat itu. Proses *accommodation* ini menuju pada suatu tujuan yang mencapai kestabilan.

b) Disosiatif.

Proses sosial disosiatif merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau norma dan nilai yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Bentuk-bentuk proses disosiatif adalah persaingan, kompetisi, dan konflik.

1) *Competition*.

Competition adalah proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mencari keuntungan pada bidang-bidang kehidupan yang menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian public atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, namun tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2) *Controvertion*

Contravention adalah proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontroversi adalah proses sosial di mana terjadi pertentangan pada tataran konsep dan wacana, sedangkan pertentangan atau pertikaian telah memasuki unsur-unsur kekerasan dalam proses sosialnya.

3) *Conflict*

Conflict adalah proses sosial di mana individu ataupun kelompok menyadari memiliki perbedaan-perbedaan, misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku, prinsip, politik, ideology maupun kepentingan dengan pihak lain. Perbedaan ciri tersebut dapat mempertajam perbedaan yang ada hingga menjadi sesuatu pertentangan atau pertikaian di mana pertikaian itu sendiri dapat menghasilkan ancaman dan kekerasan fisik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis baik yang dilakukan oleh *Tech Enthusiast*. Diantara *Tech Enthusiast* akan terjadi kontak sosial, melalui fitur *channel* yang terdapat pada media sosial *Discord* para *Tech Enthusiast* saling berkomunikasi, dari situlah akan terjalin interaksi sosial. Interaksi sosial yang terjalin akan menimbulkan kerjasama antar *Tech Enthusiast*, kompetisi antar *Tech Enthusiast*, persaingan diantara *Tech Enthusiast*, dan menimbulkan pertentangan antar *Tech Enthusiast*.

2.2.5. Media.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan seseorang (komunikator) kepada orang lain (khalayak). Media biasanya “bertujuan memfasilitasi komunikasi antartempat (jarak) tanpa harus disaksikan langsung secara fisik” (Ludwig, 2011:25).

A. Media Massa

Menurut Leksikon Komunikasi, media massa adalah "sarana untuk menyampaikan pesan yang berhubungan langsung dengan masyarakat luas misalnya radio, televisi, dan surat kabar". Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan

menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi (Canggara, 2010:123,126).

Dengan demikian media massa adalah suatu alat untuk melakukan atau menyebarkan informasi kepada komunikan yang luas, berjumlah banyak dan bersifat heterogen. Media massa adalah alat yang sangat efektif dalam melakukan komunikasi massa karena dapat mengubah sikap, pendapat dan perilaku komunikannya. Keuntungan komunikasi dengan menggunakan media massa adalah bahwa media massa menimbulkan keserempakan yaitu suatu pesan dapat diterima oleh komunikan yang berjumlah relatif banyak.

B. Sosial Media.

Sebelum tahun 1970-an, media didefinisikan berdasarkan system penyampaiannya. Ada media cetak yang menggunakan kertas sebagai medianya, contohnya seperti koran, majalah, dan buku. Ada yang menggunakan media elektronik dan melalui sinyal seperti radio dan TV. Ada yang menggunakan Disk untuk forman gambar hidup seperti film dan musik. Media-media tersebut dibagi berdasarkan metode pengirimannya dan disusun dalam tipe-tipe perusahaan yang berbeda. Penerbit adalah sebutan untuk perusahaan yang membuat koran, majalah dan buku, sedangkan studio yang membuat tayangan berupa gambar dan rekaman untuk televisi dan radio.

Menurut Shirley Biagi (dalam Mochammad Irfan dan Wulung Wira Mahendra, 2010: 231) sejak munculnya internet yang dapat diakses melalui computer maka muncul pula era media yang baru yang disebut media digital.

Media digital adalah semua bentuk media komunikasi yang mengkombinasikan teks, grafik, suara, dan video menggunakan teknologi komputer”. Saat ini, dengan internet kita dapat menyampaikan berbagai macam media (cetak,siara, film, dan rekaman). Perpanjangan dari munculnya media digital melalui internet adalah munculnya sebuah ruang baru dalam internet. Ruang tersebut memungkinkan setiap orang untuk dapat bersosialisasi didalamnya. Ruang baru tersebut yang sekarang ini disebut dengan media sosial.

Ada ciri khusus yang hanya dimiliki oleh media sosial dibanding media lainnya. Salah satunya adalah media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual. Adapun karakteristik media sosial, yaitu:

1. Jaringan (*Network*) antar pengguna.

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antarpengguna merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (offline) antarpengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

2. Informasi.

Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Sebab tidak seperti media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan informasi menjadi semacam komoditas. Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuarapada institusi masyarakat berjejaring (*network society*)

3. Arsip.

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa menjadi akses kapan pun dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di Facebook sebagai contoh, informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun. Informasi itu akan terus tersimpan dan bahkan dengan mudahnya bisa diakses.

4. Interaksi.

Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti jempol di Facebook atau hati di Instagram. Interaksi dalam kajian media

merupakan salah satu pembeda antara media lama (*old media*) dengan media baru (*new media*).

5. Simulasi Sosial.

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Pengguna media sosial bisa dikatakan sebagai warga negara digital yang berlandaskan keterbukaan tanpa adanya batasan-batasan. Layaknya masyarakat atau Negara, di media sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunanya. Media sosial tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media sosial lebih nyata dari realitas itu sendiri

6. Konten Oleh Pengguna

Karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *user generated content* (UGC). Konten oleh pengguna ini adalah sebagai penanda bahwa di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten, tetapi juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh orang lain. Konten ini adalah format baru dari budaya interaksi di mana para pengguna dalam waktu yang bersamaan berlaku sebagai produser pada satu sisi dan sebagai konsumen dari konten yang dihasilkan di ruang online pada lain sisi.

7. Penyebaran (*Share*)

Penyebaran atau sharing merupakan karakter lainnya dari media sosial. Sharing merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini misalnya, komentar yang tidak sekadar opini, tetapi juga data atas fakta terbaru. Di media sosial konten tidak hanya diproduksi oleh khalayak pengguna, tetapi juga didistribusikan secara manual oleh pengguna lain.

2.2.6. *Virtual Community*.

Seiring kemajuan jaman, saat ini telah banyak bermunculan berbagai jenis komunitas. Salah satu jenis komunitas yang ada saat ini adalah virtual community. *Virtual community* adalah kelompok orang yang terbiasa menggunakan multimedia untuk berkomunikasi. Karena terbiasa menggunakan multimedia, maka terbiasa pula dengan virtual reality. *Virtual reality* sendiri merujuk pada keadaan dan kondisi lingkungan yang “menyelubungi” atau “menghidupkan secara sensual”, yang diperoleh seseorang individu dengan cara menghubungkan dirinya ke komputer dan internet. Bisa saja muncul penilaian bahwa *Virtual community* bukan komunitas yang nyata sesuai dengan konsep sosiologi, melainkan komunitas semu. Tetapi, interaksi antara individu dalam *virtual community* adalah nyata. Bagi para anggota *Virtual community* tidak pernah mempersoalkan semu atau tidak. Bagi anggota komunitas, yang penting

bisa beraktualisasi dan bisa memuaskan kerinduan dan kebutuhan informasi (Abrar, 2002:47- 48).

Kemudian *Virtual community* adalah sebuah grup di mana anggota-anggotanya terkoneksi dengan teknologi informasi, khususnya internet seperti yang terdapat pada sosial media. Mengindikasikan variasi kelompok sosial yang sudah mulai terkoneksi ke Internet. Dapat diartikan juga bahwa *Virtual community* adalah kelompok yang interaktif, dibangun atas dasar konsep *many-to-many communications* didesain untuk menarik anggota, sehingga terlibat lebih dalam di dalam komunitas, mempunyai satu fokus yang membuat anggota komunitas tersebut datang kembali. Komunitas ini juga dapat berkembang menjadi sebuah elemen yang dapat dikomersilkan.

Adapun ciri-ciri *Virtual community* menurut Reingold 1994 (dalam Windawati, 2013:9-10) yakni sama halnya seperti komunitas di dunia nyata, *Virtual community* adalah sebuah komunitas yang terbentuk atas dasar adanya:

a. Kesamaan hobi atau interest

Orang atau sekelompok orang membentuk sebuah komunitas diperlukan adanya kesamaan hobi/interest. Begitupun dalam *virtual community*. Kesamaan menjadi penting untuk membentuk sebuah komunitas yang solid.

b. Adanya interaksi yang teratur

Interaksi yang teratur menjadi penting untuk menjaga kontak dan kekompakan antar anggota komunitas.

c. Adanya identifikasi atau identitas

Identitas, sebagai pengenalan masing-masing anggota komunitas, mutlak harus terpenuhi. Di mana setiap orang memiliki identitas yang unik. Identitas bisa berupa *nickname* (dalam *IRC*).

d. Fokus yang khusus terhadap satu hal

Setiap komunitas, harus ada hal yang khusus terhadap satu hal-hal tersebut biasanya berupa topik, kesamaan hobi/interest.

e. Integrasi atau kesamaan

Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung.

f. Isi diskusi harus sama dengan topik dalam komunitas tersebut Hal ini penting untuk menjaga supaya diskusi tetap berada pada jalurnya (sesuai topik dalam komunitas).

g. Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam *Virtual community* Harus ada keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial. Karena tiap anggota komunitas memiliki hak yang sama dalam mendapatkan informasi. Sehingga setiap informasi yang dipunyai di-*share* kepada seluruh anggota komunitas.

Peneliti menggunakan sosial media sebagai media yang digunakan untuk saling berinteraksi. *Discord* sebagai sosial media merupakan media interaksi sangat menarik mengingat bahwa di zaman modern manusia lebih memilih berinteraksi

dengan menggunakan sosial media. Sosial media seakan menjadi suatu benda yang wajib untuk kebutuhan sehari-hari manusia modern. Hal ini dikarenakan teknologi zaman sekarang memungkinkan kita berkoneksi dengan siapapun, di manapun dan kapanpun.

Dari teori yang digunakan peneliti, proses interaksi sosial menurut proses terjadinya dan ciri-ciri *virtual community* menjadi substansi dalam pengambilan unit analisis yang digunakan. Melalui proses asosiatif dan disosiatif kemudian dihubungkan dengan ciri-ciri *virtual community* untuk mengetahui interaksi sosial yang terjadi di dalam *server Discord Mitra Flexing & Konsultasi*.

2.2.7. Kerangka Pemikiran.

Kerangka pemikiran dibuat untuk mempermudah proses penelitian karena telah mencakup tujuan dari penelitian itu sendiri. Kerangka berpikir yang ingin peneliti paparkan yakni:

(Gambar 2.1)

(Sumber : Olahan Peneliti)

