

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Temuan Penelitian.

Pada bab ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada BAB I, yaitu interaksi sosial dalam *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. (studi fenomenologi penggunaan media sosial *Discord* di kalangan *tech Enthusiast* Mitra Flexing & Konsultasi).

Temuan penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung ke lapangan yang kemudian peneliti analisis. Analisis ini sendiri terfokus pada motif, makna dan tindakan interaksi sosial di kalangan *tech enthusiast* yang berada di dalam *server* Mitra Flexing & Konsultasi, yang kemudian dikaitkan dengan beberapa unsur atau identifikasi masalah.

Untuk tahap analisis yang dilakukan peneliti adalah membuat daftar pertanyaan wawancara, pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui Interaksi Sosial Dalam *Virtual Community* Mitra Flexing & Konsultasi Di Media Sosial *Discord*. (*Study Fenomenologi Penggunaan Media Sosial Discord Di Kalangan Tech Enthusiast* Mitra Flexing & Konsultasi), peneliti melakukan berbagai tahapan. Pertama, menyusun draft wawancara berdasarkan dari unsur-unsur fenomenologi dan interaksi sosial yang akan ditanyakan kepada narasumber.

Kedua, melakukan wawancara mendalam dengan masing-masing *tech enthusiast* yang menjadi informan dari penelitian ini, ketiga melakukan observasi langsung kelapangan untuk melihat langsung bagaimana interaksi sosial yang terjadi dalam *virtual community* tersebut. Keempat, memindahkan data penelitian yang berbentuk daftar dari semua pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Kelima, menganalisis data dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

#### 4.1.1. Deskripsi Data Informan

1. Kur (*Admin/Server Owner*).

(Gambar 4.1)

Foto Kevin Kurnia



(Wawancara, Diambil tanggal 10 November 2019 pada pukul 10.20 WIB)

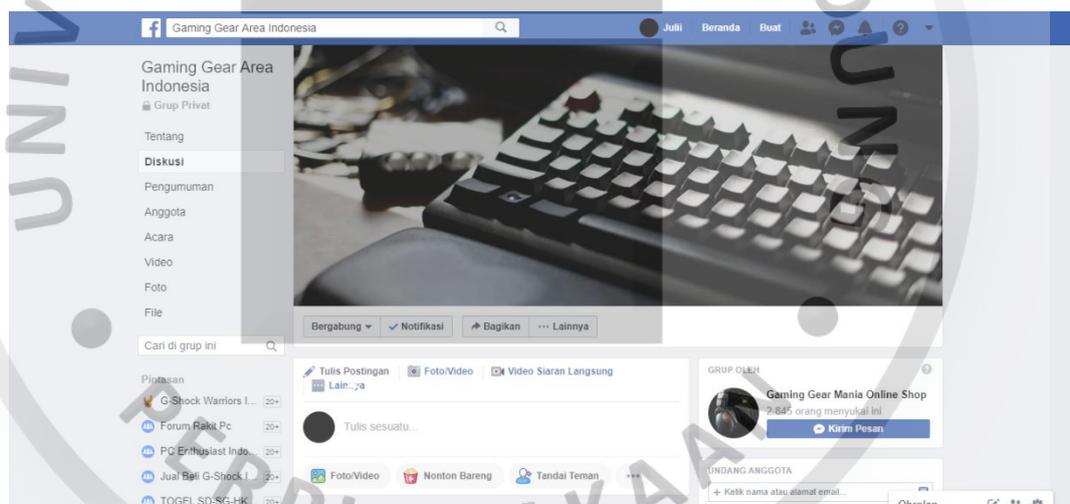
Kevin Kurnia atau kerap disapa di *Discord* dengan nama panggilan “Kur” yaitu kelahiran Jakarta dan saat ini berumur 26 Tahun, Kur merupakan lulusan kuliah di jurusan *jurnalisme & Marketing Communications*, saat ini bekerja untuk salah satu stasiun tv yaitu *INews TV* sebagai *Creative Writer* yang berlokasikan di Jakarta. Kur merupakan pendiri *Virtual Community Mitra*

Flexing & Konsultasi sehingga dia merupakan seorang admin dari komunitas tersebut.

Pada awalnya Kur membentuk sebuah grup di *facebook* yang membahas spesifik tentang peripheral komputer semacam *Mouse*, *Keyboard*, *Headset*, dan *Mouse-pad*. Tetapi dia merasa proses interaksi sosial yang terjadi di komunitas tersebut sangat tidak teratur dikarenakan kebatasan yang dimiliki *platform* media sosial tersebut.

(Gambar 4.2)

Grup *Gaming Gear Area Indonesia* di *facebook*



(*Screen Shoot* melalui komputer peneliti, diakses tanggal 19 Desember 2019 pada pukul 19.03 WIB)

Informan pertama merupakan seorang *founder* dari *virtual community* tersebut mengatakan bahwa dia sengaja membentuk komunitas tersebut agar dia bisa menemukan orang-orang yang memiliki hobi yang sama, dan para *tech enthusiast* bisa saling berinteraksi sosial seperti : mencari informasi tentang sebuah produk teknologi, meminta saran produk yang layak untuk dibeli,

mengulas sebuah teknologi, memamerkan teknologi *custom* yang ia kerjakan hingga berbincang dengan sesama *tech enthusiast* lainnya.

Tetapi dia sudah mengetahui bahwa menggabungkan banyak *tech enthusiast* kedalam komunitas akan menjadi hal yang cukup rumit dalam berinteraksi di masa yang akan datang, dikarenakan dia mengatakan :

”Gue tau setiap *tech enthusiast* memiliki ego yang sangat besar, seperti banyak grup semacam ini di *facebook* banyak yang sekarang sudah sepi gegara isinya selalu kalah soal opini sebuah teknologi atau *brand*. Bahkan sering gue liat ada yang minta rekomendasi malah di *bully* abis-abisan, nah disini gue pengen bisa ngebentuk komunitas yang dimana kita semua bisa seperti satu keluarga walaupun punya beda pendapat atau opini tentang suatu teknologi entah itu dari *brand* manapun”. (Kur, wawancara, 14 November 2019)

Saat ditanyakan motif memilih *Discord* sebagai tempat komunitas berdiri Kur menjawab :

“Sebenarnya gue mau bikin komunitas di *WhatsApp* tapi karena gue sadar kalo di *WhatsApp* kelemahannya banyak dan apa yang nanti akan dibahas di komunitas ini bakal berbagai macam teknologi jadi gue *cancel*, dan gue keinget kalo *Discord* punya fitur *channel* jadi otomatis gue mikir *Discord* udah paling cocok buat komunitas ini, ditambah *Discord* udah bisa di akses melalui *smartphone* juga”

Dilanjutkan dengan menanyakan bagaimana tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas tersebut Kur mengatakan :

“Menurut gue interaksi sosial yang terjadi di komunitas ini sudah baik, kenapa gue bilang gitu karena walaupun terjadi konflik biasanya ntar juga reda sendiri, karena simple aja kalo masih terjadi konflik paling gue atau biasa anggota lain bakal menjadi penengah, jika memang sudah akut konfliknya sampe ngancam-ngancam otomatis gue *kick* (tendang) dari komunitas karena kita harus saling menghargai opini dan bersikap dewasa. Dan gue juga tau dan lu bisa liat di chat ada yang bilang produk ini sampah tapi ada anggota lain yang nggak setuju, tapi kita bisa ngelakuin jalan tengah dengan ngeliat spesifikasi produk yang lagi didebatkan. Hasil akhirnya juga ketemu itu produk sampah atau tidak, kaya produk *Razer* itu paling sering dibicarakan Dan kalo gue personal sejujurnya tindakan interaksi yang gue lakuin biasa sesuai bagaimana yang nanya atau mulai *chat* kalo dia bertindak asosiatif bakal gue bales dengan asosiatif juga, kalo disosiatif otomatis gua bales dengan disosiatif juga, jadi *vice versa*.” (Kur, wawancara, 14 November 2019)

Saat ditanyakan makna dari *virtual community* ini bagi Kur dia menjawab:

“Bagi gue makna komunitas ini bagi gue cukup besar, karena gue udah nganggap anggota di komunitas ini seperti *my people*, maksudnya lu juga pasti ngalamin kalo di dunia nyata kita susah ketemu orang-orang yang punya hobi sama soal teknologi dan ngerti apa yang kita bicarakan. Jadi komunitas maya ini bagi gue udah jadi memiliki makna yang besar, kaya di lingkungan sekitar di dunia nyata

pengetahuan gue tentang *mouse* ga terlalu berguna, tapi di komunitas pengetahuan gue sangat dihargai dan gue sangat senang pengetahuan gua bisa ngebantu orang yang membutuhkan.” (Kur, wawancara, 10 November 2019)

Terakhir peneliti menanyakan apa perubahan yang terjadi terhadap lingkungan sekitar setelah melakukan interaksi sosial di komunitas, Kur menjawab:

“Agak terdengar aneh tapi setelah gue berada di antara *tech enthusiast* lain, gue menjadi seseorang yang lebih jujur soal perasaan ke rekan-rekan kerja gue sama keluarga gue, dan gue anggap itu menjadi perubahan positif dalam kelangsungan hidup gue. Sama saat ini gue juga masih belajar banyak soal teknologi dari anak-anak komunitas mengingat tidak pernah ada habisnya ngebahas teknologi” (Kur, wawancara, 10 November 2019)

## 2. BroQ

(Gambar 4.3)  
Foto Peneliti dan Fakhri



(Wawancara, Diambil tanggal 14 November 2019 pada pukul 09.40 WIB)

Fakhri atau kerap disapa di *Discord* dengan nama panggilan “BroQ” yaitu kelahiran Cirebon dan saat ini berumur 24 Tahun, BroQ merupakan lulusan

*safety* migas dan saat ini bekerja untuk salah satu proyek migas yang berlokasi di Jakarta. Fakhri merupakan salah satu anggota aktif *Virtual Community* Mitra Flexing & Konsultasi.

Peneliti menanyakan mengapa dia memilih bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi, Fakhri menjawab :

“Kita sangat antusias sebenarnya pas pertama ngedenger ada komunitas yang dikhususkan untuk para *tech enthusiast*, tapi yang pertama kita kira tuh komunitas bakal adanya di *facebook*, *line*, atau di *whatsapp*. Tapi ternyata komunitasnya ada di medsos *Discord*, yang otomatis asing di kuping kita, tapi emang mau gimana lagi buat bisa komunikasian bareng anak-anak *tech enthusiast* lain harus make sosial media *Discord*, jadi kita unduh dan langsung gabung. Karena kita juga pasti kepengen buat tau perkembangan atau berbagai macam teknologi yang belum kita tau” (Fakhri, wawancara, 14 November 2019)

“Tapi untuk motif *major* kita buat gabung ke tuh komunitas, ya gegara kita dari dulu udah suka koleksi *headset* sama maen komputer, jadi lumayan dong kita bisa curcol bareng anak-anak lain seputar teknologi, dan juga kita juga bisa lumayan nambah ilmu dari anggota komunitas lainnya. Sama kalo kita orangnya lebih percaya *review* dari orang yang berbicara bahasa yang sama dibanding percaya dengan hasil *searching* di *google*” (Fakhri, wawancara, 14 November 2019)

Dilanjutkan dengan menanyakan bagaimana tindakan proses interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas tersebut Fakhri mengatakan :

“Menurut kita proses interaksi yang terjadi di komunitas ini cukup unik, mungkin itu pendapat kita karena fitur-fitur di *Discord*-nya, tapi kalo interaksi sosial antar anggota menurut kita lebih banyak asosiatif sih, karena banyak yang saling bantu buat rekomendasiin teknologi yang sesuai dengan budget yang ada di kantong apalagi biasa suka terjadi penyampaian pesan yang nadanya humoris, tapi kadang kita juga kena proses disosiatif kaya konflik pas ada yang rekomendasiin *headset* dari *Rexus* ato *Sades*. Ya otomatis kita ingetin barang itu tidak bagus dan ada yang jauh lebih baik, tapi kadang suka ada yang ngeyel pas dikasih tau, ya jadi mau gimana lagi pilihan jatuh ke mereka masing-masing karena duit punya mereka sendiri dan *level* pengetahuan soal sebuah teknologi juga berbeda beda sehingga sebenarnya ego ini yang membuat interaksi sosial jadi aga tidak menyenangkan” (Fakhri, wawancara, 14 November 2019)

Saat ditanyakan makna dari *virtual community* ini untuk Fakhri, dia menjawab:

“Makna kita setelah bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Komunitas ini udah menjadi tempat kita berbicara, meminta rekomendasi teknologi, dan ngelawak dengan anggota lainnya, kita udah nganggap kebanyakan anggota-anggota komunitas ini *My Bro* artinya anggota komunitas sudah seperti sahabat kita sendiri seperti sahabat di dunia nyata. Apa lagi kita udah dapet gelar Suhu *Headset & Earphone*, otomatis

kita bangga bisa ngebantu anggota pas lagi minta rekomendasi dan menjadi anggota di komunitas ini” (Fakhri, wawancara, 14 November 2019)

Terakhir peneliti menanyakan apa perubahan yang terjadi terhadap lingkungan sekitar setelah melakukan interaksi sosial di komunitas, Fakhri menjawab :

“kita merasa menjadi seseorang yang lebih humoris dan nggak gampang tersinggung saat berinteraksi dengan rekan kantornya maupun teman-teman ngumpulnya, karena kita ngerasa dulu kalo ada yang tidak sependapat dengan kita pasti langsung tersinggung sama secara yang pasti, kita jadi lebih makin paham berbagai macam teknologi berkembang sekecil apapun itu” (Fakhri, wawancara, 14 November 2019)

3. das.clacksmith

(Gambar 4.4)

Foto Raka dan Peneliti



(Wawancara, Diambil tanggal 16 November 2019 pada pukul 18.20 WIB)

Raka atau kerap disapa di *Discord* dengan nama panggilan “das.clacksmith” yaitu kelahiran Jakarta dan saat ini berumur 25 Tahun, Raka merupakan lulusan teknik elektro dan saat ini memiliki usaha jasa *service* peripheral komputer yang berlokasi di Tangerang, Jakarta. Raka merupakan salah satu anggota aktif *Virtual Community* Mitra Flexing & Konsultasi.

Peneliti menanyakan mengapa dia memilih bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*, Raka menjawab:

“Kayanya semua berawal dari gue pas masih duduk di bangku kuliah, pas masih kuliah gue suka ngotak ngatik perangkat elektronik dan komputer. Jadi gue mulai tertarik sama teknologi-teknologi yang terkoneksi ke komputer kaya *mouse*, *keyboard*, dan lain-lain. Dulu tuh gue masih satu grup sama si Kur di grup *facebook Gaming Gear Area Indonesia*, dan pas itu Kur ngajakin buat gabung ke grup dia di *Discord*, yang katanya isi grupnya golongan *tech enthusiast* dan ya akhirnya gue *join* masuk ke komunitas itu” (Raka, wawancara, 16 November 2019)

Saat ditanyakan spesifik tentang motif Raka bergabung dengan komunitas, Raka menjawab :

“Motif *basic* gue gabung komunitas mungkin cuman pengen ketemu sesama *tech enthusiast* dan bincang-bincang soal teknologi, karena semenjak ketemu dengan si Kur gue jadi tertarik ke teknologi lainnya seperti *HP, DAC* dan lainnya, tapi gue juga punya motif baru di komunitas yaitu mencari tahu dan melakukan survey peripheral komputer apa saja yang saat ini rata-rata para *tech enthusiast*

gunakan saat ini, karena informasi tersebut sangat membantu untuk usaha *service* gue yang saat ini lagi gue jalankan, ditambah sekarang teknologi berkembangnya juga pesat gue jadi harus banyak bisa nyari ilmu pengetahuan teknologi dong dan apalagi gue juga harus makan juga dari pekerjaan gue, jadi motif *major* gue ya nyari pelanggan di komunitas” (Raka, wawancara, 16 November 2019)

Dilanjutkan dengan menanyakan bagaimana tindakan proses interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas tersebut Raka mengatakan :

“Interaksi sosial Gue di komunitas tergolong *fine-fine* aja atau kooperatif dengan peraturan di dalam komunitas karena ada peraturan dimana kita harus saling menghargai opini-opini orang lain soal teknologi, apalagi yang gue suka cara penyampaian anak-anak komunitas yang gue anggap lawak, itu yang bikin gue bisa berinteraksi sosial lebih kooperatif dan santai” (Raka, wawancara, 16 November 2019)

Saat ditanyakan makna dari *virtual community* ini untuk Fakhri, dia menjawab: “Komunitas ini udah kaya keluarga gue sendiri tetapi di dunia virtual, dimana anggota komunitas juga udah banyak jadi konsumennya ketika ada peripheral komputer yang rusak, ingin diperbaiki atau upgrade. Dan gue juga seneng mereka percaya sama gue buat perbaikin dan *upgrade*-tin peripheral kesayangan mereka” (Raka, wawancara, 16 November 2019)

Terakhir peneliti menanyakan apa perubahan yang terjadi terhadap lingkungan sekitar setelah melakukan interaksi sosial di komunitas, Fakhri menjawab :

“Semenjak gue ada di grup itu mungkin interaksi yang berubah ke lingkungan sekitar kayanya gue lebih bisa menghargai opini-opini yang dilontarkan orang lain ke gue dan bisa gua terima opini-opini ntah dari keluarga ato teman ngumpul gue” (Raka, wawancara, 16 November 2019)

#### 4.2. Analisis dan Pembahasan.

##### A. Analisi Informan.

###### 1. Analisis Informan 1 (Kur).

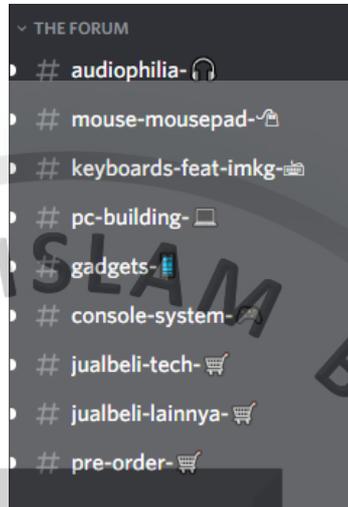
a. Informan sebagai *Admin/Founder Virtual Community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord*.

Berawal dari hobi mengkoleksi *hardware pc, mouse, keyboard, mouse-pad* dan *headset* sejak masih menduduki bangku SMA, Kur menemukan banyak teman di dunia maya yang memiliki hobi yang sama yaitu sebagai *Tech Enthusiast*. Sehingga beberapa teman dunia mayanya mengusulkan agar Kur membuat sebuah *Virtual Community* yang berisikan para *Tech Enthusiast*.

Pada saat itu Kur ingin membentuk *Virtual Community* di *WhatsApp* agar komunikasi bisa berjalan dengan cepat tetapi tidak terlaksanakan karena pembahasan *Tech Enthusiast* terlalu banyak dan akan berantakan jika hanya dibatasi dengan 1 ruang *chat*. Sehingga Kur akhirnya menemukan sosial media yang cocok untuk mendirikan *Virtual Community* yaitu *Discord* dikarenakan memiliki fitur *channel* untuk berdiskusi sesuai kategorinya.

(Gambar 4.5)

Kategori *Channel Discord* di dalam *server* Mitra Flexing & Konsultasi



(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 20.31 WIB)

Kemudian Kur membuat komunitas dengan nama “Mitra Flexing & Konsultasi”. Yang arti dari nama tersebut karena Mitra dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan, kemudian “*Flexing*” adalah bahasa slang inggir dari *Flex* yang artinya pamer atau memamerkan suatu benda, terakhir “Konsultasi” yang artinya menanyakan, meminta saran, dan berdiskusi tentang sesuatu. Sehingga Mitra Flexing & Konsultasi merupakan komunitas yang memiliki kegiatan memamerkan atau mengumumkan berbagai macam teknologi yang berbasis komputer dan sebagai tempat saling mendiskusikan tentang berbagai macam teknologi yang berbasis komputer. Dan pada saat ini Mitra Flexing & Konsultasi telah menjadi *Virtual Community Tech Enthusiast* terbesar di Indonesia.

### A. Motif

Saat ditanyakan bagaimana motif dalam membentuk *virtual community* di media sosial *Discord*, motif Kur adalah untuk menciptakan komunitas yang memiliki hobi yang sama dengan dirinya, yang artinya ia bisa saling berbagi informasi maupun mendapatkan informasi baru seputar teknologi, dan menyediakan sarana yang mudah untuk para anggotanya untuk saling berinteraksi sosial.

Ditambah *Discord* menarik perhatian Kur dengan fitur-fitur yang memiliki berbagai macam channel untuk berdiskusi tentang teknologi secara spesifik sehingga memudahkan para anggotanya untuk berdiskusi sesuai dengan *channel* yang telah ditetapkan olehnya dan membuat proses pengiriman pesan menjadi lebih teratur dan tertata dengan baik.

### B. Tindakan

Saat ditanyakan bagaimana proses tindakan interaksi sosial yang terjadi dalam *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi, Kur menjawab layaknya seperti komunikasi pada komunitas di dunia nyata maupun di sosial media lainnya, yang artinya terdapat tindakan asosiatif dan disosiatif. Di mana asosiatif biasa terjadi ketika para anggota setuju dengan sebuah opini, contohnya : “*mouse Zowie FK-02* merupakan *mouse* terbaik saat ini yang pernah ada”, dan para anggota setuju dan bertindak kooperatif bahwa *Zowie FK-02* merupakan *mouse* terbaik saat ini, karena penyampaian interaksi tersebut disampaikan dengan fakta-fakta spesifikasi dan *review* yang telah banyak beredar yang berasal dari

anggota maupun pihak lain diluar komunitas. Dan kemudian para anggota membantu anggota lainnya yang sedang kebingungan untuk membeli sebuah peripheral atau teknologi lainnya yang tepat dengan memberikan akomodasi (*accommodation*), sehingga permasalahan bisa terselesaikan.

(Gambar 4.6)

Kur memberikan akomodasi rekomendasi kepada anggota



(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 20.40WIB)

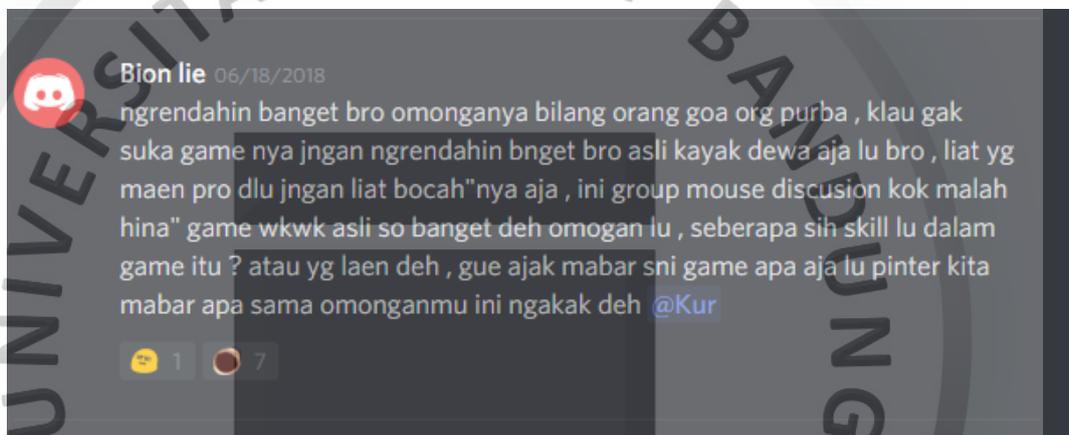
Untuk disosiatif, Kur mengatakan bahwa tidak jarang proses disosiatif terjadi, seperti contohnya ada anggota yang setuju bahwa peripheral *brand* “Razer” selalu memproduksi produk-produk yang bagus, tetapi ada anggota yang lain tidak setuju dengan opini tersebut sehingga terjadilah konflik dan mulai menggunakan kata-kata yang tidak layak diucapkan seperti “bilang aja lu-

nya miskin jadi nggak bisa beli produk *Razer*” atau “*Razer* sampah, yang belinya orang-orang dongo yang nggak ngerti barang”.

Kur juga mengatakan kadang ada yang tidak terima kalo saat game yang sedang menjadi favorit seorang *tech enthusiast* dikritik.

(Gambar 4.7)

Terjadinya proses disosiatif dalam komunitas



(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 20.43WIB)

Sehingga peran Kur sebagai admin harus turun tangan bertindak menjadi penengah di antara anggota-anggota yang terlibat dalam proses disosiatif tersebut, yaitu dengan membuat peraturan-peraturan dalam berkomunikasi maupun berinteraksi. Peraturan utama yang Kur bentuk dalam berinteraksi sosial adalah “menghargai opini tiap anggota”.

Dan untuk tindakan yang terjadi terhadap lingkungan sekitarnya setelah berintraksi sosial di komunitas *Discord*, Kur merasa dia menjadi seseorang yang lebih jujur dengan apa yang dia rasakan saat berbicara dengan rekan kantornya maupun keluarganya dan mendapatkan banyak pengetahuan mengenai perkembangan teknologi.

### C. Makna

Saat ditanyakan bagaimana makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*, Kur menjawab makna komunitas ini bagi dia adalah ibarat “*my people*” yang artinya anggota-anggota komunitas tersebut sudah seperti orang-orang yang berasal dari kebudayaan yang sama, Kur mengatakan seperti itu karena dia mengakui sangat jarang bertemu orang-orang yang memiliki hobi yang sama, yang bukan hanya sebatas mengenal dengan menggunakan sebuah teknologi tetapi mendalami spesifikasi yang dimiliki teknologi tersebut.

Dan selanjutnya komunitas ini memiliki makna yang sangat besar bagi Kur, karena keahlian dia yang sangat paham tentang komponen dalam *mouse*, yang dia akui keahlian tersebut tidak begitu dianggap di dalam kehidupan nyatanya. Tetapi di komunitas dia merasa sangat dihargai oleh para anggotanya tentang pengetahuan tentang *mouse* dan hal tersebut membuat Kur merasa sangat senang bisa berkomunikasi, membantu dan berada di antara para anggota *Tech Enthusiast*.

## 2. Analisis informan 2 (BroQ)

### a. Informan sebagai anggota *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*

BroQ atau nama asli Fakhri sudah menggeluti dunia *Tech Enthusiast* sejak masih menduduki bangku SMA, yang diawali dengan memiliki hobi mendengarkan musik, sehingga Fakhri mulai mempelajari dan mengoleksi *headset* maupun *earphone*. Setelah mempelajari hobi tersebut Fakhri mulai tertarik dengan teknologi lainnya seperti komputer, *console*, *DAC* dan *handphone*.

Pada saat semester akhir kuliah, Fakhri mulai bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord*. Di mana dia mengatakan sangat antusias saat mengetahui di Indonesia terdapat komunitas yang dibentuk khusus untuk para *tech enthusiast*. Pada awalnya Fakhri tidak menggunakan media sosial *Discord* sama sekali, saat mengetahui komunitas tersebut terdapat di *Discord* Fakhri baru mulai mengunduhnya.

#### A. Motif.

Saat ditanyakan bagaimana motif bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjawab jika dia ingin bisa banyak berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan mencari informasi seputar teknologi yang dia butuhkan dengan cepat, karena Fakhri mengakui dia bukan tipe orang yang memiliki keraguan yang

besar saat mempercayai informasi. Sehingga dia lebih memilih bisa bertanya dengan sesama manusia daripada mengandalkan algoritma pencarian di *google*.

#### B. Tindakan.

Saat ditanyakan bagaimana tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam *server* Mitra Flexing dan Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjawab bahwa interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas tergolong unik, karena dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Discord* tidak pernah dia rasakan di sosial media lainnya. Yang di mana proses interaksi sosial menjadi sangat mudah dan menarik.

Fakhri mengatakan bahwa tindakan proses interaksi sosial yang sering dia temukan dan dia lakukan dalam komunitas adalah asosiatif, di mana para anggota saling kooperatif membantu anggota yang lain yang sedang memiliki pertanyaan seputar teknologi yang layak untuk dibeli dan terkadang interaksi terjadi dibarengi dengan humor. Seperti yang dia alami saat di komunitas ada yang ingin menanyakan “Agan-agan yang tajir nan cakep kata mamah tolong bantu ane beli *headset* yang bagus di range harga 500k sedang miskin ane bulan ini”, dan menurut Fakhri dikarenakan interaksi yang terjadi di dalam komunitas selalu terlihat positif dan membantu, maka dengan senang hati Fakhri membantu anggota tersebut dengan membalas *chat* anggota tersebut dengan memberikan akomodasi produk *headset* dan *review* tentang produk yang dia rekomendasikan.

(Gambar 4.8)

Fakhri memberikan rekomendasi sebuah produk *Headset*.

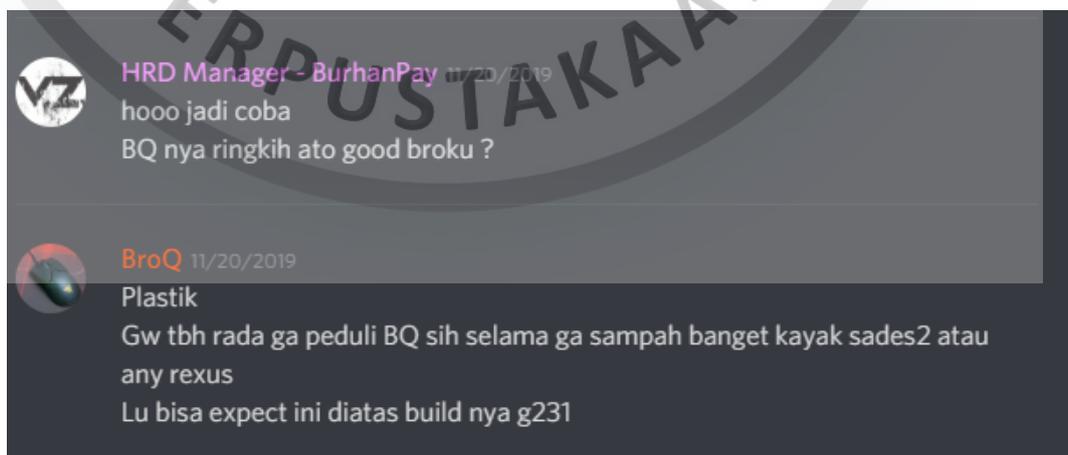


(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 20.47WIB)

Dalam proses interaksi sosial disosiatif, Fakhri mengatakan dia terkadang terlibat interaksi sosial disosiatif seperti saat Fakhri tidak setuju dengan produk “*Rexus*” atau “*Sades*” dikatakan *headset* yang bagus. Tindakan yang Fakhri lakukan adalah menyampaikan opininya pada saat dia menggunakan produk tersebut dan menyarankan untuk tidak merekomendasikannya.

(Gambar 4.9)

Fakhri tidak menyarankan membeli produk *headset Rexus* atau *Sades*.



(Dokumentasi, Diambil tanggal 20 November 2019 pada pukul 23.47WIB)

Setiap orang yang meminta saran darinya terkadang ditutupi dengan kalimat “itu uang kamu jadi semua keputusan ada di tanganmu” jika yang meminta rekomendasi tidak terima dengan opini dia. Kemudian Fakhri menganggap interaksi disosiatif di dalam komunitas ini sangat wajar, dikarenakan setiap *tech enthusiast* memiliki *budget* dan pemahaman yang berbeda *level*, maka proses itu bisa menjadi topik yang menarik untuk didiskusikan di kalangan anggota.

Dan untuk tindakan yang terjadi terhadap lingkungan sekitarnya setelah berinteraksi sosial di komunitas *Discord*, Fakhri merasa dia menjadi seseorang yang lebih humoris saat berinteraksi dengan rekan kantornya maupun teman-teman ngumpulnya dan mendapatkan banyak pengetahuan mengenai teknologi lainnya selain *headset & earphone*.

### C. Makna.

Saat ditanyakan bagaimana makna dia bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjawab komunitas tersebut menjadi tempat dia berbicara, meminta rekomendasi teknologi, dan bercanda dengan para anggota *tech enthusiast* lainnya, Fakhri mengatakan bahwa anggota komunitas adalah “*My Bro*” yang artinya anggota komunitas sudah seperti sahabatnya.

Dan dia merasakan memiliki makna yang positif saat bergabung dengan komunitas tersebut karena dia mendapatkan gelar “*Suhu Headset & Earphone*” yang artinya sebagai orang yang memiliki pengetahuan bagus tentang *headset & earphone*. Dengan gelar tersebut Fakhri merasa sangat senang dan bangga bisa

membantu anggota komunitas saat membutuhkan rekomendasi *headset & earphone*.

### 3. Analisis informan 3 (das.clacksmith)

a. Informan sebagai anggota *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.

Raka sudah mulai mempelajari cara memperbaiki (*service*) peripheral komputer sejak masih menduduki bangku kuliah, yang diawali dengan memiliki hobi mengutak-atik peralatan elektronik, sehingga membuat Raka tertarik dengan perangkat teknologi lainnya selain komputer. Sama seperti Kevin Kurnia, Raka awalnya merupakan anggota komunitas di *facebook* yaitu “*Gaming Gear Area Indonesia*” dan mulai bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord* saat Kevin Kurnia mengajak Raka untuk bergabung.

#### A. Motif.

Saat ditanyakan bagaimana motif bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*, Raka menjawab adalah ajakan dari temannya dan untuk mencari teman-teman *tech enthusiast* yang bisa diajak berbicara tentang peripheral komputer maupun teknologi lainnya, hingga mencari tahu dan melakukan survei peripheral komputer apa saja yang saat ini rata-rata para *tech enthusiast* gunakan saat ini, karena informasi tersebut sangat membantu untuk usaha *service* yang saat ini dia jalankan. Yang artinya Raka bisa mempelajari apa saja kerusakan yang bisa terjadi dengan peripheral tersebut

dan bagaimana memperbaikinya. Dilanjutkan dengan keinginan Raka yang ingin mengetahui lebih banyak tentang perkembangan teknologi.

Selain ketiga motif tersebut, Raka mengatakan juga terdapat motif yang bersifat *major*. Yang di mana dia bergabung dengan komunitas tersebut untuk mencari calon konsumen yang ingin diperbaiki atau diupgrade periperalnya.

(Gambar 5.0)

Raka dibutuhkan jasanya oleh anggota.



(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 21.10.WIB)

#### B. Tindakan

Saat ditanyakan bagaimana tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam *server* Mitra Flexing dan Konsultasi di media sosial *Discord*. Raka mengatakan dia lebih sering melakukan tindakan proses interaksi sosial asosiatif dibandingkan disosiatif, dikarenakan dengan adanya peraturan dalam tata cara berkomunikasi atau berinteraksi dari *admin* di komunitas, maka Raka memilih untuk mengikuti peraturan tersebut untuk saling menghargai opini tentang sebuah teknologi yang dimiliki oleh anggota lainnya.

Sehingga raka mengatakan bahwa tindakan-tindakan yang sering dia lihat di dalam komunitas lebih bersifat kooperatif, ditambah dengan adanya penggunaan kata-kata kasar dan kata-kata yang disegaja salah ejaannya untuk saling menyampaikan pesan membuat interaksi menjadi lebih santai.

(Gambar 5.1)

Penyampaian pesan dengan menggunakan kata-kata yang kasar dalam berinteraksi



(Dokumentasi, Diambil tanggal 19 November 2019 pada pukul 20.31 WIB)

Dan untuk tindakan yang terjadi terhadap lingkungan sekitarnya setelah berintraksi sosial di komunitas *Discord*, Raka merasa dia menjadi seseorang yang bisa lebih menghargai dan menerima opini orang lain saat berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman di luar dunia mayanya dan dia mengatakan telah mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan yang menarik tentang teknologi.

### C. Makna

Saat ditanyakan bagaimana makna dia bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Raka menjawab komunitas tersebut sudah seperti keluarganya sendiri di dunia *virtual*, dimana anggota komunitas tersebut juga telah banyak menjadi konsumennya ketika ada peripheral komputer yang rusak, ingin diperbaiki atau meng-*upgrade*. Dan merasa senang bahwa para anggota komunitas mempercayainya untuk memperbaiki dan meng-*upgrade* peripheral kesayangan mereka.

### B. Pembahasan.

Dari hasil wawancara dan dokumentasi maka ditemukannya keterkaitan dengan teori fenomenologi oleh Alfred Schutz, yaitu:

#### 1. **Motif *tech enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.**

##### a. *Because Motive*.

*Because motive* merupakan faktor yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi *tech enthusiast* untuk ikut bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi. Tindakan yang dialami oleh *tech enthusiast* tidak muncul begitu saja tetapi, melalui proses yang panjang dengan mempertimbangkan aspek sosial, ekonomi, budaya, dan norma etika atas pemahaman *tech enthusiast* sebelum memutuskan untuk bergabung di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord*.

Sehingga ditemukan *because motive* yaitu bisa melalui ajakan dari teman, dan dikarenakan hobi para *tech enthusiast* dalam menggeluti bidang teknologi dan mengikuti perkembangannya. Ditambah keberadaan media sosial kini sangat berhubungan erat dengan keberadaan gadget atau *smartphone*. Lewat media sosial orang membentuk sebuah dunia baru untuk mewakili dunia nyata tidak terkecuali dengan apa yang dilakukan oleh *tech enthusiast*. Sebelum bergabung dengan komunitas Mitra Flexing & Konsultasi, informan mengaku memiliki komputer dan *smartphone* yang biasa digunakan untuk berselancar di dunia maya.

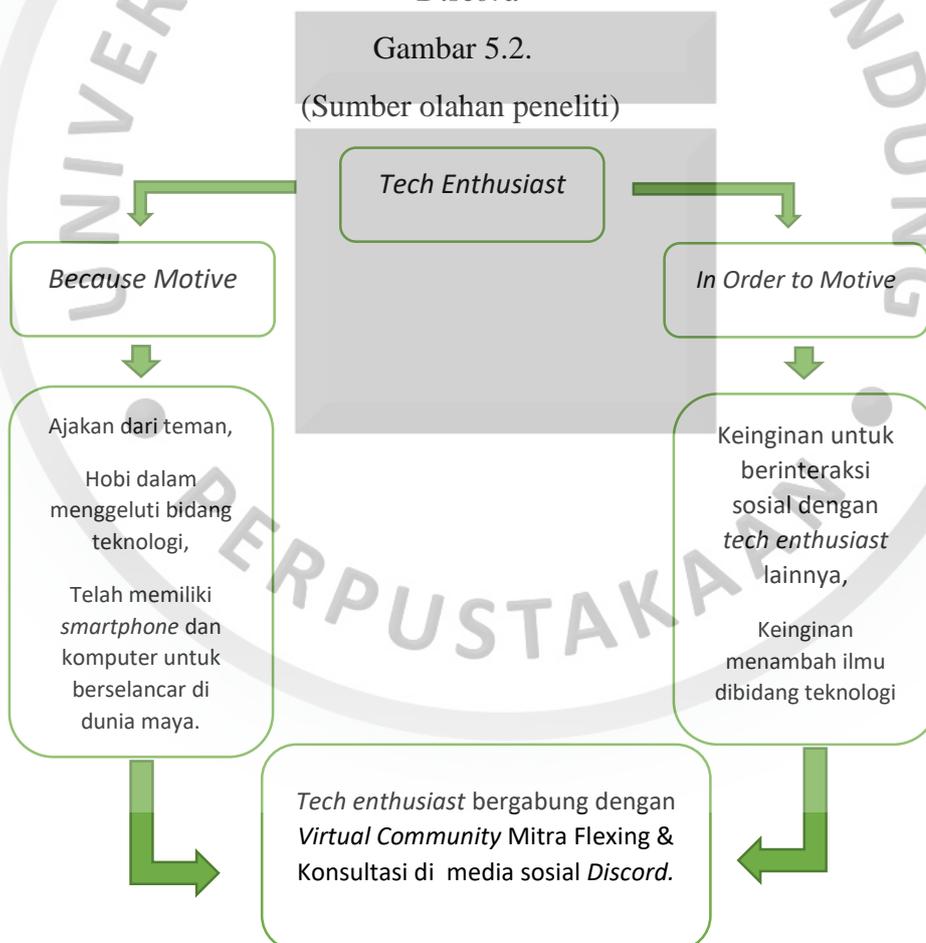
b. *In Order To Motive.*

*In order to motive* berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa datang (Wirawan, 2013:134). Tujuan *tech enthusiast* bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi tidak terlepas dari beberapa motif yang dilakukan oleh *tech enthusiast* yang sebelumnya terlebih dahulu mengalami proses intersubjektivitas melalui pengalaman- pengalaman yang sebelumnya dialami yakni melalui interaksi sosial di dunia nyata, kebiasaan aktif dalam dunia maya,, aktivis sosial, dan ajakan teman.

Sehingga ditemukan *In order to motive* yaitu motif tujuan sosial yang memiliki keinginan menambah jaringan merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh *tech enthusiast* untuk bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi. Keberadaan komunitas dengan mediasi dunia *virtual* telah

memberikan kesempatan bagi *tech enthusiast* untuk menambah jaringan pertemanannya dan untuk menemukan orang-orang yang memiliki hobi yang sama sehingga bisa melakukan interaksi sosial dengan sesama *tech enthusiast* lainnya yang tidak dapat ditemukan di lingkungan sekitarnya, sehingga mereka bisa saling meminta pendapat, mencari informasi, berdiskusi dan *sharing* tentang teknologi. Yang dihasil akhirnya *tech enthusiast* mendapatkan ilmu baru tentang teknologi yang dapat digunakan untuk kepentingan pribadinya.

“Pola motif *tech enthusiast* bergabung dengan *virtual community* di media sosial *Discord*”



Dari pola tersebut dapat dijelaskan bagaimana motif terbentuk, dari hasil wawancara dan dokumentasi para *tech enthusiast* bergabung dengan komunitas dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* dikarenakan terdapat *because motive* dan *in order motive*, yang di mana *because motive* mendorong *tech enthusiast* bergabung dengan komunitas bisa dikarena ajakan dari teman untuk bergabung dengan komunitas tersebut, telah memiliki hobi dalam menggeluti dunia teknologi, maupun telah memiliki *smartphone* atau komputer untuk berselancar di dunia maya.

Dan *in order motive* yang mendorong *tech enthusiast* bergabung dengan komunitas bisa dikarenakan memiliki keinginan untuk berinteraksi sosial dengan *tech enthusiast* lainnya, atau keinginan untuk menambah ilmu tentang teknologi. Sehingga dari kedua motif tersebut terjadilah keputusan seorang *tech enthusiast* bergabung dengan komunitas *virtual* tersebut.

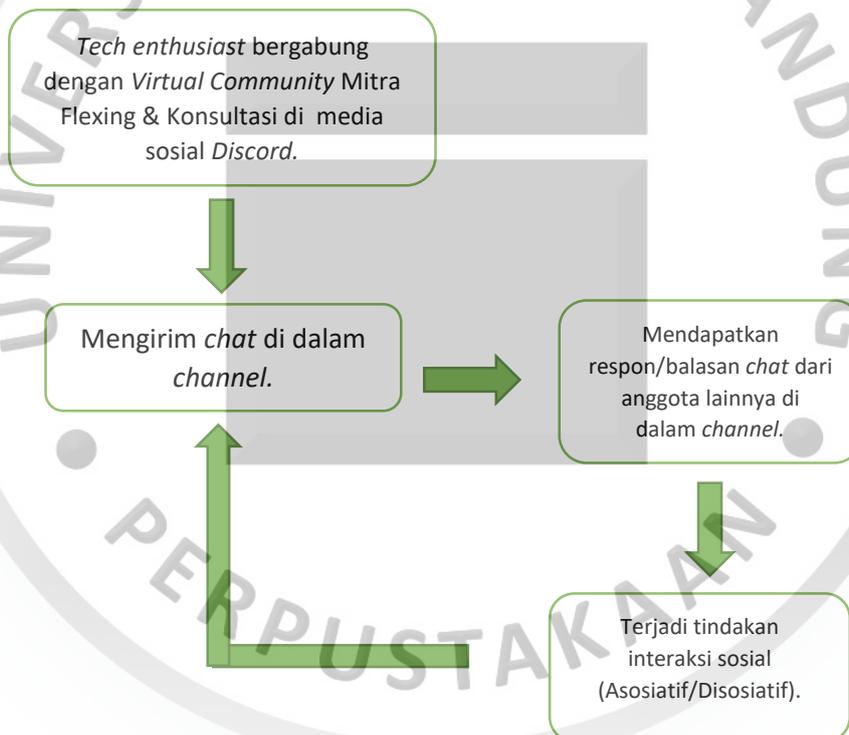
## **2. Tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *tech enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*.**

Tindakan interaksi yang terjadi di dalam komunitas dapat dikatakan positif, walaupun *tech enthusiast* memiliki ego yang besar tentang teknologi. Tetapi dengan berdirinya komunitas ini menjadi sebuah komunitas maya penggemar teknologi terbesar di Indonesia membuktikan tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas meliputi proses interaksi sosial asosiatif dan disosiatif, dimana menurut para informan setelah melakukan interaksi di

komunitas tersebut mereka mengalami perubahan tindakan terhadap lingkungan sekitar di dunia nyata dan mendapatkan banyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi, yang mereka anggap sebagai perubahan yang positif.

“Pola tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *Tech Enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*”

Gambar 5.3.  
(Sumber olahan peneliti)



Dari pola tersebut, tindakan interaksi sosial terjadi dengan *tech enthusiast* mengirimkan sebuah *chat* di dalam *channel*, kemudian mendapatkan respon yang berupa *chat* dari anggota *tech enthusiast* lainnya di dalam *channel* tersebut, sehingga terjadi tindakan interaksi sosial asociatif atau disociatif dengan respon yang didapatkan oleh pengirim *chat* pertama. Dan saat membalas respon dari

anggota lain pengirim *chat* pertama termasuk juga dalam melakukan tindakan interaksi sosial kepada anggota lainnya.

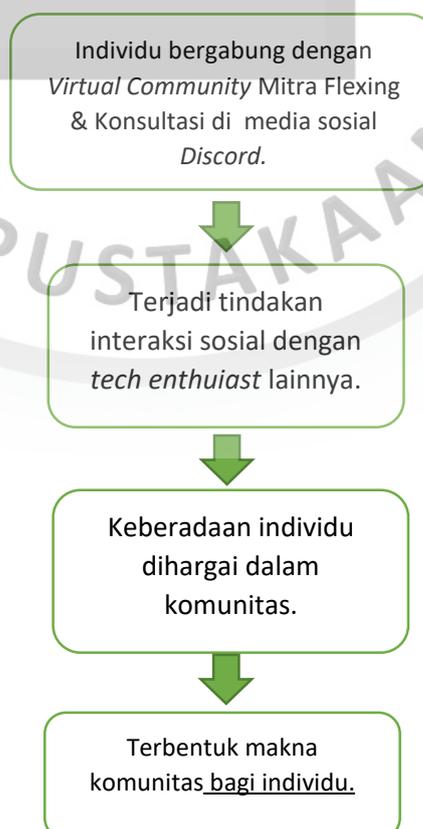
### 3. Makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *tech enthusiast*.

Melalui hasil penelitian di lapangan mengatakan bahwa para informan menganggap terdapat makna dengan mereka bergabung dengan anggota-anggota yang berada di komunitas tersebut sudah menjadi seperti sahabat hingga seperti keluarga sendiri. Sehingga para informan merasakan makna yang berarti dan positif. karena keberadaan mereka didalam komunitas merasa dihargai di antara para *tech enthusiast* lainnya.

“Pola pembentukan makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *Tech Enthusiast*”

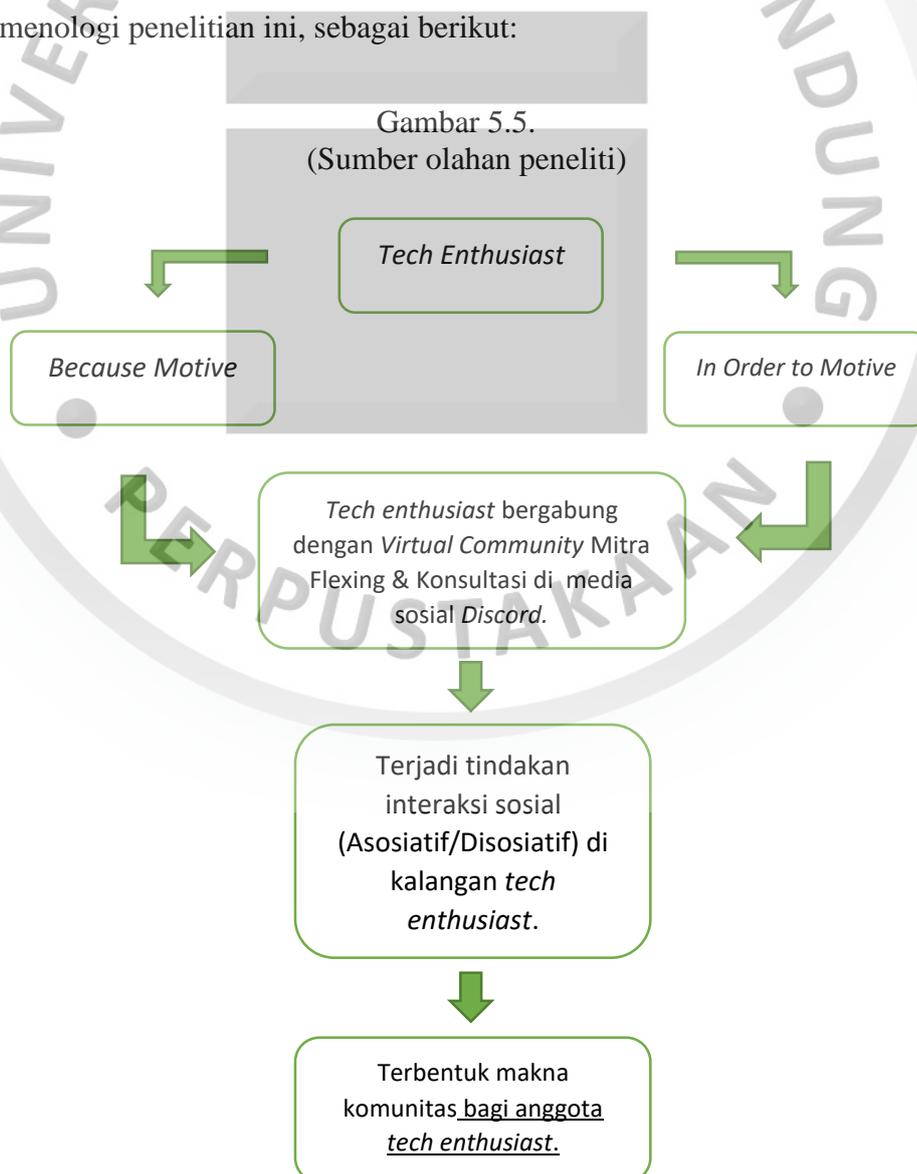
Gambar 5.4.

(Sumber olahan peneliti)



Dari pola tersebut, proses makna terbentuk dengan terjadinya tindakan interaksi sosial dengan *tech enthusiast* lainnya, kemudian setelah sekian lama melakukan interaksi sosial dengan anggota-anggota di dalam komunitas tersebut, *tech enthusiast* merasakan bahwa keberadaan dia di dalam komunitas dihargai oleh anggota-anggota lainnya, seperti misalnya mendapatkan gelar panggilan di dalam *server* tersebut, sehingga dengan memicu terbentuknya makna bagi para *tech enthusiast*.

Dari penjelasan dan ketiga pola di atas bisa ditemukan kesimpulan pola proses fenomenologi penelitian ini, sebagai berikut:



Dilanjutkan dengan ditemukannya hasil penelitian melalui wawancara dan dokumentasi ditemukan ciri-ciri *Virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi menurut Reingold 1994 (dalam Windawati, 2013:9-10):

a. Kesamaan hobi atau interest

Dimana komunitas Mitra Flexing & Konsultasi terbentuk dengan anggotanya yang memiliki hobi sebagai *tech enthusiast* atau merupakan penggemar teknologi.

b. Adanya interaksi yang teratur

Dimana komunitas Mitra Flexing & Konsultasi memiliki peraturan dalam melakukan proses interaksi sosial untuk menjaga kontak dan kekompakan antar anggota komunitas.

c. Adanya identifikasi atau identitas

● Dimana komunitas Mitra Flexing & Konsultasi tiap anggotanya memiliki *nickname* unik yang merepresentasikan nama maya mereka.

d. Fokus yang khusus terhadap satu hal

Dimana komunitas Mitra Flexing & Konsultasi memiliki topik pembahasan yang sudah ditetapkan secara khusus, yaitu hal-hal yang berkaitan dengan teknologi.

e. Integrasi atau kesamaan

Dimana komunitas Mitra Flexing & Konsultasi memiliki integrasi sesuai dengan namanya yaitu semua yang berada di dalam komunitas adalah seorang *tech enthusiast*.

f. Isi diskusi harus sama dengan topik dalam komunitas tersebut

Dimana kegiatan diskusi komunitas Mitra Flexing & Konsultasi memiliki topik yang sudah ditetapkan yaitu membahas hal-hal tentang teknologi

g. Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam *Virtual community*.

Di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi para anggota diwajibkan untuk menunjukan dan membagikan bukti sumber informasi saat ingin menunjukkan sebuah informasi detail tentang sebuah teknologi, sehingga para anggota dapat mempelajarinya dan yakin bahwa informasi tersebut valid.