

**PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS  
VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA "DISCORD" PADA  
KOMUNITAS Ancient Luna**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**MUHAMMAD RIVALDI**

**208530048**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

**2025**

Document Accepted 28/7/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

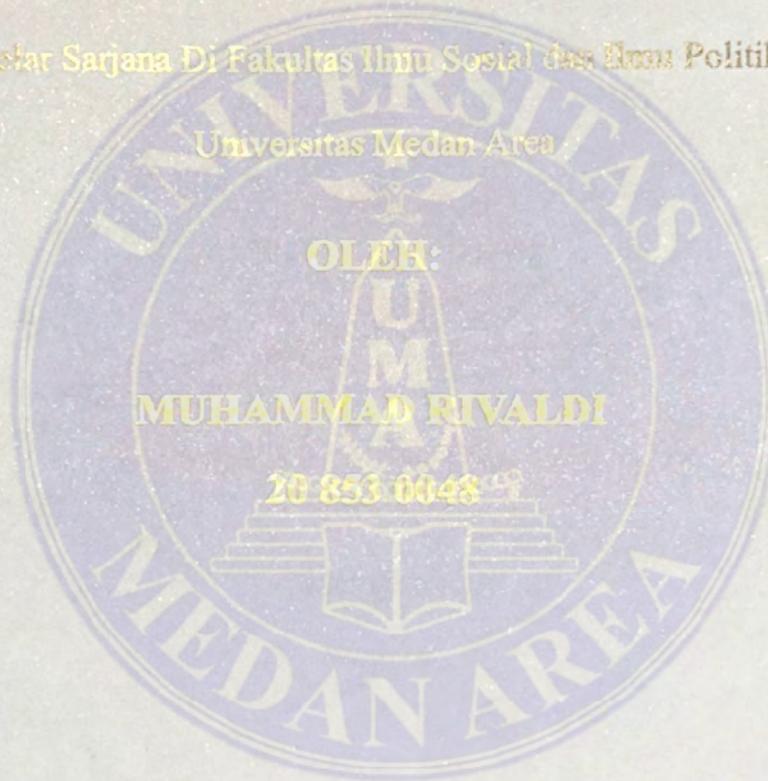
Access From (repository.uma.ac.id)28/7/25

**PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS  
VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA "DISCORD" PADA  
KOMUNITAS Ancient Luna**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

**2025**

Document Accepted 28/7/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)28/7/25

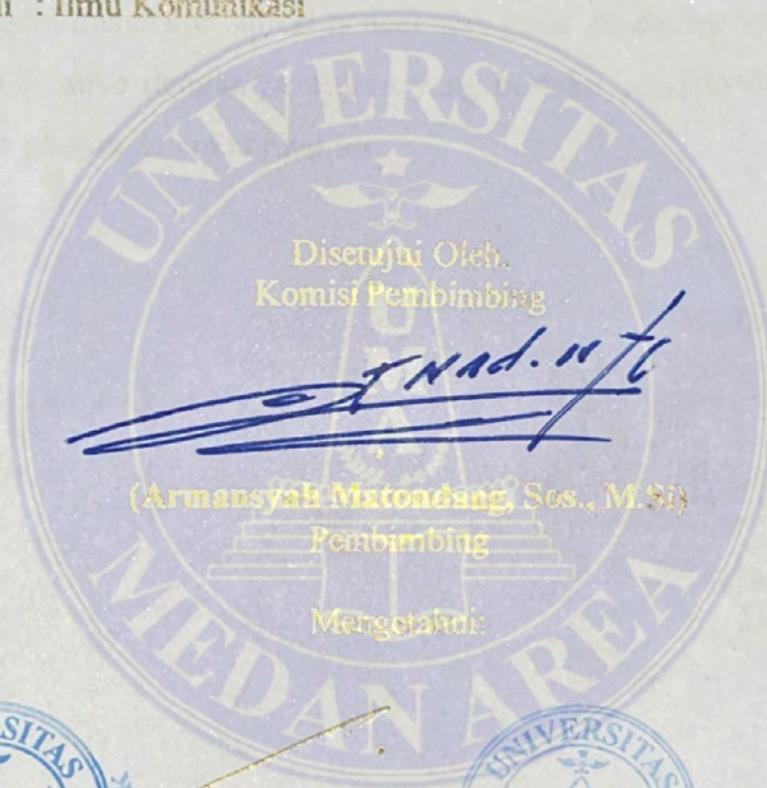
**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul Skripsi : PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS  
VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA "DISCORD" PADA  
KOMUNITAS ANCIENT LUNA

Nama : Muhammad Rivaldi

NPM : 208530048

Program Studi : Ilmu Komunikasi



Dr. Walid Musthafa, S.Sos. M.IP  
Dekan



Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP  
Ka. Prodi Ilmu Komunikasi

**Tanggal Lulus : 22 Maret 2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/7/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)28/7/25

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari beberapa hasil karya tulis orang lain yang telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah dan etika dalam penulisan karya ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 20 April 2025



Muhammad Rivaldi  
20.853.0048

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rivaldi

NPM : 208530048

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif ( Non- Exclusive Royalty-Free Right ) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA “DISCORD” PADA KOMUNITAS Ancient LunA.** beserta perangkat yang ada ( jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data ( database ), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/ skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 20 April 2025

Yang menyatakan



Muhammad Rivaldi

Document Accepted 28/7/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji peran komunikasi kelompok dalam komunitas virtual Ancient LunA yang berinteraksi melalui platform Discord sebagai media utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina dan membimbing perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika serta mengetahui hambatan komunikasi di komunitas Ancient LunA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis penelitian netnografi. Pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara secara langsung serta sebagai pendukung wawancara *online*. Teori komunikasi kelompok dan etika komunikasi digunakan sebagai landasan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi kelompok berperan penting dalam penyampaian norma dan aturan komunitas, memberikan teguran dan bimbingan, serta memfasilitasi diskusi terkait etika. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan komunikasi, seperti *miss communication* akibat media teks, perbedaan interpretasi aturan, dan keterbatasan interaksi tatap muka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi kelompok memiliki peran krusial dalam pembentukan dan pemeliharaan komunitas virtual, namun perlu diimbangi dengan upaya untuk mengatasi hambatan-hambatan komunikasi yang ada.

**Kata kunci** : komunikasi kelompok, Discord, Ancient LunA

## **ABSTRACT**

*This research examined the role of group communication in the virtual community Ancient LunA, which interacted through the Discord platform as the main medium. This research aimed to determine the role of group communication among members of the Ancient LunA community in guiding and mentoring other members who did not apply ethics and to identify the communication barriers in the Ancient LunA community. This research used a qualitative approach with a netnographic research type. Data collection was carried out using direct interviews as well as supporting online interviews. Group communication theory and communication ethics were used as the basis for analysis. The results of the research showed that group communication played an important role in delivering community norms and rules, giving warnings and guidance, as well as facilitating discussions related to ethics. However, this research also found several communication barriers, such as miscommunication due to text media, different interpretations of rules, and the limitations of face-to-face interaction. This research concluded that group communication had a crucial role in the formation and maintenance of virtual communities, but efforts were needed to overcome the existing communication barriers.*

**Keywords:** *Group Communication, Discord, Ancient LunA*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi penulis kekuatan, membekali dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan penulis hingga titik ini, penulis persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan penulis tetap kuat sehingga terselesaikan skripsi ini, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak **Dr. Walid Musthafa S, S.Sos, M.IP**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Bapak **Dr. Selamat Riadi, M.I.Kom** , selaku Wakil bidang penjamin mutu akademik dan selaku dosen pembimbing akademik penulis, Terima kasih telah banyak memberi semangat dan nasihat kepada penulis.
3. Bapak **Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP** , selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi. Terima kasih atas dukungan dan nasihat untuk penulis bisa menyelesaikan tugas akhirnya dengan tepat waktu.
4. Bapak **Armansyah Matondang, S.Sos, M.Si**, selaku dosen pembimbing. Terima kasih telah banyak memberi ilmu, arahan, semangat, dorongan, waktu dan nasihat sehingga skripsi yang telah ditulis ini selesai dengan tepat waktu.

5. Bapak/Ibu **Dosen Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik** yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan arahan selama perkuliahan.
6. Para **Staff administrasi program studi Ilmu Komunikasi** yang telah memberikan banyak bantuan dan kemudahan untuk penulis dalam menyelesaikan administrasi selama perkuliahan.
7. Bapak **Reza selaku Owner/Admin di Komunitas Ancient LunA** terima kasih telah bersedia dan memberikan izin untuk terlibat menjadi informan dalam penyusunan skripsi ini.
8. **Kedua orang tua penulis, Alm. Ayah dan Ibu.** Terima kasih sudah banyak mengajarkan dan mendidik penulis hingga ada di proses sekarang. Untuk Alm. Ayah. Terima kasih atas jasa nya yang sudah jeri payah, usaha keras untuk menghidupi keluarga terkhusus nya si penulis serta mendidik hingga saat ini penuh dengan kasih sayang yang melimpah. Penulis merasa sedih dan hampa ketika tahu sosok Ayah sudah tidak ada lagi dan tidak bakal ada di sesi wisuda. Untuk Ibu, Terima kasih sudah merawat, membesarkan penulis dari lahir hingga tumbuh dewasa sekarang. Terima kasih atas cinta, doa, motivasi, nasihat yang telah Ibu berikan.
9. **Empat saudara kandung penulis tersayang untuk Abang dan Kakak,** terima kasih sudah memberikan semangat, doa, dan canda kepada penulis
10. **Tiga sahabat SMP penulis Handryansyah Purba, Risandy Syahnakri, Teguh Arya Abdullah.** Terima kasih atas doa, dukungan, mendengarkan keluh kesah penulis dan candaan yang diberikan kepada penulis.

11. Pertemanan seperjuangan (**RUMTENG**), **M. Abir Siddiq, M. Agung Bey, Dicky Surya Amanda, Wahyu Persada Putra, dan Raymonez Purba.**

Terima kasih sudah mau berjuang bersama, suka duka bersama, canda tawa bersama. Sehat selalu serta sukses untuk kita semua.

12. Teman-teman **DEMISIONER IMAJINASI FISIP UMA 2023-2024**, Terima kasih sudah memberikan semangat, tawa dan canda kepada penulis.

13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu-persatu yang sudah membantu pemikiran dan tenaga atas kelancaran skripsi yang penulis buat.

14. Terima kasih untuk diri sendiri Muhammad Rivaldi. Terima kasih sudah mau berjuang sampai di titik ini dan mau berusaha yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. banyak lika liku perjalanan pembuatan skripsi ini mulai dari kerusakan device, file error, dll. walaupun sempat ada rasa putus asa, tapi terima kasih sudah mau bertahan. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kurangnya, kritik dan saran yang membangun kesempurnaan skripsi dari kalian kalian itu sangat membantu. Semoga skripsi yang sudah saya buat bisa bermanfaat buat orang-orang diluar sana. Akhir kata penulis ucapkan Terima kasih.

Medan, 26 Februari 2025  
Penulis

M. Rivaldi

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Komunikasi .....	7
2.1.1 Jenis Komunikasi.....	8
2.1.2 Tujuan Komunikasi.....	12
2.1.3 Bentuk Komunikasi .....	13
2.2 Komunikasi Kelompok.....	14
2.2.1 Jenis Komunikasi Kelompok.....	16
2.2.2 Karakteristik Komunikasi Kelompok.....	16
2.3 Komunikasi Virtual.....	18
2.4 Media Baru ( <i>New Media</i> ) .....	21
2.4.1 Jenis dan Kategori Media Baru.....	22
2.4.2 Manfaat Media Baru .....	23
2.5 Komunitas Virtual .....	23
2.6 Discord .....	25
2.7 Penelitian Terdahulu .....	27
2.8 Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	34
3.2 Waktu dan Tempat Lokasi Penelitian .....	34
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	34
3.2.2 Waktu Penelitian .....	35
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	35
3.4 Informan Penelitian .....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
3.7 Teknik Keabsahan Data .....	39

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Profil Ancient LunA .....	40
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	43
4.2.1 Peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina atau membimbing perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika. 44	
4.2.2 Hambatan Komunikasi di Komunitas Ancient LunA.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 4.1 Profil Ancient LunA .....	40
Gambar 4.2 Aturan Tertulis Ancient LunA .....	43



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	58
Lampiran 2. Surat Izin Riset .....	61
Lampiran 3. Surat Selesai Riset .....	62
Lampiran 4. Dokumentasi.....	63



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi, ide, pendapat, sikap, dan emosi antara tiga atau lebih anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Putri, 2021). Dalam komunikasi kelompok, setiap orang memiliki peran penting sebagai pengirim dan penerima pesan. Oleh karena itu, keberhasilan interaksi sangat bergantung pada keterampilan komunikasi, kejelasan pesan, dan adanya rasa saling menghargai di antara anggotanya. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman bersama, membuat keputusan yang disepakati bersama, atau mendukung pencapaian tujuan tertentu. Sebelumnya komunikasi kelompok terbatas pada interaksi langsung atau tatap muka dalam lingkungan keluarga, pendidikan, dan pekerjaan. Namun, dengan kemajuan teknologi di era *modern* telah mengubah paradigma ini secara substansial. Dengan munculnya teknologi digital, khususnya internet, manusia dapat berkomunikasi satu sama lain tanpa batasan jarak dan waktu. Dengan *platform online*, kelompok dapat tetap terhubung, berbagi informasi, berbicara tentang berbagai hal, dan membuat keputusan bersama di mana pun mereka berada.

Discord adalah salah satu *platform* yang paling populer untuk mendukung komunikasi kelompok virtual. Dengan berbagai fitur yang mendukung komunikasi berbasis teks, suara, dan video, itu telah menjadi pilihan utama bagi banyak komunitas untuk membangun interaksi yang efektif dan dinamis. Selain itu, Discord memiliki

kemampuan untuk mengatur saluran terorganisir dan memiliki fitur tambahan seperti integrasi bot dan moderasi, yang menjadikannya sarana yang sangat efektif.

Ancient LunA adalah server di *platform* Discord yang dibentuk tahun 2018 untuk komunitas virtual dalam negeri maupun mancanegara. dimulai dari media sosial Discord sebagai platform diskusi utama dimana semua anggota dominan menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi. Komunitas virtual Ancient LunA menerima dari semua kalangan dengan minimal umur 13 tahun ke atas, dimulai dari game *Black Desert Online* yang ramai di kalangan *gamers*. Komunitas ini ekspansi sehingga tidak hanya menjadi genre game saja, tetapi sebagai platform untuk bercerita, kerja, belajar, dan penyalur hobi lain seperti bernyanyi dan lain-lain.

Komunitas virtual Ancient LunA ini berkembang pesat pada tahun 2018 sampai tahun 2020, ditahun ini komunitas Ancient LunA ekspansi ke ranah diluar game. Penambahan group di dalam dengan tambahan game baru seperti *Dead Frontier*, *Apex Legends*, dan *Toram Online* membuat komunitas Ancient LunA ramai. kata-ke-kata, anggota yang nyaman berada dan tetap di komunitas kerap membawa teman mereka untuk datang berkunjung hanya untuk bercerita diluar game. Dengan kata lain Ancient LunA merupakan komunitas yang mewadahi penyalur hobi.

Beragam aktivitas yang bisa dilakukan komunitas ini tidak hanya sekedar tempat untuk ngobrol. Anggota Ancient LunA dapat mengikuti berbagai aktivitas seru seperti, Ngobrol santai: Diskusi tentang game terbaru, tips dan trik, atau sekedar berbagi cerita lucu. Voice chat: Mengobrol sambil bermain game bersama teman-teman baru. Event-event seru: Turnamen game, giveaway, atau acara khusus lainnya. Saling

membantu. Anggota komunitas saling membantu menyelesaikan masalah dalam game atau berbagi informasi. Namun dengan karena adanya berbagai usia didalamnya membuat sesuatu hal yang menjadi masalah yaitu kurangnya etika dalam berkomunikasi perorangan di dalam server tersebut. Contohnya ketika seorang anggota yang masih berusia muda (13-17 tahun) mengkritik sebuah konten yang dibagikan oleh yang berusia dewasa (21-30 tahun) dengan bahasa yang tidak sopan sehingga mengakibatkan adanya ketersinggungan. Adapun contoh kalimat yang disampaikan seperti : *“damn bro! ur content so fuc\*ing bad”*. Etika berbicara ini lah yang menjadi salah satu penyebab terjadinya suatu masalah kesalahpahaman di dalam server.

Penggunaan aplikasi untuk mengirim pesan yang instan salah satunya adalah discord dimana dalam platform ini terdapat beberapa fitur yang nantinya adalah dapat digunakan dalam aplikasi discord seperti obrolan video dan masih banyak lagi fitur yang ada didalam aplikasi discord ini. Ancient LunA memberikan kesempatan bagi siapa pun untuk belajar meningkatkan kemampuan pribadi atau bahkan untuk meningkatkan kualitas komunikasi antar keanggotaan. Ancient LunA merupakan salah satu komunitas virtual dengan menampilkan teknologi terkini dan zaman industri dengan teknologi 4.0.

Penggunaan discord saat ini sudah semakin banyak, media pembelajaran dengan menggunakan media sosial pun saat ini sudah menggunakan discord salah satunya adalah Ancient LunA. Dengan berjumlahkan member sebanyak 100 sampai 200 maka dapat sehingga penggunaan discord tentu saja sangat berguna. Saat ini yang bergabung dalam server Ancient Luna yaitu 1.445 orang. Dimana berawal dari sebuah

pertemanan mungkin awalnya beberapa anggota bertemu dalam sebuah game online dan memutuskan untuk membuat komunitas yang lebih privat untuk terus berinteraksi. Terinspirasi oleh kesuksesan komunitas gaming lainnya, para anggota memutuskan untuk membuat komunitas sendiri dengan konsep yang unik. Dengan visi untuk menjadi komunitas gaming yang paling ramah dan inklusif, Ancient LunA senantiasa berupaya menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung bagi semua anggotanya.

Ancient LunA adalah lebih dari sekadar komunitas game. Kami adalah keluarga yang terikat oleh kecintaan yang sama terhadap dunia virtual. Di sini, kami saling mendukung, belajar bersama, dan tumbuh bersama. Inklusif merupakan sebuah sikap yang dimana harus bisa memosisikan diri dalam posisi yang sama dengan orang lain. Bentuk inklusif dapat berupa sikap, perilaku, kebijakan, dan lingkungan yang terbuka untuk semua orang maka dari itu kami percaya bahwa setiap individu memiliki potensi yang unik, dan kami berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang inklusif di mana semua orang merasa dihargai dan diterima. Melalui semangat persaudaraan dan kerja sama, kami ingin berkontribusi dalam memajukan komunitas gaming yang lebih baik. Dari uraian latar belakang di atas maka hal ini muncullah pertanyaan penulis “ Bagaimana peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina atau membimbing perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika?”.

## 1.2 Fokus Penelitian

Fokus awal yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu bagaimana peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina atau membimbing perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika komunikasi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina atau membimbing perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika komunikasi?
2. Apa hambatan komunikasi di komunitas Ancient LunA?

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peran komunikasi kelompok anggota komunitas Ancient LunA dalam membina perilaku anggota lain yang tidak menerapkan etika komunikasi.
2. Untuk Mengetahui hambatan komunikasi di komunitas Ancient LunA.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ruang lingkup ilmu komunikasi. Memberikan pemahaman lebih dalam peran komunikasi kelompok untuk mempengaruhi dinamika berkomunikasi di komunikasi virtual.

2. Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam lagi bagi pengetahuan di ruang lingkup ilmu komunikasi tentang bagaimana peran dan hambatan berkomunikasi kelompok di komunikasi virtual.
3. Secara praktis, hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu mengeksplorasi bagaimana discord. Sebagai media sosial khusus dalam kelompok.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Komunikasi

Komunikasi adalah salah satu aspek dalam kehidupan manusia yang tidak mungkin dilewatkan. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan berkomunikasi secara efektif menjadi semakin penting. Komunikasi memainkan peran krusial dalam mempelajari bagaimana pesan dan informasi dikirim, diterima, dan dipahami antara individu, kelompok, dan organisasi.

Definisi komunikasi dapat dibagi menjadi dengan dua bentuk yaitu: Komunikasi Antar Pribadi (*Interpersonal communications*), yaitu proses saling bertukar informasi serta pemindahan pengertian antara dua individu atau lebih di dalam suatu kelompok kecil manusia.

Setiap percakapan pasti memiliki tujuan agar pesan dapat dipahami atau mempengaruhi perilaku orang lain. Setiap orang berkomunikasi untuk membangun kontak sosial dengan orang-orang di sekitarnya dan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri mereka sendiri, menurut Thomas M. Scheidel (Mulyana, 2005). Gordon I. Zimmerman et al. membedakan dua jenis tujuan komunikasi. Setiap orang berkomunikasi untuk dua alasan. Pertama, mereka berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhannya, untuk memberi makan dan pakaian kepada diri mereka sendiri, untuk memuaskan rasa penasaran mereka terhadap lingkungan, dan untuk menikmati hidup. Kedua, mereka berkomunikasi untuk membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain

(Mulyana, 2005). Menurut Effendy (2011), ada empat tujuan komunikasi: mengubah sikap (*to change attitude*), mengubah opini atau pendapat (*to change opinion*), mengubah perilaku (*to change behavior*), dan mengubah masyarakat (*to change society*).

Mortensen (2020), Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara individu atau kelompok melalui simbol-simbol yang dimengerti oleh kedua belah pihak. West & Turner (2019), Komunikasi adalah interaksi sosial yang melibatkan pengiriman, penerimaan, dan pemahaman pesan melalui berbagai saluran komunikasi.

O'Keefe (2016), Komunikasi adalah proses transmisi simbol-simbol yang dimaksudkan untuk membangun pemahaman bersama dan mempengaruhi perilaku individu atau kelompok.

Littlejohn & Foss (2018), Komunikasi adalah pemindahan informasi dan pemahaman antara dua atau lebih pihak melalui saluran komunikasi tertentu.

### **2.1.1 Jenis Komunikasi**

Komunikasi berdasarkan penyampaiannya. Pada umumnya setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain tidak hanya makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang selalu mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang terampil berkomunikasi, oleh sebab itu dibutuhkan beberapa cara dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan cara menyampaikan informasi dapat dibedakan menjadi komunikasi verbal dan nonverbal, sementara komunikasi

berdasarkan perilaku dapat dibedakan menjadi komunikasi formal, komunikasi informal, dan komunikasi non formal, berikut penjelasannya:

#### 1. Komunikasi berdasarkan penyampaian

Pada umumnya setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain karena manusia tidak hanya makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang selalu mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang terampil berkomunikasi, oleh sebab itu dibutuhkan beberapa cara dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan cara penyampaian informasi dapat dibedakan menjadi 2 (dua), yaitu :

##### a. Komunikasi Verbal (Lisan)

1. Yang terjadi secara langsung serta tidak dibatasi oleh jarak, dimana kedua belah pihak dapat bertatap muka. Contohnya dialog 2 (dua) orang.
2. Yang terjadi secara tidak langsung akibat dibatasi oleh jarak. Contohnya komunikasi lewat telepon.

##### b. Komunikasi nonverbal (Tertulis)

1. Naskah, yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kabar yang bersifat kompleks.
2. Gambar dan foto akibat tidak bisa dilukiskan dengan kata-kata atau kalimat
3. Komunikasi berdasarkan Perilaku. Komunikasi berdasarkan perilaku dapat dibedakan menjadi: Komunikasi Formal, yaitu komunikasi yang terjadi diantara organisasi atau perusahaan yang tata caranya sudah diatur dalam struktur organisasinya. Contohnya seminar. Komunikasi Informal, yaitu komunikasi yang terjadi pada sebuah organisasi atau perusahaan yang tidak

ditentukan dalam struktur organisasi serta tidak mendapat kesaksian resmi yang mungkin tidak berpengaruh kepada kepentingan organisasi atau perusahaan. Contohnya kabar burung, desasdesus, dan sebagainya. Komunikasi Nonformal, yaitu komunikasi yang terjadi antara komunikasi yang bersifat formal dan informal, yaitu komunikasi yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan organisasi atau perusahaan dengan kegiatan yang bersifat pribadi anggota organisasi atau perusahaan tersebut. Contohnya rapat mengenai ulang tahun perusahaan.

c. Komunikasi berdasarkan Kelangsungannya

Berdasarkan Kelangsungannya, komunikasi dapat dibedakan menjadi:

1. Komunikasi Langsung, yaitu proses komunikasi dilakukan secara langsung tanpa bantuan perantara orang ketiga ataupun media komunikasi yang ada dan tidak dibatasi oleh adanya jarak.
2. Komunikasi Tidak Langsung, yaitu proses komunikasinya dilaksanakan dengan bantuan pihak ketiga atau bantuan alat-alat media komunikasi.

d. Komunikasi Berdasarkan Maksud Komunikasi

Berdasarkan maksud komunikasi dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Berpidato
2. Memberi Ceramah
3. Wawancara
4. Memberi Perintah alias Tugas

Dengan demikian jelas bahwa inisiatif komunikator menjadi hal penentu, demikian pula kemampuan komunikator yang memegang peranan kesuksesan proses komunikasinya.

e. Komunikasi Berdasarkan Ruang Lingkup

Berdasarkan Ruang Lingkupnya, komunikasi dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Komunikasi Internal

Komunikasi internal dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, yaitu:

- a. Komunikasi Vertikal, yang terjadi di dalam bentuk komunikasi dari pemimpin kepada anggota, seperti perintah, teguran, pujian, dan sebagainya.
- b. Komunikasi Horizontal, yang terjadi di dalam ruang lingkup organisasi atau perusahaan diantara orang - orang yang memiliki kedudukan sejajar
- c. Komunikasi Diagonal, yang terjadi di dalam ruang lingkup organisasi atau perusahaan diantara orang - orang yang memiliki kedudukan berbeda pada posisi tidak sejajar vertical.

2. Komunikasi Eksternal

Komunikasi yang terjadi antara organisasi atau Perusahaan dengan pihak Masyarakat yang ada diluar organisasi atau perusaah tersebut. Komunikasi eksternal dimaksudkan untuk memperoleh pengertian, kepercayaan, bantuan dan Kerjasama dengan masyarakat. Komunikasi dengan pihak luar bisa berbentuk: Eksposisi, pameran, promosi, dan sebagainya, Konferensi pers, Siaran Televisi, Radio, dan sebagainya. Dan Bakti Sosial

f. Komunikasi Berdasarkan Jumlah Yang Berkomunikasi

Komunikasi berdasarkan jumlah yang berkomunikasi, dapat dibedakan menjadi:

- A) Komunikasi Perseorangan, yaitu komunikasi yang terjadi dengan cara perseorangan atau individu antara pribadi dengan pribadi mengenai persoalan yang bersifat pribadi juga.
- B) Komunikasi Kelompok, yaitu komunikasi yang terjadi pada kelompok mengenai persoalan-persoalan yang menyangkut kepentingan kelompok. Perbedaannya dengan komunikasi perseorangan yaitu komunikasi ini lebih terbuka dibandingkan dengan komunikasi perseorangan.

### 2.1.2 Tujuan Komunikasi

Setiap percakapan pasti memiliki tujuan agar pesan dapat dipahami atau mempengaruhi perilaku orang lain. Setiap orang berkomunikasi untuk membangun kontak sosial dengan orang-orang di sekitarnya dan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri mereka sendiri, menurut Thomas M. Scheidel (Mulyana, 2005). Gordon I. Zimmerman et al. membedakan dua jenis tujuan komunikasi. Setiap orang berkomunikasi untuk dua alasan. Pertama, mereka berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhannya, untuk memberi makan dan pakaian kepada diri mereka sendiri, untuk memuaskan rasa penasaran mereka terhadap lingkungan, dan untuk menikmati hidup. Kedua, mereka berkomunikasi untuk membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain (Mulyana, 2005). Menurut Effendy (2011), ada empat tujuan komunikasi: mengubah sikap (*to change attitude*), mengubah opini atau pendapat (*to change opinion*), mengubah perilaku (*to change behavior*), dan mengubah masyarakat (*to change society*).

### 2.1.3 Bentuk Komunikasi

Komunikasi intrapribadi, antarpribadi, kelompok, massa, dan organisasi adalah beberapa kategori komunikasi, menurut Mulyana (2005), yaitu :

#### 1) Komunikasi Intrapribadi

Menurut De Vito (1997), komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri untuk tujuan berpikir, merenung, melakukan penalaran, dan menganalisis.

#### 2) Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi adalah ketika orang berbicara satu sama lain secara langsung, memungkinkan setiap orang melihat reaksi orang lain secara langsung, baik secara lisan maupun nonverbal.

Komunikasi interpersonal, menurut Effendy (1993), adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang dengan dampak dan tanggapan yang cepat. Selama proses ini, kemampuan komunikator dibutuhkan untuk berkomunikasi dalam peran orang lain (empati).

#### 3) Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok besar dan kelompok kecil adalah dua jenis komunikasi kelompok. Kelompok kecil terdiri dari kelompok individu yang relatif kecil yang saling berhubungan dengan tujuan yang sama dan memiliki tingkat organisasi tertentu di antara mereka. Komunikasi antar manajer dengan kelompok karyawan adalah contohnya.

#### 4) Komunikasi Organisasi

Menurut buku Pace & Faules (2005), pengertian organisasi bergantung pada sudut pandang yang diambil. Ada dua jenis perspektif: objektif dan subyektif. Pandangan obyektif menganggap organisasi sebagai wadah yang konkret dan fisik yang merangkum orang, hubungan, dan tujuan.

#### 5) Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah jenis komunikasi di mana saluran (media) digunakan untuk menghubungkan banyak komunikator dan komunikan secara massal, tersebar luas, bertempat tinggal jauh (terpencar), sangat berbeda, dan memiliki dampak tertentu (Tan dan Wright dalam Liliweri 2011).

### 2.2 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah studi tentang segala sesuatu yang terjadi ketika individu berinteraksi dalam kelompok kecil. Ini bukanlah suatu deskripsi tentang bagaimana komunikasi seharusnya terjadi, juga bukan merupakan serangkaian saran mengenai metode apa yang harus digunakan (Alvin, 2006).

Komunitas virtual penggunaan aplikasi untuk berkomunikasi sangat dibutuhkan untuk menunjang kekompakkan dikarenakan didalam sebuah kelompok kita memungkinkan untuk berbagi informasi, pengalaman, pengetahuan kita dengan anggota lainnya, maka dari itu diperlukan wadah untuk berinteraksi setiap harinya. Komunikasi di dalam sebuah kelompok akan tercipta bila

Terdapat hubungan dan kerjasama dalam kelompok tersebut, sebaliknya bila hubungan dan kerjasama tidak terjalin sulit kelompok tersebut dapat berkembang. Selain itu terdapat empat elemen komunikasi kelompok yaitu interaksi, waktu, ukuran

dan tujuan(Daryanto & Rahardjo, 2016). Kelompok atau komunitas merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut(Mulyana, 2005).

Komunikasi kelompok adalah sekelompok individu yang dapat saling mempengaruhi, memperoleh kepuasan bersama pada tingkat tertentu, berinteraksi untuk suatu tujuan, mengambil peran, terhubung satu sama lain, dan berkomunikasi secara tatap muka. (Arni, 2002)

Effendy (2003) menyatakan bahwa komunikasi sebagai konsekuensi hubungan sosial (*social relations*). Masyarakat paling sedikit terdiri dari dua orang yang saling berhubungan satu sama lain yang karena hubungan menimbulkan interaksi sosial (*social intreraction*). Sedangkan komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Wiryanto, 2005). Didalam komunikasi kelompok melibatkan minimal 3 orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.

Dari pengertian komunikasi dan komunikasi kelompok yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok merupakan proses komunikasi

yang memiliki karakteristik yang khusus yaitu adanya pelaku yang terdiri dari minimal 3 orang, adanya tujuan, dan ada proses bertemu antar pelaku.

### **2.2.1 Jenis Komunikasi Kelompok**

Effendy (Hariyanto, 2021) membagi komunikasi kelompok menjadi dua jenis, yakni:

#### **1. Komunikasi Kelompok Kecil**

apabila situasi komunikasi antara komunikator dengan setiap komunikannya dapat terjadi dialog (lebih rasional)

#### **2. Komunikasi Kelompok Besar**

Jika situasi komunikasi antara komunikator dengan setiap komunikannya sukar terjadi dialog (lebih emosional).

### **2.2.2 Karakteristik Komunikasi Kelompok**

Menurut Hariyanto (2021) karakteristik dari komunikasi kelompok adalah sebagai berikut.

#### **1. Kepribadian Kelompok**

Setiap individu dalam kelompok mempunyai kepribadian yang berbeda-beda. Pribadi seseorang disaat sendirian dan jika ia berada di tengah kelompoknya biasanya berbeda.

#### **2. Norma Kelompok**

Mengidentifikasi cara-cara anggota kelompok itu bertingkah laku serta cara-cara yang menurut pertimbangan kelompok adalah baik.

#### **3. Kohesivitas Kelompok**

Kekuatan saling tarik-menarik antara anggotanya atau kekuatan yang menahan mereka agar tetap tinggal dalam suatu kelompok. Kohesivitas kelompok

ditentukan oleh dua hal, yaitu: a) Tingkah laku normatif yang cenderung kuat ketika anggota tertarik dan diidentifikasi dengan kelompok; b) Lamanya menjadi anggota suatu kelompok. Semakin lama menjadi anggota suatu kelompok, maka semakin terikat pula seseorang dengan kelompok.

4. Komunikasi kelompok berusaha untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya, beberapa tujuan yang dicapai meliputi: berkeinginan untuk mencapai keberhasilan kelompok, atau berkeinginan untuk menghindari kegagalan kelompok.

Sementara itu, menurut Mukarom (2020, hlm. 92) karakteristik komunikasi kelompok di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Norma,

Norma adalah persetujuan atau perjanjian tentang bagaimana orang-orang dalam suatu kelompok berperilaku satu dengan lainnya; ada tiga kategori norma yaitu norma sosial, prosedural, dan norma tugas.

2. Peran,

Peran adalah pola-pola perilaku yang diharapkan dari setiap anggota kelompok; ada dua fungsi peran dalam kelompok, yaitu fungsi tugas dan fungsi pemeliharaan). Karakteristik dari kelompok kecil, yaitu : ditujukan pada kognisi komunikasi, prosesnya berlangsung secara dialogis, sirkular, komunikator menunjukkan pesan atau pikiran kepada komunikasi, umpan balik berbentuk verbal.

Sedangkan karakteristik dari kelompok besar, yaitu:

1. Ditujukan kepada efek komunikasi, prosesnya berlangsung secara linear, dialogis namun berbentuk tanya-jawab. Suatu kelompok disadari atau tidak berpengaruh sangat besar terhadap cara suatu individu dalam bertindak, bersikap, berperilaku, dan pola pikir.
2. Komunikasi kelompok biasanya digunakan untuk bertukar informasi, menambah pengetahuan, memperteguh atau mengubah sikap dan perilaku, mengembangkan kesehatan jiwa, dan meningkatkan kesadaran.

### 2.3 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di dunia maya atau secara interaktif di tempat di mana pengiriman pesan dan pemeliharaan dikenal sebagai dunia virtual. Komunikasi virtual, dipahami sebagai kenyataan, sering disalahpahami sebagai "sifat virtual," tetapi keberadaan sistem elektronik itu sendiri konkret ketika komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan presentasi informasi digital individu. Komunikasi virtual adalah kemungkinan streaming dan komunikasi dunia maya, atau berita utama yang biasa disebut sebagai dunia maya. Abad komunikasi virtual ini dicintai oleh semua orang dan dapat ditemukan kapan saja, di mana saja. Bentuk komunikasi virtual adalah penggunaan internet. Internet adalah media komunikasi yang sangat efektif dan efisien dengan menyediakan institusi seperti Web, Chat (MIRC), Email, Facebook, WhatsApp, Instagram, Line, Twitter dan banyak lagi. Ada begitu banyak fasilitas untuk komunikasi yang tersedia di dunia maya, dan keberadaannya tergantung pada orang. Kami dapat mengenali ketergantungan pada

peningkatan penjualan seluler dengan harga murah dan menyediakan fasilitas penuh untuk akses internet.

Komunikasi virtual adalah bagian dari inovasi yang mengarah pada pengembangan media baru (media baru). Media baru ini adalah pengembangan keberadaan media lama. Konten media baru juga digunakan oleh media. Peran komunikasi virtual dalam kehidupan setiap orang berkembang sangat cepat dan dapat diakses kapan saja, di mana saja. Salah satu penggunaan komunikasi virtual adalah orang yang menggunakan internet. Adapun pengertian komunikasi virtual menurut beberapa ahli yaitu :

1. Mary Lyn Stoll (2015) di Ambar (2018) mendefinisikan komunikasi online sebagai jenis komunikasi antar organisasi yang terjadi antara individu atau melalui internet.
2. EFI A. Nisiformou (2014) di Ambar (2018) mendefinisikan komunikasi online dalam berbagai cara (email, situs web, jejaring sosial, dll.). dimana individu dan komputer itu dapat berinteraksi satu sama lain melalui jaringan internet.
3. Antonella Mascio (2015) di Ambard (2018) mendefinisikan komunikasi online sebagai jenis komunikasi internet yang terhubung ke jaringan dan menyajikan berbagai model komunikasi seperti forum, obrolan, dan banyak lagi.

Dengan adanya internet dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi atau berinteraksi tanpa harus terhalang oleh jarak. Adapun menurut Graham bahwa :

“Interaksi atau *interactivity* merupakan salah satu cara yang berjalan di antara pengguna dan mesin (teknologi) dengan memungkinkan para pengguna maupun perangkat saling dapat terhubung secara interaktif. Interaksi merupakan salah satu karakter media siber sebagai alat komunikasi.”

Internet sudah menjangkau semua praktik sosial dengan mengubah cara berkomunikasi manusia. Selain mengubah perubahan dalam pola komunikasi, internet juga menciptakan sebuah komunitas di dunia maya yang sering sekali disebut dengan *virtual community*.

Pada komunikasi virtual terdapat tiga jenis model atau jenis yaitu email, chatting dan web.

### 1. E-mail

Email dapat diartikan sebagai tempat pengiriman surat melalui media elektronik internet. Email ini termasuk dalam jenis komunikasi asynchronous Communication, yang berarti pengirim pesan dan penerima tidak berada di tempat dan waktu yang sama.

### 2. Chatting

Chatting adalah salah satu fasilitas yang terdapat pada internet, dimana seseorang berkomunikasi secara interaktif dengan satu orang atau lebih yang sedang dalam keadaan online. Chatting ini termasuk dalam jenis komunikasi synchronous communication yang berarti komunikasi melalui jaringan internet dengan waktu yang bersamaan.

### 3. Web

Web adalah tempat memajang atau memberikan informasi secara online yang memiliki kaitan (link) informasi yang tidak terbatas. Web dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Informasi umum atau info pelayanan umum Contoh : Kompas.com, liputan6.com
  - 2) Informasi khusus (web yang berisi tentang informasi suatu lembaga) Contoh : deplu.co.id, depkominfo.go.id 3). Informasi komersial Contoh : kapanlagi.com
- Web sendiri memiliki dua jenis, yaitu official web adalah website resmi yang dimiliki oleh lembaga, dan Unofficial web adalah web tidak resmi yang dimiliki seseorang atau personal, seperti “blog”.

#### **2.4 Media Baru (*New Media*)**

Menurut buku Sosiologi Komunikasi (2019) karya Mahyuddin, media baru merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan perpaduan teknologi dan komunikasi digital. Media baru menekankan pentingnya informasi dan teknologi yang berhubungan dengan Internet.

*New Media* atau yang sering kita sebut sebagai media baru merupakan media yang berbasis internet atau online yang penggunaannya menggunakan komputer, handphone ataupun gadget lainnya. *New media* biasanya merujuk pada alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan melalui internet. Alat ini fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat digunakan secara publik atau privat.

Media telematik atau media baru, menurut McQuail adalah perangkat teknologi elektronik yang berbeda yang digunakan untuk berbagai tujuan. Perangkat media elektronik baru yang disebutkan ini terdiri dari beberapasekumpulan sistem yang saling berhubungan untuk membentuk kesatuanfungsi-kinerja. Ini termasuk sistem transmisi, sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, serta sistem penyajian gambar yang dibuat dengan teknologi komputer.

Lev Manovich menjelaskan dalam bukunya *The New Media Reader* bahwa media baru adalah objek budaya dan paradigma baru dalam dunia media massa di tengah masyarakat. Mereka adalah evolusi dari model penyebaran informasi yang dikendalikan oleh aplikasi tertentu melalui teknologi komputer dan data digital. Namun, menurut Martin Lister dkk. dalam buku *New Media: A Critical Introduction*, "media baru" adalah istilah atau kata-kata khusus yang mengacupada perubahan besar dalam produksi, distribusi, dan penggunaan media yang berkaitan dengan teknologi, harfiah, konvensional, dan budaya.

#### **2.4.1 Jenis dan Kategori Media Baru**

1. Media Komunikasi Interpersonal yang meliputi telepon atau juga *E-mail*
2. Media permainan interaktif berfokus pada pengguna melalui komputer dan game sebelum realitas visual ditambahkan
3. Media Pencari Informasi dianggap sebagai perpustakaan dan sumber data yang belum pernah dapat diakses
4. Media Partisipasi Kolektif, kategori yang mencakup penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar pesan, gagasan, dan pengalaman

5. Perannya utama sebagai pengganti media penyiaran adalah untuk menerimapesan dan mengunduh konten yang disiarkan atau disebarakan dengan cara lain yang sebanding.

#### 2.4.2 Manfaat Media Baru

Dalam buku Dasar-Dasar Penyiaran 2015, Hidajanto Djamal dan Andi Fachruddin menyatakan bahwa media baru membuat pencarian informasi lebih mudah dan lebih cepat. Adapun beberapa manfaat dan fungsi lainnya, seperti:

1. Media Hiburan
2. Efisiensi dalam berkomunikasi
3. Sarana Pendidikan

#### 2.5 Komunitas Virtual

Komunitas virtual, yang sering disebut sebagai "komunitas daring," merujuk pada sekelompok individu yang memiliki minat dan praktik yang serupa, dan mereka berkomunikasi secara teratur dan terorganisir melalui Internet melalui berbagai *platform* atau metode bersama. Melalui komunitas virtual, pengguna memiliki kesempatan untuk lebih menyesuaikan pengalaman online mereka dengan cara mengidentifikasi karakteristik pribadi mereka. Salah satu peran paling awal dalam penggunaan internet adalah mendukung eksistensi komunitas virtual. Dengan lebih dari 25 juta situs yang ada, komunitas virtual memfasilitasi evolusi dari diskusi sederhana menjadi pembentukan perasaan dan pembangunan hubungan personal.

Forum diskusi online yang bersifat asinkronus hanya bertindak sebagai tempat di mana individu bisa bertemu dan berinteraksi tanpa keterikatan atau kontinuitas

tertentu di antara mereka. Meskipun forum seperti ini mungkin memenuhi tujuan pertemuan singkat, hal ini tidak selalu memenuhi kebutuhan sejati dari sebuah komunitas daring. Agar anggota merasa benar-benar tergabung dalam komunitas online, mereka harus merasa sebagai bagian dari entitas sosial yang lebih besar, membangun hubungan yang kuat dengan sesama anggota, dan menjalani komunikasi yang berkelanjutan. Dalam beberapa kasus, diperlukan pengalaman dan periode penolakan sebelum anggota benar-benar mengenali pentingnya menjadi bagian dari sebuah komunitas daring.

Hanya ada beberapa komunitas online yang dapat memungkinkan seseorang untuk bergabung dengan komunitas reguler mereka. Jika komunitas Anda mencapai keseimbangan nilai dengan pemirsa Anda, mereka akan lebih tertarik pada organisasi anda. Hal ini akan memastikan bahwa pelanggan tetap setia pada hubungan yang mereka buat, mendorong inovasi, dan menarik pelanggan kembali. Jangan lupa bahwa kemampuan komunikasi teknologi sangat penting untuk komunitas virtual. Pengalaman pengguna sangat dipengaruhi oleh keaslian, kepercayaan audiens, dan fasilitasi yang tulus.

Nasrullah (2015), mendefinisikan komunitas virtual sebagai komunitas yang terbentuk di dunia siber oleh para pengguna karena adanya kesamaan atau saling melakukan interaksi dan relasi yang difasilitasi oleh medium komputer terkoneksi internet.

## 2.6 Discord

Discord pertama kali dirilis ke publik pada Mei 2015 dan banyak dipakai oleh *gaming content creator* yang melakukan siaran langsung (*Live Streaming*) di komputer atau ponsel. Aplikasi ini diciptakan oleh seorang ahli pemrograman bernama Jason Citron asal Amerika Serikat (AS). Discord merupakan platform komunikasi yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling mengirim percakapan, gambar, audio, video, bahkan berbagi layar.

Kehadiran internet sebagai sarana komunikasi mempermudah pengguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna internet. Sebagai media hiburan, internet berguna untuk mengakses konten hiburan online seperti video atau lagu di YouTube dan platform serupa, serta sebagai tempat untuk bermain game online. (Safitri & Dewi, 2021).

Aplikasi Discord telah terintegrasi dengan platform streaming populer seperti Twitch dan YouTube. Aplikasi ini dapat diunduh di Google Play Store, App Store, atau dari laman resmi discord.com. Biasanya, aktivitas permainan online terganggu ketika aplikasi komunikasi menginterupsi. Namun, Discord memiliki sistem tersendiri yang memungkinkan pengguna untuk melakukan voice chat tanpa mengganggu sistem yang berjalan di CPU, sehingga frame rate saat bermain game tetap stabil. Discord juga menyediakan ruang luas bagi komunitas, memungkinkan setiap pengguna untuk dengan mudah mencari komunitas game yang ingin dimainkan dan bergabung dengan komunitas tersebut. (Samperura et al., 2023). Aplikasi ini cukup efektif dan mudah digunakan oleh pengguna media sosial. Discord memiliki keistimeewaan dibandingkan platform lainnya karena dapat terhubung dengan platform populer seperti

twitch dan Youtube. Hal ini memungkinkan pengguna discord untuk langsung berinteraksi dengan platform tersebut, menjadikannya salah satu media social yang sangat efisien. Discord banyak digunakan oleh para *gamer* sebagai sarana komunikasi yang lebih efektif. Ada banyak fitur yang dimiliki oleh aplikasi Discord ini, seperti:

### 1. **Server**

Server adalah tempat di mana pengguna bisa membuat atau bergabung dengan komunitas yang mereka inginkan. Setiap server bisa memiliki berbagai channel, role, bot, emoji, dan lain-lain. Pengguna bisa membuat server sendiri atau mencari server yang sesuai dengan minat mereka.

### 2. **Channel (kanal)**

*Channel* adalah ruang obrolan yang ada di dalam server. Ada dua jenis *channel*, yaitu, Teks dan Suara. *Channel* teks digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dan lain-lain. *Channel* suara digunakan untuk berbicara dengan pengguna lain melalui mikrofon.

### 3. **Streaming Video Call**

Fitur ini ditambahkan sejak akhir tahun 2017. Lewat fitur ini, para pengguna aplikasi ini bisa melakukan panggilan sampai 10 orang, bahkan sampai sekarang sudah meningkat bisa sampai 40 orang.

### 4. **Peran (Role)**

*Role* adalah status atau peran yang bisa diberikan kepada pengguna di dalam server. *Role* bisa digunakan untuk mengatur hak akses, warna nama, dan lain-lain. Misalnya, ada role admin, moderator, member, dan sebagainya.

## 5. *Direct Messages* atau *Group Direct Message*

DM/GDM adalah singkatan dari *Direct Messages* atau *Group Direct Messages*.

Fitur ini memungkinkan pengguna Discord berkomunikasi secara privat dengan pengguna Discord lainnya. Selain itu, meskipun bersifat privat namun pengguna Discord dapat mengundang pengguna yang lainnya untuk bergabung di dalam group.

Secara umum, fungsi Discord hampir sama dengan *Skype*. Jadi, bisa dikatakan bahwa Discord adalah '*Skype*'-nya komunitas para *gamer*. Discord didesain untuk membantu para pemain untuk berkomunikasi dan berkoordinasi melalui server pribadi yang terpisah dari game itu sendiri. Hal ini memungkinkan para penggunanya untuk saling berkirim pesan teks dan obrolan suara tanpa mengganggu kinerja permainan.

Discord juga terintegrasi dengan platform *streamer* populer seperti *Twitch* dan *YouTube*, sehingga pengguna dapat menyelaraskan Discord pada akun di platform tersebut.

### 2.7 Penelitian Terdahulu

Penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Peneliti harus belajar dari peneliti lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. (Masyhuri dan Zainuddin, 2008:100).

Adapun penelitian sebelumnya yang dipakai sebagai referensi penulis dan memudahkan penulis dalam membuat penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul	Tahun	Kesimpulan
1	Christanto Arief Wibowo	Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual di Sosial Media Discord (Studi Netnografi pada Komunitas Virtual “FGO Indonesia”)	2020	Menunjukkan bahwa dalam grup FGO Indonesia ini telah terjadi komunikasi kelompok dalam komunitas virtual. Hal ini terbukti dari grup FGO Indonesia ini telah memenuhi fungsi-fungsi komunikasi kelompok dan ciri-ciri komunitas virtual. Komunikasi kelompok yang terjadi dalam grup FGO Indonesia ini berdasarkan pembahasan di atas berupa diskusi seputar game FGO Indonesia yang dilakukan baik melalui <i>chat</i> /pesan tertulis atau melalui <i>voice chat</i> /pesan suara.
2	Yuni Maysaroh , Calvin Gunawan , Annisa Nadya	Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU	2022	Sejak Oktober 2021, RevoU memulai program yang memberikan kesempatan bagi siapapun untuk belajar digital marketing untuk meningkatkan kemampuan pribadi atau bahkan untuk meningkatkan performa bisnis yang sedang dijalankan. Program belajar digital marketing ini gratis 100% dan diadakan selama 5 hari berturut-turut, RevoU ini adalah sekolah online (EdTech). Dari hal ini tentu saja komunitas yang ada adalah salah satu yang menggunakan discord, setiap orang dapat terhubung dan dapat saling berkenalan. Dengan adanya komunitas tersebut ini untuk membuat komunitas virtual media sosial yang mereka luncurkan atau kembangkan. selain mempermudah penyebaran informasi, juga

				mempermudah dalam mengontrol para anggota agar tetap loyal atau tetap memainkan gamenya
3	Wa Ode Sitti Nurhaliza, Nurul Fauziah	Komunikasi kelompok dalam virtual community	2020	Menunjukkan bahwa Komunitas virtual terbentuk dan berkembang melalui Computer Mediated Communication (CMC) di berbagai platform. Komunitas virtual hadir dan berkembang yang dilatarbelakangi oleh individu-individu memiliki tujuan yang sama. Individu-individu yang mengikat dirinya untuk masuk dan bertukar gagasan, informasi dalam komunitas virtual dikarenakan ada persamaan motif dan tujuan yang hendak dicapai. Beberapa persamaan dan perbedaan ditemui yang mengikat individu-individu untuk bergabung dalam komunitas virtual ditinjau dari perspektif bisnis, kesehatan dan pengembangan karir-linkedIn. Kepercayaan dan keamanan merupakan kunci utama individu tergabung dalam komunikasi virtual diberbagai bidang. Selain itu, dalam perpektif bisnis, kegunaan komunitas, lingkungan sosial virtual yang kondusif menjadi faktor individu tergabung dalam perdangangan online. Selanjutnya konteks kesehatan, kemudahan dalam mengakses informasi kesehatan selain kepercayaan dan keamanan data pengguna menjadi dasar orang tertarik masuk dalam komunitas. Terakhir, konteks

				<p>pengembangan karir linkedIn, individu mengikat diri masuk dalam komunitas dikarenakan platform ini memiliki kelebihan dalam membentuk modal jaringan sosial, modal pengetahuan hingga membentuk ikatan pertemanan. Komunitas virtual dalam berbagai platform tersebut (bisnis, kesehatan dan karir) terus berkembang dan semakin banyak dimintai oleh pengguna.</p>
4	Hardiansyah, Raihan Malik	Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Discord Online Selection University Sensha Do	2022	<p>Data penelitian diperoleh melalui wawancara secara mendalam pada anggota komunitas virtual tersebut dan melakukan observasi melalui discord. Hasil temuan dalam penelitian ini ialah berusaha untuk menjelaskan komunikasi kelompok yang ada pada sebuah komunitas virtual para gamer yang menggunakan media discord. Aktivitas atau pembicaraan para anggota komunitas ini adalah bermain game bersama atau saling menyemangati untuk menyelesaikan event atau quest game. Namun selain bermain game mereka juga melakukan kegiatan lainnya yang pada dasarnya bersifat positif untuk kemajuan para anggota komunitas. Komunitas ini menjadi wadah untuk para anggotanya untuk mencari relasi pertemanan yang memiliki hobby atau interest yang sama.</p>
5	Muhamad Chikal Fajar	Analisis Komunikasi Kelompok	2024	<p>Server ini berhasil memenuhi berbagai fungsi komunikasi kelompok dan menunjukkan</p>

		dalam Komunitas Virtual Vtuber Moona Hoshinova di Sosial Media Discord		ciri-ciri khas dari komunitas virtual yang aktif dan berinteraksi. Pertama-tama, komunikasi kelompok dalam server komunitas Moona Hoshinova di media sosial Discord dapat diamati melalui adanya diskusi yang beragam. Anggota komunitas aktif terlibat dalam percakapan seputar VTuber Moona Hoshinova, hobi, dan topik-topik menarik lainnya. Selanjutnya, interaksi antar member atau anggota komunitas terlihat sangat mudah terjadi. Kemudahan berinteraksi ini merupakan salah satu aspek kunci yang mendukung keberlangsungan dan keaktifan komunitas virtual. Adanya chat dan voice chat memberikan platform yang fleksibel bagi anggota untuk berkomunikasi sesuai dengan preferensi mereka, menciptakan pengalaman berpartisipasi yang lebih menyeluruh. Selain itu, server ini menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya keterlibatan anggota. Keterlibatan ini tercermin dalam partisipasi anggota dalam berbagai aktivitas dan diskusi
6	Sari, adinda destiana	Komunikasi kelompok gamers dalam menggunakan aplikasi meeting discord (Studi Kasus Pada Komunitas	2024	Menunjukkan bahwa bentuk interaksi komunikasi kelompok yang dilakukan komunitas Generation RFRturn melalui aplikasi meeting Discord membuktikan penggunaan bahasa yang cenderung kasar dan tidak formal sangat sering ditemukan pada obrolan

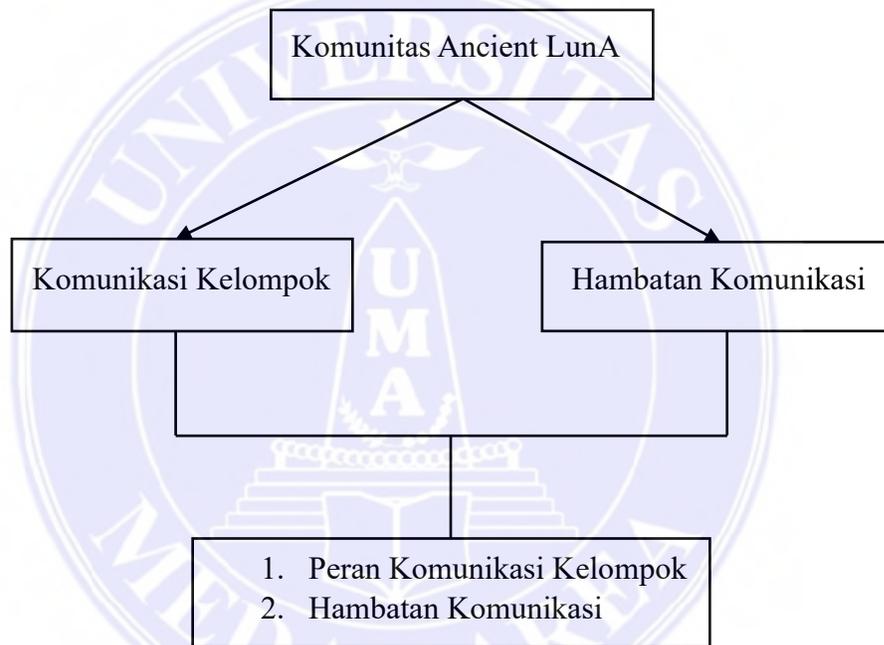
		Generation return)		mereka. Dan hal ini dianggap sebagai bentuk humor atau ikatan sosial di antara para anggota. Mereka mungkin merasa bahwa berbicara dengan bahasa yang lebih santai dan ekspresif dapat memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas kelompok. Kata kunci : Komunikasi Kelompok, Interaksi, Komunitas, Aplikasi, Discord.
--	--	-----------------------	--	---



## 2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan penetaan (*mind maping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Dalam kerangka pemikiran ini, peneliti akan mencoba menjelaskan pokok masalah penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam peneltian ini.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Sumber : Peneliti

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian Netnografi dengan dibaurkan dengan etnografi seperti yang disarankan Kozinets dalam (Bayu, 2017). Netnografi sendiri termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Menurut Kriyantono dalam bukunya, riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya dan riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi dan samplingnya sangat terbatas (Kriyantono, 2009). Jenis penelitian Netnografi fokus terhadap penelitian *online communities*, dan sebagai metode pendukung dari metode utama jika fokus penelitiannya adalah *communities online* (Kozinets dalam Bayu, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan metode utama netnografi karena penelitian ini fokus kepada komunitas yang terbentuk karena adanya interaksi para pengguna melalui internet sehingga masuk kedalam *online communities*.

#### 3.2 Waktu dan Tempat Lokasi Penelitian

##### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini penulis melakukan penelitiannya di komunitas Ancient LunA melalui Aplikasi Discord.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1  
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		Juli 2024	Agus 2024	Sep 2024	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025
1	Pengajuan Judul	■								
2	Penyusunan Proposal	■	■							
3	Seminar Proposal		■							
4	Penelitian/ pengambilan data		■	■						
5	Penulisan dan Bimbingan skripsi			■	■	■	■			
6	Seminar Hasil							■	■	■
7	Sidang Meja Hijau									

### 3.3 Subjek dan Objek Penelitian

#### A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang dijadikan sumber data atau sumber informasi oleh peneliti untuk riset yang dilakukan. Dalam penelitian ini Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling*, dimana subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria dari subjek adalah *Owner* yang mengelola komunitas Ancient LunA di Discord.

#### B. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah topik permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah komunikasi kelompok yang dilakukan para *gamer* dalam aplikasi Discord.

### 3.4 Informan Penelitian

#### 1. Informan Kunci

Yaitu mereka yang langsung terlibat dalam penelitian ini. Maka dengan itu yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini yaitu, admin yang mengurus grup Ancient Luna yaitu : Reza

#### 2. Informan Tambahan

Yaitu orang-orang yang bukan narasumber pokok, tetapi informan tambahan ini berfungsi untuk melengkapi informasi kebutuhan peneliti. Adapun informan tambahannya sebagai anggota yang bergabung di server Ancient LunA yang dimana diwawancara melalui video *call* melalui aplikasi Discord yaitu : Nakri dan Hans

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 (tiga) teknik pengumpulan data yaitu :

#### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatan melalui hasil kerja panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya (Bungin, 2007). Observasi yang dilakukan peneliti adalah pengamatan terhadap kegiatan komunikasi yang terjadi di komunitas Ancient LunA yang ada di Discord.

#### 2. Wawancara

Menurut Beger dalam (Kriyantono, 2009), wawancara adalah percakapan antara peneliti dengan seseorang yang berharap mendapatkan informasi. Seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan wawancara sistematis, merupakan wawancara yang dilakukan dengan mempersiapkan pedoman (*guide*) mengenai apa saja yang ditanyakan kepada responden (Bungin, 2007). Pedoman wawancara digunakan untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh jawaban secara mendalam mengenai hal yang diteliti. Wawancara saat ini juga hadir dalam bentuk *online* (Bayu, 2017) dimana peneliti menggunakan *Direct Messages* yang ada di aplikasi Discord dan juga wawancara langsung sebagai informan kunci.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat diperlukan dalam melakukan penelitian sebagai bukti bahwa peneliti benar melakukan penelitian melalui wawancara secara langsung maupun wawancara secara *online* agar data yang diperoleh benar valid.

## 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam menentukan teknik analisis data di penelitian ini peneliti menggunakan metode netrografi yang termasuk kedalam metode penelitian kualitatif agar bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan yang telah terkumpulkan yang dimana adanya tanpa ada maksud membuat kesimpulan pada saat pengumpulan data yang berlangsung.

Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis dengan jawaban yang telah di wawancarai. Jika disaat melakukan penelitian dengan wawancara peneliti tidak puas atau tidak mendapatkan hal yang diinginkan peneliti. Maka, peneliti terus mengajukan pertanyaan sampai dengan tahap yang dianggap peneliti sudah kredibel. Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2017, ) mengemukakan bahwa ada 3 (tiga) teknik analisis data yang dapat dilakukan dengan cara berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan meringkas, memilah, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dari data yang diperoleh. Setelah direduksi, data yang ditampilkan akan lebih jelas dan lebih mudah diperoleh dari hasil data yang dikumpulkan. Jadi reduksi data bisa juga diartikan sebagai bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data dalam sebuah cara dengan kesimpulan akhir dan digambarkan dan diversifikasikan.

b. Paparan Data (Data Display)

Miles dan Huberman yang dikutip Imam Gunawan mengatakan bahwa paparan data atau pemaparan data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Jadi paparan data (data display) dipakai untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus yang didapatkan dalam penelitian dan sebagai pedoman untuk melakukan tindakan, dan data ditampilkan dalam bentuk paparan atau uraian yang mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan/verifikasi

Tahapan ketiga ini merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan ini merupakan jawaban atas fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Jadi kesimpulan dalam penelitian bisa menjadi jawaban atas fokus penelitian yang dirumuskan di awal, apakah bisa atau tidak berlanjut. Hasil kesimpulan ditampilkan dalam bentuk deskriptif objek penelitian berdasarkan pada hasil kajian penelitian yang dilakukan.

### 3.7 Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif demi keaslian serta tingkat kepercayaan data yang telah terkumpul. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data nya dengan Triangulasi Sumber yang dimana Triangulasi sumber bertujuan untuk membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mengenai peran komunikasi kelompok dalam komunitas virtual di sosial media discord pada komunitas Ancient LunA , peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa komunikasi kelompok memainkan peran yang sangat penting dalam komunitas virtual Ancient LunA di Discord. Peran komunikasi kelompok dalam membina dan membimbing anggota lain yang tidak menerapkan etika sudah berjalan efektif dan efisien. Hal ini ditunjukkan dengan kejelasan penyampaian pesan, keterlibatan anggota , kepatuhan terhadap norma dalam interaksi. Melalui sanksi yang diberikan ketika melakukan pelanggaran maka dengan itu peran komunikasi kelompok disini sudah berjalan dengan baik dan juga dengan dibukanya diskusi terbuka juga menunjukkan bahwa peran komunikasi kelompok dapat menyampaikan saran melalui pesan teks di *platform* discord. Komunitas ini berhasil menjadikan komunikasi kelompok sebagai fondasi utama untuk membangun solidaritas, memperkuat hubungan antar anggota agar mencapai tujuan bersama.

Hambatan komunikasi yang terjadi didalam server Ancient LunA ini adalah *miss communication* yang dimana anggota didalam server ini bukan hanya berasal dari indonesia melainkan dari mancanegara sehingga menjadi hambatan untuk setiap anggota nya dengan perbedaan bahasa. Serta juga dapat pengaruh dengan *miss communication* media teks karena kurangnya interaksi secara langsung sehingga dapat menyebabkan ketidaktahuan mimik wajah dan juga intonasi suara. Dan ada juga

hambatan yang terjadi yaitu perbedaan budaya serta usia setiap anggota nya dimana mereka harus saling menghormati satu sama lain tentang perbedaan itu. Solusi yang di dapatkan dari setiap hambatan ini moderator wajib terus mengingatkan kepada anggotanya untuk memberitahukan tentang aturan dan sanksi yang diberikan ketika melakukan pelanggaran. Setiap anggota juga memiliki solusi ketika tidak dapat menggunakan bahasa inggris maka anggota tersebut menggunakan *google translate* sebagai media bantuan anggota tersebut.

## 5.2 Saran

Dengan selesainya penelitian yang dilakukan oleh penulis di *platform* discord server Ancient LunA, Maka dengan itu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Admin Ancient Luna, untuk tetap aktif dalam mengelola sebuah grup untuk di berinya peraturan yang cukup ketat agar grup yang telah didirikan tetap aktif.
2. Aplikasi discord ini juga sangat baik digunakan untuk membuat grup atau komunitas virtual dengan membuat komunitas *virtual game* yang mereka luncurkan serta kembangkan. Karena mempermudah penyebaran informasi, juga mempermudah dalam mengontrol para anggota agar tetap loyal dan memainkan gamenya.
3. Bagi peneliti selanjutnya yaitu, mencari server discord dengan massa yang jauh lebih besar agar mendapatkan data yang lebih banyak dan masalah yang lebih kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andana, Angga Supri. 2018. *Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Ariel RPH. (2023, June 17). *Menyingkap Makna 10 Definisi Komunikasi Menurut Para Ahli*. <https://www.kompasiana.com>
- Bayu dan surti. (2023, Desember 29). *Discord: Pengertian, Kelebihan, dan Cara Menggunakannya*. fortuneidn.com
- Bayu, Indra Pratama. 2017. *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang : UB Press
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Imam gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014)
- Junep. Annisa Risecha. (2017). *Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2*. *Jurnal Komunikasi*. Vol 3, No.01, 1-16.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016, 2017.
- Putriana, A., Kasoema, R. S., Mukhoirotn, M., Gandasari, D., Retnowuni, A., Aminah, R. S., ... & Sari, I. M. (2021). *Psikologi Komunikasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Ricky, Rio. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash of Clans" Komunitas 1-RON)*, *Jurnal Komunikasi*. Vol 3, No.01, 753-760.
- vanya karunia mulia putri. (2024, March 16). *Media Baru: Pengertian dan Contohnya*. Kompas.Com.
- West, Richard dan Lynn H. Turner, 2019. *Introducing Communication Theory: Analisis and Application*, ed. 3, New York: McGraw-Hill.
- Yaya badriya. (2016, September 28). *10 Jenis Jenis Komunikasi Beserta Contoh dan Pengertiannya*. <https://senikomunikasi.com>
- Zhafira Farras Salsabila, 2021 *Pola Komunikasi Virtual Pengelola Autobase Twitter (studi media sharing real life things pada akun @bertanyarl)*, Skripsi, (Pekan Baru: Universitas Islam Riau)

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

**“PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS  
VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA “DISCORD”  
PADA KOMUNITAS Ancient Luna”**

Nama : Muhammad Rivaldi

NPM : 208530048

**Pertanyaan Wawancara**

**Untuk Admin :**

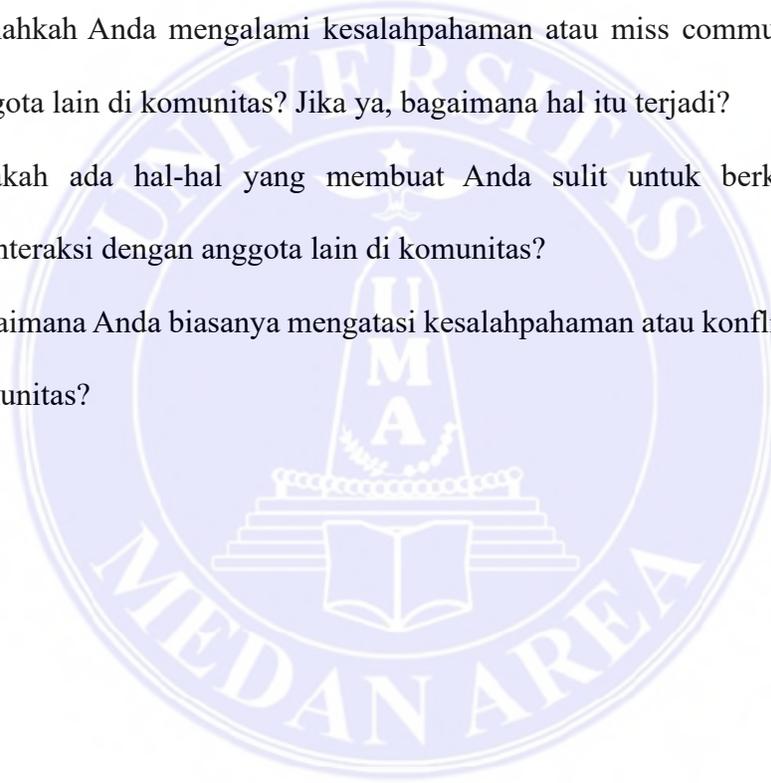
1. Sudah berapa lama Anda menjadi bagian dari komunitas Ancient Luna?
2. Apa peran Anda dalam komunitas ini? (Misalnya, admin, moderator, anggota aktif)
3. Mengapa Discord dipilih sebagai platform utama komunitas?
4. Apa tujuan utama dibentuknya komunitas Ancient Luna?
5. Bagaimana struktur organisasi atau kepengurusan di komunitas ini?
6. Bagaimana cara komunitas Ancient Luna mengkomunikasikan norma dan aturan yang berlaku kepada anggota?
7. Apakah ada aturan tertulis atau pedoman khusus mengenai etika berkomunikasi di komunitas? Jika ada, bagaimana cara aturan tersebut disosialisasikan?
8. Pernahkah terjadi pelanggaran etika di dalam komunitas?
9. Bagaimana komunitas menanggapi anggota yang melanggar etika?
10. Bagaimana peran komunikasi kelompok dalam proses penegakan etika di komunitas?

11. Apakah ada mekanisme khusus untuk memberikan teguran atau bimbingan kepada anggota yang melanggar etika?
12. Bagaimana efektivitas komunikasi kelompok dalam membina etika anggota menurut Anda?
13. Apakah ada contoh spesifik di mana komunikasi kelompok berhasil mengubah perilaku anggota yang kurang beretika?
14. Bagaimana cara komunitas mencegah terjadinya pelanggaran etika di masa mendatang?
15. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan anggota komunitas?
16. Hambatan komunikasi apa saja yang sering terjadi di komunitas Ancient LunA?
17. Bagaimana komunitas mengatasi hambatan-hambatan komunikasi tersebut?
18. Apakah fitur-fitur di Discord mendukung atau justru menghambat komunikasi di komunitas? Jelaskan.
19. Apakah perbedaan latar belakang (usia, budaya, dll.) antar anggota mempengaruhi komunikasi di komunitas?

**Untuk Anggota :**

1. Sudah berapa lama Anda bergabung dengan komunitas Ancient LunA?
2. Apa yang membuat Anda tertarik bergabung dengan komunitas ini?
3. Seberapa sering Anda berinteraksi dengan anggota lain di komunitas?
4. Apakah Anda merasa norma dan aturan komunitas sudah tersampaikan dengan baik?

5. Pernahkah Anda melihat atau mengalami sendiri situasi di mana anggota komunitas ditegur karena melanggar etika? Bagaimana prosesnya?
6. Apakah Anda merasa nyaman untuk menyampaikan pendapat atau memberikan masukan di komunitas? Mengapa?
7. Apakah Anda merasa komunitas memberikan dukungan yang cukup dalam hal pembentukan perilaku yang positif?
8. Pernahkah Anda mengalami kesalahpahaman atau miss communication dengan anggota lain di komunitas? Jika ya, bagaimana hal itu terjadi?
9. Apakah ada hal-hal yang membuat Anda sulit untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan anggota lain di komunitas?
10. Bagaimana Anda biasanya mengatasi kesalahpahaman atau konflik yang terjadi di komunitas?



## Lampiran 2

### Surat Izin Riset



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

---

Nomor : 3984 /FIS.3/01.10/XII/2024 Medan, 10 Desember 2024  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.  
**Owner Ancient LunA**  
Jl. Roso Gg. Melati V

Dengan hormat,  
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

Nama : Muhammad Rivaldi  
NIM : 208530048  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Owner Ancient LunA untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

**"PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA "DISCORD" PADA KOMUNITAS Ancient LunA"**

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik

  
**Dr. Selamat Riadi, SE, M.I.Kom**

Tembusan:

1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



### Lampiran 3

#### Surat Keterangan Selesai Riset



**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Kampus I : Jalan Kolang Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168 , Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan 20122  
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ\_medanarea@uma.ac.id

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini selaku Dosen Pembimbing I dari mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Rivaldi  
NIM : 208530048  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Penelitian : PERAN KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL  
DI SOSIAL MEDIA "DISCORD" PADA KOMUNITAS Ancient LunA

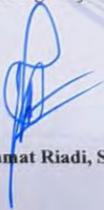
Menyatakan bahwa mahasiswa bimbingan saya tersebut benar telah mengambil data dari Media Online Discord Melalui internet mulai dari tanggal 14 September s/d 6 November 2024 untuk data dalam menyusun Skripsinya.

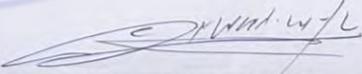
Demikian surat pernyataan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 2 Januari 2025

Diketahui  
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik

Dinyatakan oleh  
Dosen Pembimbing Skripsi,

  
**Dr. Selamat Riadi, SE, M.I.Kom**

  
**Armansyah Matondang, S.Sos., M.Si**



## Lampiran 4

### Dokumentasi Penelitian



Penulis sedang melakukan wawancara dengan Reza selaku Admin Ancient LunA.  
Penulis yang berada di sebelah kanan, dan sebelah kiri merupakan Reza



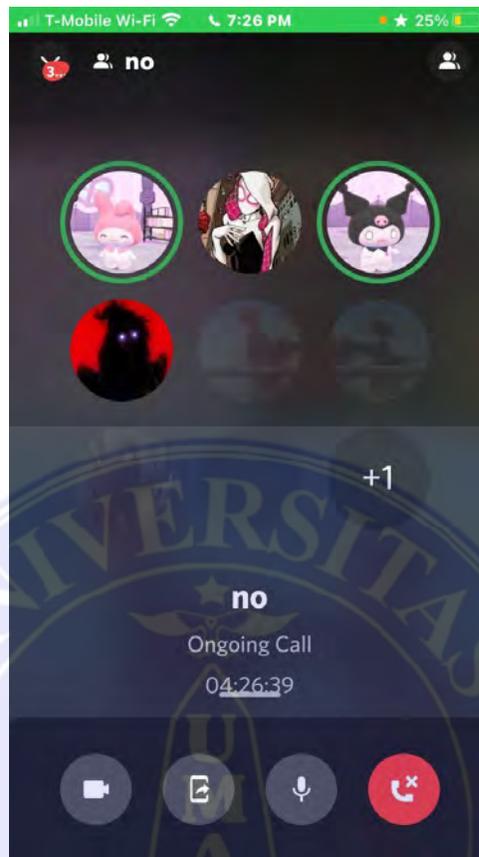
penulis foto bersama dengan Admin Ancient LunA yaitu Reza.  
Penulis yang di sebelah kanan sedangkan kiri merupakan admin Ancient LunA.



Penulis sedang melakukan wawancara dengan salah satu anggota Ancient Luna yaitu Nakri melalui Wawancara Online dengan platform Discord.



penulis sedang melakukan wawancara dengan Hans selaku salah satu anggota dari Ancient LunA menggunakan *platform discord*



Penulis sedang mengamati pembicaraan dari anggota Ancient LunA yang sedang bermain game