

**ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI SOSIAL
MEDIA DISCORD**

(Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual “FGO Indonesia”)



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Christanto Arief Wibowo

NIM 15730051

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

YOGYAKARTA

2020

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa :Christanto Arief Wibowo
Nomor Induk :15730051
Program Studi :Ilmu Komunikasi
Konsentrasi :Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 2 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Christanto Arief Wibowo NIM,
15730051



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Christanto Arief Wibowo
NIM : 15730051
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

**KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL
DISCORD
(Studi Deskriptif pada Komunitas Virtual FGO Indonesia)**

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 14 Juni 2020

Pembimbing

Drs. Bono Setyo, M.Si.

NIP. 19690317 2008001 1 013



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-496/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2020

Tugas Akhir dengan judul : ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI
SOSIAL MEDIA DISCORD (Studi Deskriptif Pada Komunitas Virtual [FGO Indonesia]
)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CHRISTANTO ARIEF WIBOWO
Nomor Induk Mahasiswa : 15730051
Telah diujikan pada : Kamis, 09 Juli 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Bono Setyo, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 5f327c1fb7ce4



Penguji I
Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si
SIGNED

Valid ID: 5f2d7ae3dc821



Penguji II
Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si
SIGNED

Valid ID: 5f323b71c83bb



Yogyakarta, 09 Juli 2020
UIN Sunan Kalijaga
Plt. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 5f33d44219110

MOTTO

“Pertumbuhan yang lambat bukanlah sesuatu yang harus ditakuti, melainkan tidak tumbuh sama sekali”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK ALMAMATER ILMU
KOMUNIKASI UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

&
KELUARGA SAYA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji dan syukur hanya untuk Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual di Discord”. Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi tugas akhir sarjana starta satu pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan atau bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan sepuh hati mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik S.Sos, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Siantari Rihartono, M.Si, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Bono S Setyo, selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu, tenaga, pemikiran, serta pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si selaku penguji 1 yang telah membimbing dan memberi masukan hingga skripsi ini tersusun.
5. Bapak Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si selaku penguji 2 yang memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat tersusun
6. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang banyak membantu selama proses kuliah.

7. Ayah dan Ibu tercinta. Terimakasih karena selalu memberikan dukungan moral dan material dan selalu berusaha memberikan yang terbaik.
8. Kakak tercinta Arum Sulistiani yang juga memberikan masukan selama proses penulisan skripsi ini dan mendengarkan keluh kesahku.
9. Teman-teman seperjuangan kuliah yang juga memberikan masukan dan hiburan saat penulis sedang kebingungan.
10. Para Anggota Grup FGO Indonesia di Discord yang telah membantu dalam proses pengumpulan data.
11. Semua pihak yang bersangkutan yang Namanya tidak tertulis disini. Terimakasih atas semua dukungan yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 Juni 2020
Peneliti

Christanto Arief Wibowo

15730051

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Tinjauan pustaka	8
F. Landasan Teori.....	12
1. Komunikasi Kelompok	12
2. Komunitas Virtual	17
3. Net speak	23
G. Kerangka Pemikiran	24
H. Metode Penelitian.....	25
1. Jenis Penelitian	25
2. Subjek dan Objek Penelitian	27
3. Metode Pengumpulan data	27
4. Metode Analisis Data	28
5. Metode Keabsahan Data	30

BAB II GAMBARAN UMUM

A. Discord.....	31
1. FGO Indonesia Discord	32

B. Fate/Grand Order	40
1. Servant	41
2. Craft Essences	44
3. Command Card.....	45
4. Critical Star	47
5. Ascension dan Paling Genesis.....	49
6. Noble Phantasm.....	50
7. Saint Quartz dan Quartz Point.....	50
8. Summoning dan Summoning ticket	52
9. AP	52

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Informan	54
B. Analisi Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual.....	56
1. Tujuan Kelompok.....	57
2. Fungsi Kelompok	59
a. Fungsi Hubungan Sosial	59
b. Fungsi Pendidikan	59
c. Fungsi Persuasi	67
d. Fungsi Problem Solving.....	70
e. Fungsi Terapi.....	74

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1: matrix tinjauan Pustaka	11
Tabel 2: penggunaan symbol atau gambar.....	22
Tabel 3: data informan.....	52



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: data game online fate/grand order	3
Gambar 2 data pendapatan game online bulan agustus 2019.....	4
Gambar 3 data aplikasi Discord.....	5
Gambar 4 kerangka pemikiran	24
Gambar 5 contoh dari kartu servant.....	31
Gambar 6 class advantage dari class servant.....	32
Gambar 7 contoh dari kartu craft essences.....	33
Gambar 8 tipe-tipe command card	34
Gambar 9 contoh dari command card chain.....	36
Gambar 10 Crittical star absorption	37
Gambar 11 Perubahan dari servant saat ascension	38
Gambar 12 bentuk dari saint quartz.....	40
Gambar 13 bentuk dari quartz point	40
Gambar 14 terjemahana misi perayaan 19 M.....	62
Gambar 15 informasi mengenai grup FGO Indonesia	63
Gambar 16 persuasi mengajak voice chat.....	66
Gambar 17 contoh problem solving dalam grup FGO Indonesia.....	69
Gambar 18 Onbrolan real life di grup FGO Indonesia	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I :Interview Guide
- Lampiran II :Profil dan wawancara dengan ENSU#3795
- Lampiran III :Profil dan wawancara dengan
Teh|cokelateh#3678
- Lampiran IV :Profil dan Transkrip wawancara dengan mur4s4me#2198



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Internet brought a development on human life. On communication, internet make people easier to contact another people around the world. On game, internet bring up online game, one of them is a game called FGO. This game is one of top game in the world seen from income FGO get. This game is a game from japan and off course use japan language even there is so many players form outside of the japan, one of them is in Indonesia. Because of the language problem player from Indonesia is making a group to share information about this game and chatting each other. From that's background researcher interesting in researching group communication on group FGO Indonesia.

The purpose of this study is to see how the group communication that happened in the virtual community in the social media discord. The name of the virtual community in this study is FGO Indonesia in social media discord. The explanation in this study will used description method, and the primary data that used is interview and the secondary data that used is observation.

The method that used in this study is netnography that classified as qualitative. The qualitative analysis is carried out by interpreting group communication which can be seen from the function of the group and the characteristic of the virtual community that can be found in each group function.

From the research results showed that in the group FGO Indonesia has happened group communication, that can be seen from what group FGO Indonesia fulfill the functions groups that exist. Group FGO Indonesia also categorized as a virtual community since this group meet the characteristic of virtual community. For the group communication in the virtual community can be seen from how each group function have fulfilled the characteristic of virtual community. The group communication that happened is this group is a discussion about a event that is running now, event that will come, and how to clear a quest.

Keyword: group communication, virtual community, FGO, FGO Indonesia, Discord

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan tidak pernah berhenti dalam menghasilkan produk-produk teknologi yang beragam. Produk teknologi tersebut dimaksud untuk memberikan manfaat dan kemudahan untuk manusia. Internet merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi yang saat ini banyak digunakan manusia. Selain sebagai sarana untuk mendapatkan informasi, internet juga berguna sebagai media komunikasi dan media hiburan bagi penggunanya.

Kehadiran internet sebagai media komunikasi memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna internet. Sedangkan sebagai media hiburan, internet berguna untuk mengakses hiburan secara *online* seperti video atau lagu di youtube dan *platform* sejenisnya, dan sebagai sarana untuk bermain *game online*.

Sejarah game online sendiri dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1972, muncul sistem bernama Plato IV yang merupakan pengembangan dari sistem bernama Plato. Kemampuan grafik baru Plato IV ini digunakan untuk menciptakan permainan bagi banyak pemain. Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan pesat setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri

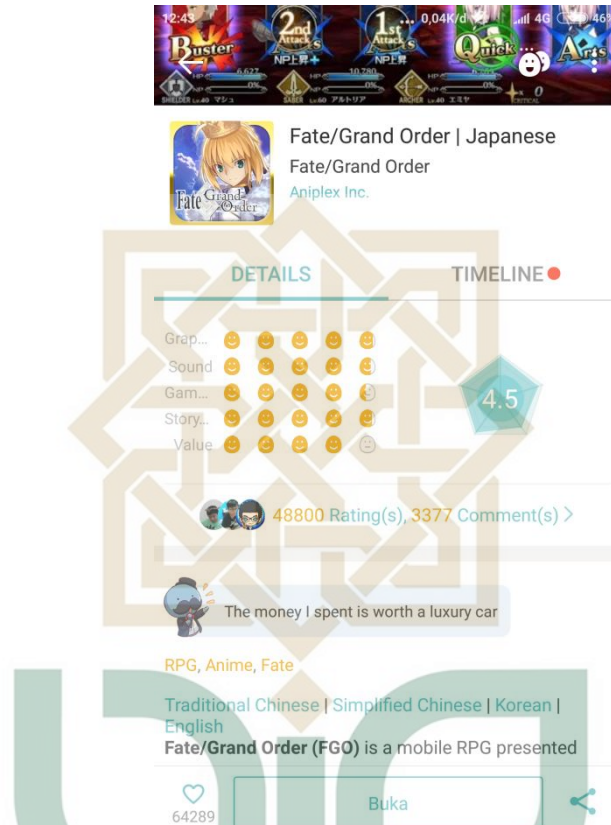
perusahaan-perusahaan yang meluncurkan game online, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini. (<https://hello-pet.com/ini-dia-sejarah-singkat-munculnya-games-online-100448/amp>. diakses pada tanggal 5 Maret 2019 pukul 13.51 WIB)

Di Indonesia sendiri, game online masuk pada tahun 2001 dengan nama game Nexia Online yang dikeluarkan oleh BolehGame. Seiring dengan perkembangan internet, kini game hadir dalam berbagai media (*platform*) dan jenis game yang beragam. Berdasarkan medianya game terbagi menjadi *PC Game*, *Console Game*, *Handheld Games*, *Mobile Games*, dan lain-lainnya. Untuk jenis gamenya saat ini terbagi menjadi *Game puzzle*, *Game Action*, *Game Arcade*, *Game Racing*, *Game Sport*, *Gane RPG*, dan lain-lainnya. (<https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>. Diakses pada tanggal 5 Maret 2019 pada pukul 14.23 WIB)

Salah satu bentuk dari *game online* itu adalah *Fate/Grand Order* (FGO) yang berasal dari Jepang. *Game online* ini dibuat oleh perusahaan *Delight Work inc* dan diluncurkan pada tahun 2015 yang masih eksis hingga saat ini. Game memiliki rating 4.5 dalam aplikasi *Qooapp*.

Gambar 1

Data game online fate/grand order



Sumber: <https://apps.qoo-app.com/en/app/5327> (diakses pada 6 November 2019 pukul 12:04)

Selain itu berdasarkan *list highest grossing mobile game* periode bulan Agustus 2019 dari seluruh dunia yang dibuat oleh *website* Sensor Tower, pendapatan game ini masuk kedalam top 3. Dalam list tersebut game FGO masuk top 3 untuk pendapatan di App store dan mendapatkan rank teratas secara keseluruhan. (<https://www.akibanation.com/fgo-jadi-mobage-no-1-dunia-dibulan-agustus-2019>.diakses pada tanggal 6 November 2019 pukul 12:24)

Gambar 2

Data pendapatan *game online* bulan Agustus 2019



Sumber: [https://www.akibanation.com/fgo-jadi-mobage-no-1-dunia-](https://www.akibanation.com/fgo-jadi-mobage-no-1-dunia-dibulan-agustus-2019)

[dibulan-agustus-2019](https://www.akibanation.com/fgo-jadi-mobage-no-1-dunia-dibulan-agustus-2019) (diakses pada tanggal 6 Novmber 2019 pukul 12:24)

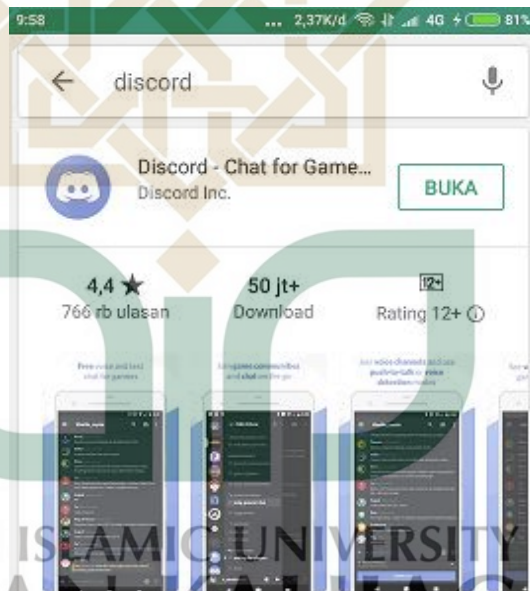
Hal yang menarik dari game FGO ini adalah game ini merupakan game yang berbahasa jepang dan tulisannya juga masih menggunakan *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*, namun banyak pemain dari negara selain jepang yang tetap memainkan game ini. meskipun pemainnya tidak paham bahasa jepang dan tidak dapat membaca tulisan yang ada. Padahal game ini merupakan game *turn-based* sehingga pemain perlu mengerti apa yang tertulis maupun arti dari suatu kalimat yang ada game ini, agar dapat menyelesaikan tantangan maupun misi yang tersedia. Selain itu game ini juga menyediakan cerita yang berbentuk *visual-novel* dan cukup panjang dan menarik untuk dibaca jika mengerti artinya.

Dikarenakan masalah bahasa tersebut, para player akhirnya mencari terjemahan dari apa yang ada di dalam game, salah satu contohnya adalah dengan membuat grup di sosial media seperti facebook, line, whatsapp, dan

salah satunya adalah discord, untuk saling berbagi informasi mengenai game FGO. Discord sendiri merupakan aplikasi gratis dengan kategori komunikasi di *playstore* dan tersedia untuk *platform PC, smartphone android* dan *i-phone* aplikasi ini dapat digunakan untuk *chat* dan *voice chat*. Discord sendiri telah mencapai 50 juta lebih download di *playstore* dengan rating yang cukup bagus yaitu 4,4 dari 5 bintang.

Gambar 3

Data aplikasi Discord



Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discord&hl=en>
(diakses pada tanggal 17 November 2019 pukul 11:04)

Dalam Al Qur'an dijelaskan bahwa Allah Swt menciptakan manusia berbeda-beda seperti laki-laki dan perempuan, bersuku-suku, berbangsa-bangsa, dan keanekaragaman lainnya untuk saling mengenal satu sama lainnya, bukan untuk saling menjelek-jelekan, sebab manusia adalah makhluk sosial yang tidak

bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain. Sebagaimana firman Allah Swt berfirman dalam surat Al Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ

عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (١٣)

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha mengenal.”

Berdasarkan ayat diatas bisa diketahui bahwa Allah SWT menciptakan kita manusia berbeda-beda untuk saling mengenal satu sama lain. Salah satu cara untuk mengenal satu sama lain adalah dengan membuat kelompok dan saling berkomunikasi, sehingga ikatan yang terjalin antar manusia bisa semakin kuat atau dekat. Grup FGO Indonesia ini merupakan salah satu contoh dari penerapan ayat diatas.

Salah satu grup yang menggunakan media sosial Discord ini adalah grup Fate/Grand Order IDN. Grup ini berisikan orang Indonesia dari berbagai daerah dan sudah memiliki member sebanyak 1997 dengan rata-rata online 100-200 orang. Dalam grup ini para anggotanya saling berbagi informasi dan membantu satu sama lain jika ada anggota lain yang menemui masalah atau kendala. Dalam grup ini juga tidak jarang para anggota saling berbincang-bincang di luar dari game Fate/Grand Order.

Alasan peneliti memilih komunitas virtual gamer *FGO Indonesia* adalah grup ini merupakan grup game dari game yang masi cukup terkenal hingga saat ini dilihat data pendapat pada gambar 2 diatas. Kedua, grup ini memiliki anggota yang cukup banyak dan masih ada hingga sekarang. Ketiga, peneliti masuk ke dalam grup ini sehingga mudah dalam mengakses data-data yang diperlukan dalam penelitian, dan yang terakhir adalah peneliti cukup sering berinteraksi dalam grup ini.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi kelompok yang terjadi, dilihat dari fungsi-fungsi kelompoknya dalam komunitas virtual *FGO Indonesia*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah komunikasi kelompok yang terjadi dalam komunitas virtual *FGO Indonesia* di sosial Media Discord?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi kelompok yang terjadi dalam komunitas virtual “Fate/Grand Order IDN” di sosial media Discord

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam ilmu komunikasi khususnya dalam komunikasi kelompok. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini juga mampu menjadi referensi dalam pembelajaran komunikasi kelompok khususnya komunikasi kelompok yang berkaitan dengan *new media*.

2. Manfaat Praktis

- a. Pembaca, mampu memberikan informasi mengenai bagaimana komunikasi kelompok yang dilakukan oleh para gamer dalam grup discord.
- b. Penelitian selanjutnya, dengan mengetahui hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan dalam penelitian yang berkaitan.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini menjadikan beberapa penelitian terdahulu sebagai tinjauan pustaka untuk dijadikan sebagai rujukan dan landasan dalam melakukan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Angga Supri Andana mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2018 dengan judul skripsi “Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)”.

Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial yang dilakukan oleh pemain game Clash of Clans (COC) yang bergabung dalam Clan Trans Jogja 2. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai komunikasi yang dilakukan gamer, yang terjadi dalam suatu komunitas virtual dan juga sama-sama menggunakan metode penelitian Deskriptif.

Sedangkan perbedaannya terdapat pada unit analisisnya. dimana dalam penelitian yang dilakukan Angga Supri Andana adalah interaksi sosial, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini adalah komunikasi kelompok.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Bayu Dwianda mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2018 dengan judul skripsi “Komunikasi Interpersonal Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)”.

Penelitian ini berfokus pada komunikasi yang terjadi pada komunitas game online dota 2. persamaan dengan penelitian ini adalah membahas mengenai komunikasi yang terjadi dalam komunitas game dan sama-sama menggunakan metode penelitian Deskriptif.

Sedangkan perbedaannya terdapat pada unit analisis, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Bayu Dwianda adalah komunikasi *interpersonal*, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti kali ini adalah komunikasi kelompok.

3. Penelitian oleh Rio Ricky dalam jurnal komunikasi ISSN 2355-9357 Volume 3 Nomor 1, April 2016 dengan judul penelitian “Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi *Virtual* Etnografi Pada Pengguna Game “Clash of Clans” Komunitas 1-RON)”

Penelitian ini berfokus mengenai bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam clan 1-ron dan jenis pola komunikasi yang digunakan dalam clan 1-ron. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai komunikasi gamer yang dilakukan dalam komunitas game. Sedangkan perbedaannya terdapat pada unit analisis dimana penelitian yang dilakukan Rio Ricky adalah pola komunikasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah komunikasi kelompok.

4. Penelitian Annisa Risecha Junep ISSN-2461-0836 Volume 3 Nomor 1, Tahun 2017, dengan judul penelitian “Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2”.

Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang dilakukan oleh kelompok gamer dota 2 dengan menggunakan media chatbox, microphone, dan *chat wheel*. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif, sama-sama membahas komunikasi dalam komunitas game. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada unit analisis. Dimana dalam penelitian Anissa Risecha Junep adalah pola komunikasi, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah komunikasi kelompok.

Tabel 1
Matrix tinjauan pustaka

No	Nama	Judul	Perbandingan
1.	Angga Supri Andana	Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)	Persamaan: Objek yang diteliti yaitu komunikasi yang dilakukan oleh gamer. Perbedaan: Unit analisis yaitu interaksi sosial dan komunikasi kelompok
2.	Muhammad Bayu Dwianda	Komunikasi Interpersonal Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)	Persamaan: Subjek penelitian dimana sama pada komunitas gamer Perbedaan: Unit analisis yaitu komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok.
3.	Rio Ricky	Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi <i>Virtual</i> Etnografi Pada Pengguna Game “Clash of Clans” Komunitas 1-RON)	Persamaan: Subjek penelitian dimana sama pada komunitas gamer di virtual Perbedaan: Unit analisis yaitu pola komunikasi dan komunikasi kelompok
4	Annisa Risecha	Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2	Persamaan: Objek penelitian dimana sama-sama membahas mengenai komunikasi dalam kelompok gamer Perbedaan: Unit analisis yaitu komunikasi virtual dan komunikasi kelompok.

Sumber :Olahan peneliti

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang-orang yang terdiri dari dua atau tiga orang bahkan lebih. Kelompok memiliki hubungan yang intensif diantara mereka satu sama lainnya, terutama kelompok primer, intensitas hubungan diantara mereka merupakan persyaratan utama yang dilakukan oleh orang-orang dalam kelompok tersebut. Kelompok memiliki tujuan dan aturan-aturan yang dibuat sendiri dan merupakan kontribusi arus informasi di antara mereka sehingga mampu menciptakan atribut kelompok sebagai bentuk karakteristik yang khas dan melekat pada kelompok itu. Kelompok yang baik adalah kelompok yang dapat mengatur sirkulasi tatap muka yang intensif diantara anggota kelompok serta tatap muka itu pula akan mengatur sirkulasi komunikasi makna di antara mereka. (Bungin, 2006:270)

Sedangkan menurut Deddy Mulyana , kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan satu sama lain untuk mencapai tujuan Bersama, mengenal satu sama lain, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun boleh jadi setiap anggotanya memiliki peran yang berbeda (Mulyana, 2014:82).

Michael Burgoon dan Michael Ruffner (dalama Komala, 2009:) komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka dari 3 atau lebih individu guna memperoleh maksud dan tujuan yang dikehendaki seperti sebagai informasi,

pemeliharaan diri atau pemecah masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lain.

Wacana menarik dalam konteks tatap muka ini adalah hubungan-hubungan tatap muka yang menggunakan media telekomunikasi. Mengingat kemajuan teknologi saat ini menyebabkan orang hidup terpisah semakin jauh, namun konten komunikasinya semakin dekat. Dengan demikian, makna tatap muka tersebut berkaitan erat dengan adanya interaksi diantara semua anggota kelompok. (Bungin, 2006 :271)

Pengertian kelompok disini adalah kelompok kecil, tidak ada batasan yang jelas tentang berapa jumlah orang yang berada dalam satu kelompok kecil, namun pada umumnya kelompok kecil terdiri dari 2 sampai 15 orang, jumlah yang lebih kecil dari 2 bukanlah kelompok, begitu pula jumlah anggota kelompok melebihi 15 orang, akan menyulitkan setiap anggota berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya secara intensif dan tatap muka.

Karakteristik komunikasi dalam kelompok ditentukan melalui dua hal, yaitu norma dan peran. Norma adalah persetujuan atau perjanjian tentang bagaimana orang-orang dalam suatu kelompok berperilaku satu sama lainnya (Bungin, 2009:273).

Peran adalah aspek dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, maka dia menjalankan suatu peran. Peran dibagi menjadi tiga yaitu peran aktif, peran partisipatif, dan peran pasif. Peran aktif adalah peran yang diberikan anggota

kelompok karena kedudukannya didalam kelompok sebagai aktivis kelompok, seperti pengurus, pejabat, dan sebagainya. Peran partisipasi adalah peran yang diberikan oleh anggota kelompok pada umumnya kepada kelompoknya, partisipasi anggota macam ini akan memberikan sumbangan yang sangat berguna bagi kelompok itu sendiri. Sedangkan peran pasif dimana anggota kelompok menahan diri agar memberi kesempatan kepada fungsi-fungsi lain dalam kelompok dapat berjalan dengan baik dan tidak terjadi pertentangan dalam kelompok karena adanya peran-peran yang kontradiktif (Bungin, 2009:274).

a. Fungsi kelompok

Keberadaan suatu kelompok dalam masyarakat dicerminkan oleh adanya fungsi-fungsi yang akan dilaksanakan. Fungsi-fungsi tersebut mencakup fungsi hubungan sosial, pendidikan, persuasi, pemecah masalah, pembuat keputusan, dan fungsi terapi. Semua fungsi ini dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat, kelompok, dan para anggota kelompok itu sendiri (Bungin, 2006:274)

1. Fungsi hubungan sosial, dalam arti bagaimana suatu kelompok mampu memelihara dan memantapkan hubungan sosial diantara para anggotanya, seperti bagaimana suatu kelompok secara rutin memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk melakukan aktivitas yang informal, santai, dan menghibur.

2. Fungsi pendidikan adalah bagaimana sebuah kelompok secara formal maupun informal bekerja untuk mencapai dan mempertukarkan pengetahuan.
3. Fungsi persuasi, seorang anggota kelompok berupaya mempersuasikan anggota lainnya supaya melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Seseorang yang terlibat usaha-usaha persuasif dalam suatu kelompok, membawa resiko untuk tidak diterima oleh para anggota lainnya.
4. Fungsi *problem solving*, kelompok juga dicerminkan dengan kegiatan-kegiatan untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusan-keputusan.
5. Fungsi terapi, kelompok terapi memiliki perbedaan dengan kelompok lainnya, karena kelompok terapi tidak memiliki tujuan. Tentunya individu tersebut harus berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya guna mendapatkan manfaat, namun usaha utamanya adalah membantu diri sendiri, bukan membantu kelompok mencapai consensus

b. Tipe Kelompok

Kelompok sendiri juga dibagi menjadi 3 tipe, yaitu kelompok belajar (*learning group*), kelompok pertumbuhan (*growth group*), dan kelompok pemecah masalah (*problem solving*) (Bungin, 2006:276). Penjelasan ketiga tipe kelompok itu adalah sebagai berikut:

1. Kelompok Belajar (*learning group*)

Kata belajar atau *learning* tidak tertuju pada pendidikan di sekolah, namun juga termasuk belajar dalam kelompok seperti kelompok

sepak bola, kelompok keterampilan, termasuk juga kelompok atau komunitas.

2. Kelompok Pertumbuhan (*growth group*)

Kelompok pertumbuhan memusatkan perhatian kepada permasalahan pribadi yang dihadapi para anggotanya. Wujud nyata dari kelompok ini adalah kelompok bimbingan perkawinan, kelompok bimbingan psikologi, kelompok terapi, serta kelompok yang memusatkan aktivitasnya kepada penumbuhan keyakinan diri. Karakteristik dari kelompok ini adalah tidak memiliki tujuan kolektif yang nyata, dalam arti bahwa seluruh tujuan kelompok diarahkan kepada usaha membantu para anggotanya mengidentifikasi dan mengarahkan mereka untuk peduli dengan persoalan pribadi yang mereka hadapi untuk perkembangan pribadi mereka.

3. Kelompok Pemecahan Masalah

Kelompok ini bertujuan untuk membantu anggota kelompok lainnya memecahkan masalahnya (*problem solving*). Seringkali seseorang tak mampu memecahkan masalahnya sendiri, karena itu ia menggunakan kelompok sebagai sarana memecahkan masalahnya. Kelompok akan memberikan akses informasi kepada individu sehubungan dengan *problem* yang dialaminya, berupa pengalaman anggota yang lain ketika menghadapi masalah yang sama, atau informasi lain yang dapat membantu individu memecahkan masalahnya. Kelompok juga memberi kekuatan emosional kepada

individu dalam membuat keputusan dan melakukan sebuah tindakan untuk mengatasi masalah individu.

2. Komunitas Virtual

Rheingold dalam (Nasrullah, 2013:178) mengatakan berkembangnya media komunikasi baru terutama internet telah mentransformasi pula bagaimana interaksi di antara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru dan berbeda dari yang selama ini dipahami. Internet menjadi tempat *virtual* dimana para individu bekerja sama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara *virtual*.

Virtual yang dimaksud dalam komunitas virtual ini adalah, virtual dalam konteks teknologi digital. Dalam konteks teknologi digital dan bentuk sosialnya dalam dunia kerja, dan dalam telekomunikasi masyarakat kapitalis maju, *virtual* hadir untuk menyamakan *hal yang disimulasikan*. Alih-alih menjadi sesuatu yang merupakan bentuk realitas yang tidak lengkap- sesuatu yang esensinya nyata, *hamper, bagaimana jika* ditawarkan menjadi *sebaik-* virtual menjadi dirinya sendiri, dan menjadi sebuah alternative dan kenyataan *Virtual* tidak hanya sekedar imitasi tak lengkap dari hal yang nyata, tapi merupakan bentuk atau manifestasi dari hal nyata. (Robshields, 2011:50)

Menurut Yap dan Bock (dalam Bensa 2015:46) komunitas virtual berada di dalam internet dan memiliki aktivitas yang didukung dengan computer berteknologi informasi. Komunitas virtual memfokuskan diri di dalam komunikasi dan interaksi yang dibentuk oleh partisipasi dan mengkhususkan

pada hubungan antara anggota di dalam komunitas virtual dan peran dari teknologi informasi.

Rheingold dalam (Nasrullah, 2013:178) menegaskan bahwa sistem komunikasi di komputer pada dasarnya adalah sekedar perangkat atau alat. Karena itu, komunitas yang muncul di dunia siber merupakan tahapan berikutnya dari penggunaan alat tersebut. Disadari ataupun tidak, penggunaan perangkat telah mentransformasi cara berkomunikasi dan dari landasan itu akan mempengaruhi pikiran serta jiwa individu di dalamnya.

Dalam komunitas virtual diperlukan adanya imajinasi dari setiap individu terkait dengan tempat tersebut, Rheingold dalam (Nasrullah 2013: 179). Model-model yang muncul di dunia virtual terkait keberadaan tempat menjadi semacam pertanyaan penting bagi Rheingold terkait keinginan dan atau alasan mengapa terbentuknya suatu komunitas virtual.

Adapun ciri-ciri komunitas virtual (*virtual community*) menurut Rheingold 1994 (dalam Supriandana, 2018:26-27) yakni sama halnya seperti komunitas di dunia nyata. Seperti yang disebutkan diatas bahwa virtual dalam konteks teknologi digital dan bentuk sosialnya, virtual merupakan manifestasi hal yang nyata. Sehingga dapat dikatakan ciri-ciri yang dimiliki komunitas virtual dan komunitas nyata sama, karena komunitas virtual merupakan manifestasi dari komunitas nyata. komunitas virtual adalah sebuah komunitas yang terbentuk atas dasar adanya:

- a. Kesamaan hobi atau interest.

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

- b. Adanya interaksi yang teratur

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

- c. Adanya identifikasi atau identitas

Identitas, sebagai pengenalan masing-masing anggota komunitas, mutlak harus terpenuhi. Dimana setiap orang memiliki identitas yang unik, identitas bisa berupa *nickname* (dalam IRC), atau pun alamat email (dalam milis)

- d. Focus yang khusus terhadap satu hal

Setiap komunitas, harus memiliki satu hal yang khusus, hal tersebut biasanya berupa topik, kesamaan hobi/*interest*.

- e. Integrasi atau kesamaan

Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung.

- f. Diskusi

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

g. Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam komunitas virtual

Harus ada keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial. Karena setiap anggota komunitas memiliki hak yang sama dalam mendapatkan informasi. Sehingga informasi yang dipunya di-*share* kepada seluruh anggota komunitas.

Pada dasarnya komunitas virtual bisa dibedakan menjadi dua jenis. Perbedaan ini dilihat dari bagaimana transformasi komunitas itu terkait penggunaan ruang siber. Pertama, komunitas virtual yang terbentuk karena terjadinya komunikasi termediasi komputer. Para pengguna pada dasarnya saling bertemu dan berkomunikasi untuk pertama kalinya melalui media siber. Letak geografis atau perbedaan demografis menjadi cair dan satu-satunya kesamaan yang ada di antara pengguna tersebut adalah teknologi internet yang memfasilitasi pengguna untuk maksud yang sama. Model ini bisa dilihat dari grup-grup diskusi yang ada baik di forum atau di media sosial seperti facebook. Kedua, komunitas virtual terbentuk dari penjelmaan komunitas dunia nyata dan komunitas ini menggunakan media siber untuk melanjutkan laju komunitasnya di dunia virtual. Artinya, komunitas model ini sudah terbentuk sebelum mereka bersentuhan dengan dunia siber. Sudah ada nilai, norma, bahkan struktur yang

dibuat saat *offline* yang kemudian semua itu diwujudkan melalui komunikasi termediasi komputer Lechner dan Schimid dalam (Nasrullah, 2013:182) mempertegas bahwa medium, seperti media siber, memberikan pengaruh terhadap komunikasi yang terjadi di komunitas itu sendiri. Medium bisa memfasilitasi komunikasi dan di lain pihak komunitas bisa ditentukan dari adanya kesamaan medium yang digunakan oleh khalayak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan juga bahwa komunitas virtual mirip sama dengan komunitas yang terbentuk secara online atau di dunia maya internet. Kozinets (dalam Bayu 2017:26) mengatakan jika mengkaji tentang keterlibatan pada dunia maya internet, maka ada dua dimensi yang perlu dibahas yakni, pengguna dan komunitas online. Pengguna atau user merupakan unsur pokok karena tanpa pengguna tidak mungkin ada keterlibatan yang melahirkan kehidupan sosial. Kozinets (dalam Bayu 2017:27) memaparkan ada 4 tipe pengguna internet berdasarkan tingkat partisipasinya yaitu *newbie, mingler, devote, insider*.

a. *Newbie*

Newbie kerap diidentikan dengan pendatang baru dalam sebuah komunitas atau dalam ranah maya internet. Mereka cenderung memiliki ikatan sosial yang lemah terhadap komunitas yang diikutinya. Usaha untuk mempertahankan hubungan dengan komunitasnya cenderung rendah.

b. *Mingler*

Mingler merupakan kelompok pengguna yang bersahabat dengan berbagai pihak dalam komunitas *blog*, *wikis*, *mailing-list*, jejaring sosial maya internet, *chatroom*, internet forum, dan berbagai bentuk komunitas di dunia maya internet.

c. *Devotes*

Devotes merupakan kelompok pengguna internet atau anggota komunitas di dunia maya yang memiliki hubungan relatif dangkal dalam para anggota komunitas yang diikutinya, namun tetap fokus serta antusias terhadap kepentingan kelompok atau dirinya.

d. *Insider*

Insider merupakan orang dalam adalah mereka yang memiliki ikatan sosial yang kuat dengan komunitas yang diikutinya di dunia maya.

Seorang *insider* juga memiliki pemahaman secara menyeluruh terhadap komunitasnya. Kegiatan yang dilakukan dalam komunitas bukan hanya kepentingan pribadinya melainkan juga menjaga, membangun, dan mengembangkan komunitasnya.

3. Netspeak

David Crystal dalam (Nasrullah 2013:98) bahasa internet atau “*internet language*” merupakan medium keempat setelah bahasa tulis (*writing*), bahasa bicara (*speaking*), dan bahasa tanda (*signing*). *Netspeak* terjadi tatkala para pengguna melakukan interaksi langsung (*synchronous*) seperti didalam MUDs, *online chat*, atau *instant messaging*, Thurlow dkk dalam (Nasrullah, 2013:98). Misalnya dalam penggunaan YM (Yahoo mail), fasilitas ini digunakan sebagai media untuk melakukan obrolan (*chat*) secara langsung dengan mediasi teks. Obrolan itu merupakan duplikasi dari obrolan yang terjadi didunia nyata, teks yang ditulis di ruang media siber YM mewakili bahasa bicara. Oleh karena itu, teks yang muncul di YM diimajinasikan seolah-olah sedang berbicara. Tipografi teks yang muncul serta berkembang di media siber adakalanya pada kata-kata (*morphemes*), huruf (*graphemes*), maupun tanda baca serta penggunaan simbol-simbol atau gambar tertentu. Beberapa contoh seperti gambar dibawah ini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

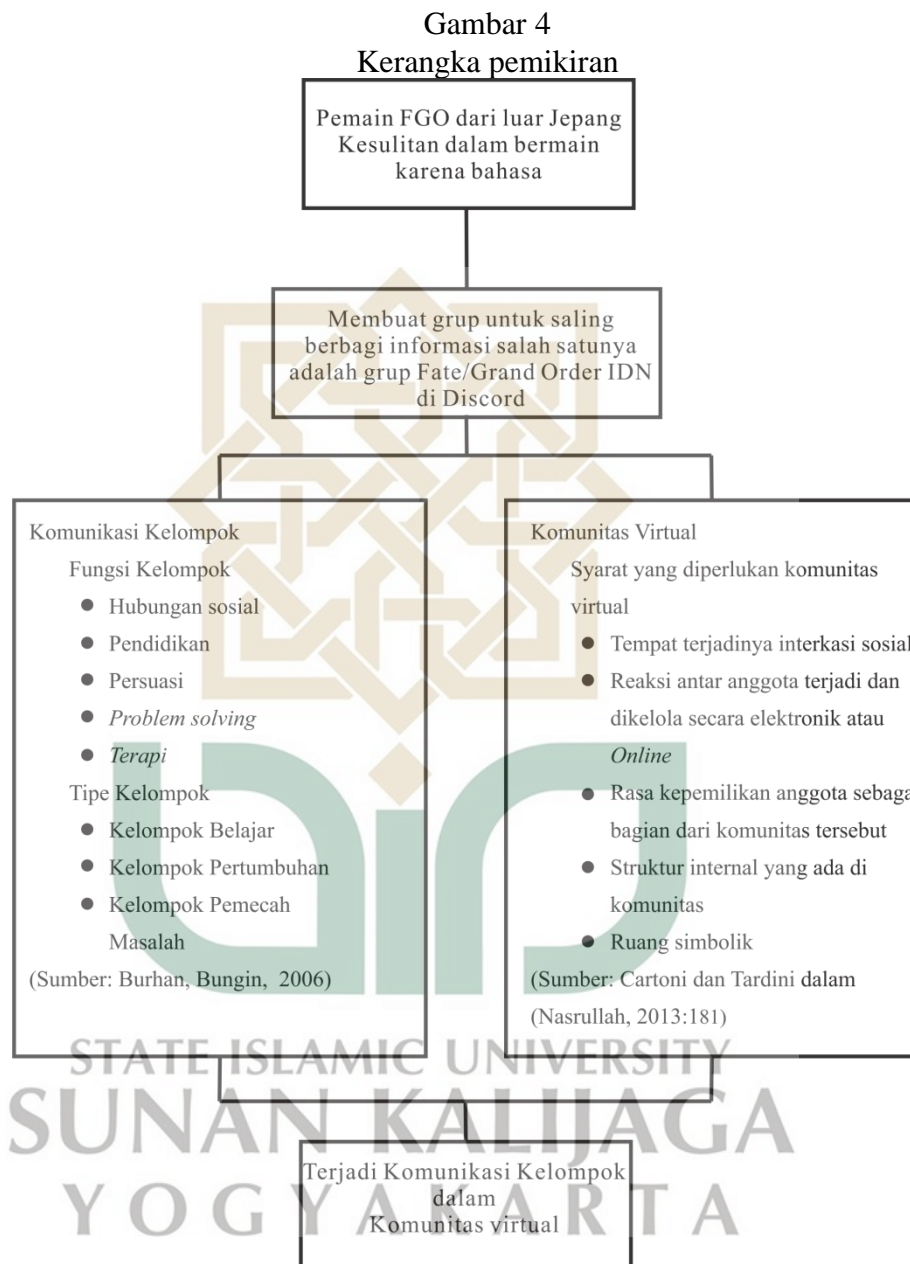
Tabel 2

Penggunaan simbol-simbol atau gambar

Penggunaan singkatan, akronim, dan gabungan keduanya	OIC(oh I see), CYL8R (see you all later), Kudet (kurang update)
Gabungan huruf dan angka	g4k bi54 (gak bisa)
Penggunaan tanda baca	Serius!!!!!!
Huruf besar (menunjukkan kondisi marah atau teriak)	OH YA
Gaya pelafalan/penyerupaan	Cemungudh (semangat)
Ikon emosi (<i>emoticon</i>)	:) atau ☺ (senyum atau bahagia), : (atau ☹ (kecewa)

Sumber: (Nasrullah, 2013:99)

G. Kerangka pemikiran



Sumber: (Olahan Peneliti)

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian Netnografi dengan dibaurkan dengan etnografi seperti yang disarankan Kozinets (dalam Bayu 2017:109) . 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, 2009:56). Jenis penelitian Netnografi fokus terhadap penelitian *online communities*, dan sebagai metode pendukung dari metode utama jika fokus penelitiannya adalah *communities online* (Kozinets dalam Bayu 2017:108). 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*.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang dijadikan sebagai 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 subjeknya adalah admin yang mengurus grup dan anggota yang bergabung dalam grup FGO Indoensia 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 grup discord/

3. Metode Pengumpulan data

a. wawancara

Menurut Beger dalam (Kriyantono, 2009:98), wawancara adalah percakapan antara periset – seseorang yang berharap mendapatkan informasi - dan informan – 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, 2017:136) dimana peneliti mengguna instant messaging yang ada di aplikasi Discord dan juga wawancara langsung sebagai pendukung.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatan melalui hasil kerja panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya (Bungin, 2007:115). Observasi yang dilakukan peneliti adalah pengamatan terhadap kegiatan komunikasi yang terjadi di dalam grup Fate/Grand Order IDN yang ada di Discord, yang nantinya akan di *screenshot* dan dimasukkan kedalam penelitian.

4. Metode Analisis Data

Teknik analisis data menurut Miles dan Hubberman dalam (Emzir, 2016:129) Dibagi menjadi tiga macam kegiatan analisis data kualitatif

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi ini adalah suatu bentuk analisis menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi. (Emzir, 2016:129)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka diperlukannya catatan secara teliti dan rinci. Semakin lama penelitian di lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. (Sugiyono, 2016:247)

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Hubberman dalam (Sugiyono, 2016:249) menyatakan “*The most frequent of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Yang artinya paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. (Sugiyono, 2016:249)

c. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Milles dan Hubberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi bila apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel. (Sugiyono, 2016:252)

5. Metode Keabsahan data

Metode keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Sugiyono (2016:274) triangulasi sumber untuk menguji data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara yang didapatkan dari pemimpin, moderator, dan anggota yang masuk ke dalam grup tersebut dan juga membandingkan wawancara tersebut dengan pengamatan.



BAB IV

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, bisa diambil kesimpulan 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 diatas berupa diskusi seputar game FGO Indonesia yang dilakukan baik melalui *chat*/pesan tertulis atau melalui *voice chat*/pesan suara. Diskusi yang dilakukan paling banyak dilakukan saat dalam game FGO sedang berjalan suatu *event*, dimana para anggota saling berbagi informasi mengenai garis besar *event* tersebut, bagaimana cara menyelesaikan *challenge quest* dengan *servant* dan *craft essences* yang bagaimana.

Selain itu dalam grup ini juga disediakan tempat untuk *chatting* bebas diluar topik FGO seperti *channel #oot-chat* dimana komunikasi kelompok yang terjadi dalam *channel* ini berupa obrolan santai informal yang berupa saling curhat atau bercerita antar sesama anggota agar sesama anggota lebih dekat, dengan batasan tertentu karena para anggota grup FGO Indonesia ini menggunakan identitas virtual dimana para anggota tidak terlalu mengumbar data pribadi seperti nama asli dan lain-lainnya namun tidak terlalu menutupi seperti tempat tinggal atau sifat/kebiasaan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini ada baiknya dalam mengelola sebuah grup diberlakukan peraturan yang cukup ketat sehingga grup tersebut tetap aktif dan tidak mati. selain itu ada baiknya juga menggunakan aplikasi discord ini karena aplikasi ini membuat grup atau komunitas virtual menjadi lebih kondusif karena obrolan yang terjadi bisa dibagi menjadi *channel-channel* sehingga informasi tidak bercampur-campur, dan *history chat* dalam aplikasi discord ini bersifat permanen dimana jika baru saja masuk bisa melihat *history chat* yang telah terjadi sebelum masuk ke dalam grup.

Selain itu ada baiknya juga jika perusahaan game menggunakan aplikasi discord ini untuk membuat komunitas *virtual game* yang mereka luncurkan atau kembangkan. selain mempermudah penyebaran informasi, juga mempermudah dalam mengontrol para anggota agar tetap loyal atau tetap memainkan gamenya. dalam hal ini juga ada baiknya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai komunitas virtual dalam discord yang bersifat official dalam membentuk loyalitas gamer dalam game tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Diskursi Teknologi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Bayu, Indra Pratama. 2017. *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Komala, Lukiati. 2009. *Ilmu komunikasi Perspektif, Proses dan Komteks*. Bandung: Widyapadjaran.
- Moleong. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasrullah, Rulli. (2013). *Cyber Media*. Yogyakarta: Idea Sejahtera.
- Nasrullah, Rulli. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rakatama Media.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Emzir. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hello-pet. 2015. *Ini Dia Sejarah Singkat Munculnya Game Online*, <https://hello-pet.com/ini-dia-sejarah-singkat-munculnya-games-online-100448/amp>. diakses pada tanggal 5 Maret 2019 pukul 13.51 WIB.
- Kapanlagi. 2018. *Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online*, <https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>. Diakses pada tanggal 5 Maret 2019 pada pukul 14.23 WIB
- Akibanation. 2019. *FGO jadi Mobage No.1 Dibulan Agustus 201*, www.akibanation.com/fgo-jadi-mobage-no-1-dunia-dibulan-agustus-2019. diakses pada tanggal 6 November 2019 pukul 12:24

- 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.
- Dwianda, Muhammad Bayu. 2018. *Komunikasi Interpersonal Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*. Skripsi.Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- 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.
- Junep, Annisa Risecha.(2017). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamer Dota 2. *Jurnal Komunikasi*. Vol 3, No.01, 1-16.
- Twitter. 2016. *Final Ascension Art for the new card here! 1/2*, <https://twitter.com/FateGOHub/status/757563889462550529/photo/1> .diakses pada tanggal 13 Maret 2020 pukul 16.25.
- Fandom. 2015. *Saint Quartz* , https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Saint_Quartz .diakses pada tanggal 13 Maret 2020 pukul 16:31.
- Fandom. 2015. *Command Card* , https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Command_Cards .diakses pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 11:33.
- Fandom. 2015. *Quartz Point* , <https://fategrandorder.fandom.com/wiki/QP> .diakses pada tanggal 13 Maret 2020 pukul 16:31.
- Fate GO US. 2015. *Battle With Different Card Variations* , https://fate-go.us/manga_fgo/comic05.html .diakses pada tanggal 13 Maret 2020 pukul 17.00.



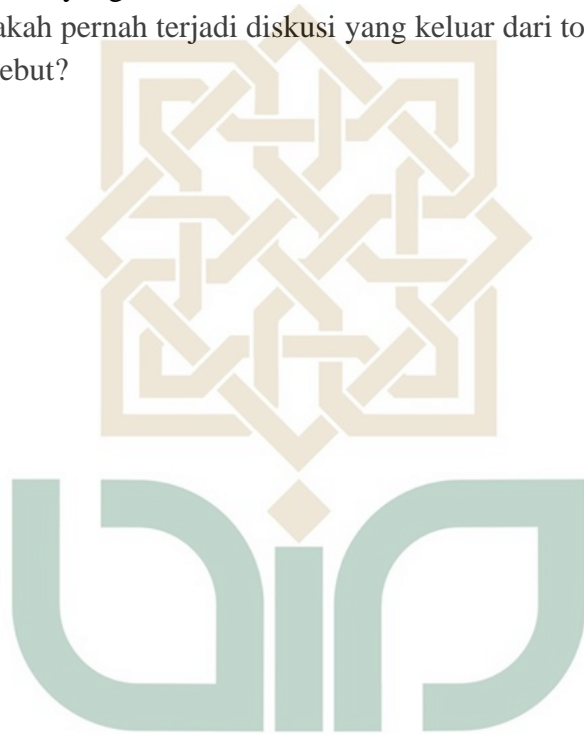
LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Interview Guide

1. Latar Belakang Responden
 - a. Berapa kah usia anda?
 - b. Berasal dari daerah manakah anda?
2. Latarbelakang Responden dalam game FGO
 - a. Sudah berapa lama anda memainkan game FGO?
 - b. Selain FGO game apa yang anda mainkan?
 - c. Apa saja yang membuat anda tertarik memainkan FGO?
3. Motivasi bergabung grup FGO Indonesia
 - a. Kapankah anda bergabung/membuat grup FGO Indonesia di Discord ini?
 - b. Apa yang membuat anda bergabung/membuat grup FGO Indonesia di Discord ini?
 - c. Apakah anda diajak teman atau berdasarkan inisiatif sendiri untuk bergabung/membuat komunitas/grup ini?
4. Komunikasi kelompok dalam komunitas virtual di grup FGO Indonesia
 - a. Aktivitas apa saja yang anda lakukan dengan anggota lain yang ada dalam grup ini?
 - b. Apakah anda secara rutin berinteraksi dengan anggota lain yang ada dalam komunitas/grup FGO Indonesia ini?
 - c. Apa kah anda pernah mendapatkan pengetahuan diluar FGO dalam komunitas/grup FGO Indonesia ini?
 - d. Apa kah anda pernah membagikan pengetahuan diluar FGO dalam komunitas/grup FGO Indonesia ini?
 - e. Apakah anda pernah mempersuasi/mengajak/menyerankan sesuatu kepada anggota, untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu?
 - f. Apakah anda pernah membantu anggota grup dalam memecahkan masalah atau mengambil keputusan?
 - g. Apakah anda pernah dibantu oleh anggota grup dalam memecahkan masalah atau mengambil keputusan?
 - h. Apakah dalam berinteraksi dengan anggota lain dalam komunitas/grup ini anda mendapatkan manfaat untuk diri sendiri?
 - i. Apa yang membuat anda menyukai FGO?
 - j. Selain FGO apakah anda juga menyukai Fate series?
 - k. Apakah anda secara rutin berinteraksi dengan anggota lain yang ada dalam komunitas/grup FGO Indonesia ini?

- l. Apakah FGO menjadi topik utama dalam komunitas/grup ini?
- m. Apakah anda dapat mengakses informasi mengenai komunitas/grup ini?
- n. Apakah anda memiliki julukan selain nick name yang anda gunakan dalam komunitas/grup ini?
- o. Role apa yang anda miliki dalam komunitas/grup ini?
- p. Apakah dalam komunitas/grup ini isi diskusi sudah sesuai dengan *channel* yang tersedia?
- q. Apakah pernah terjadi diskusi yang keluar dari topik atau *channel* tersebut?

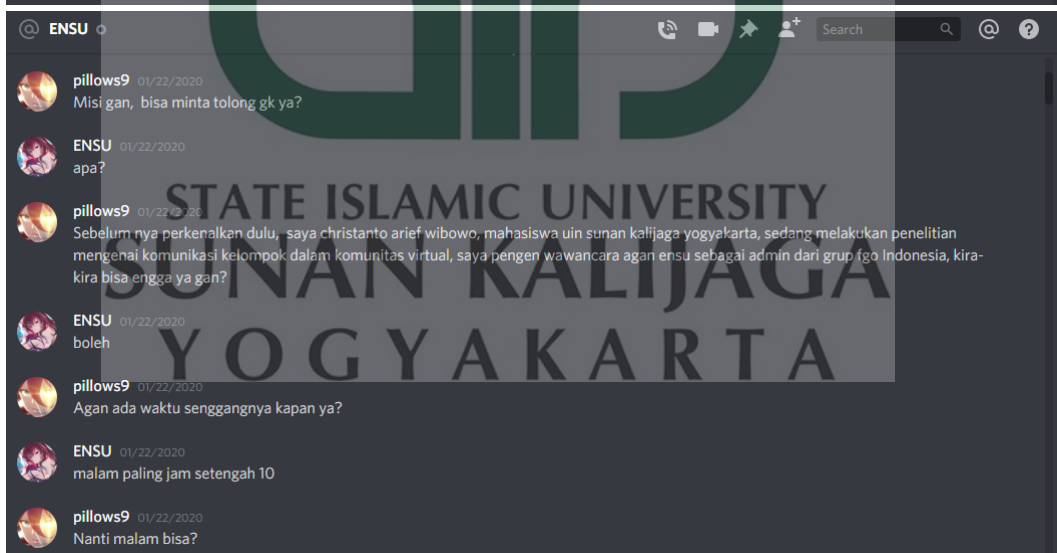
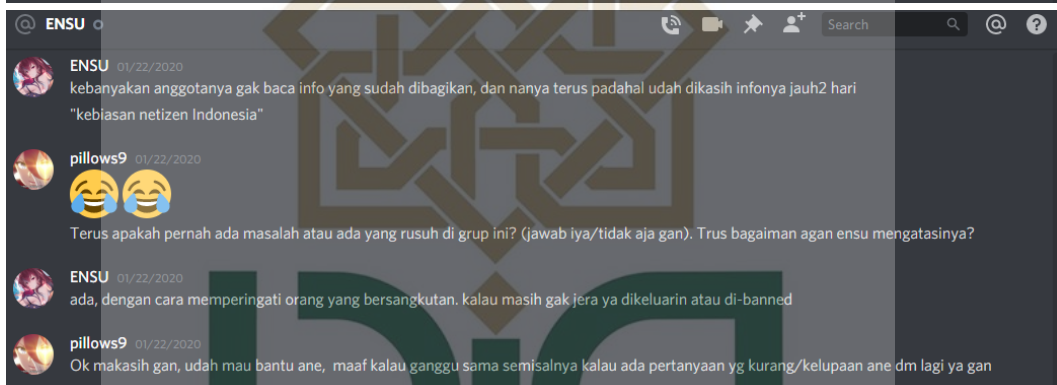
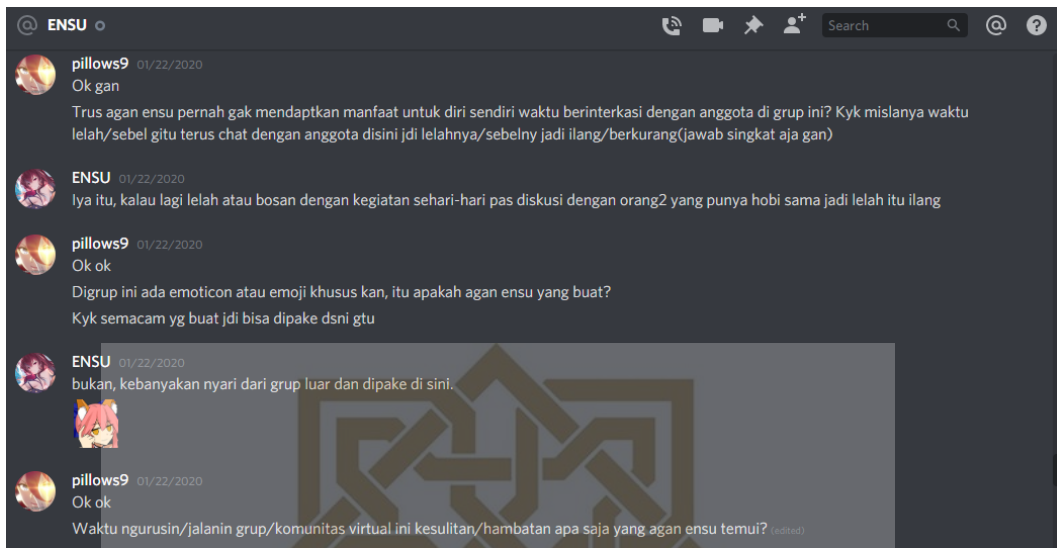


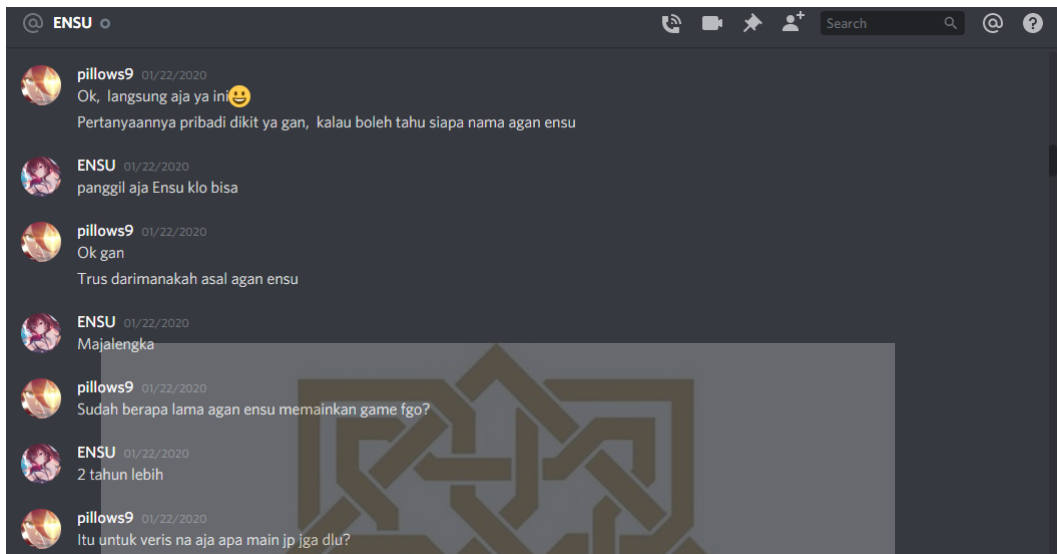
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

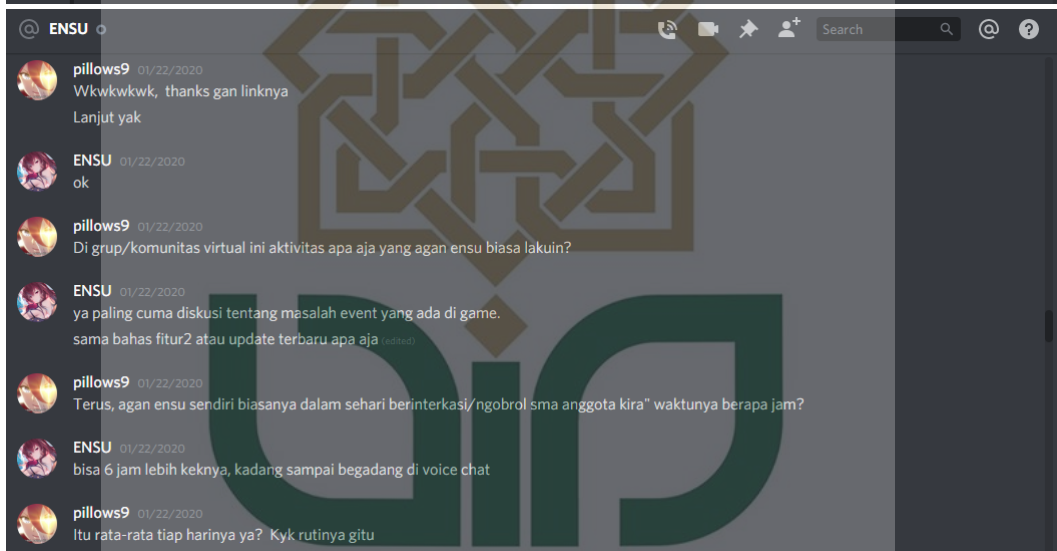
Profil dan wawancara dengan ENSU#3795



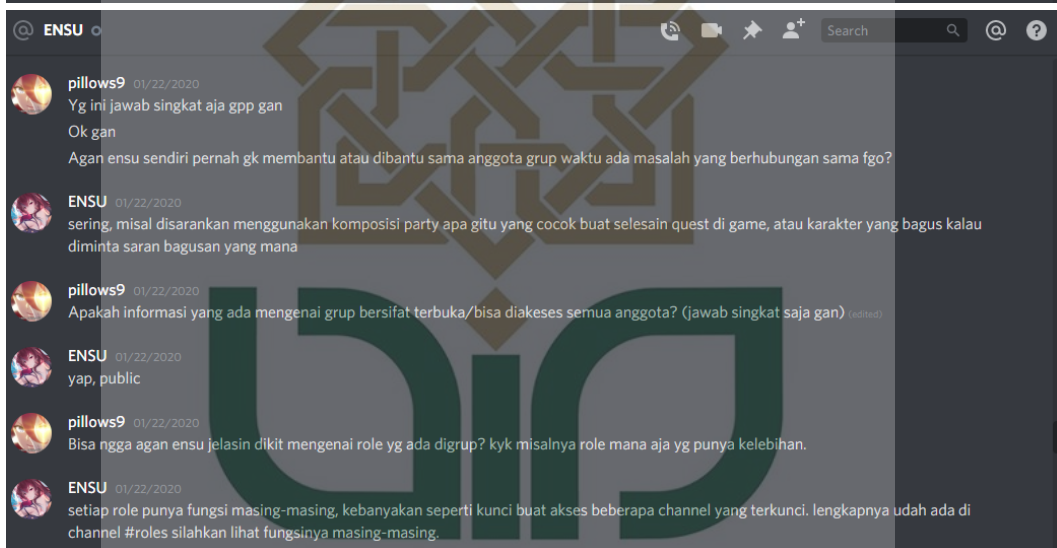
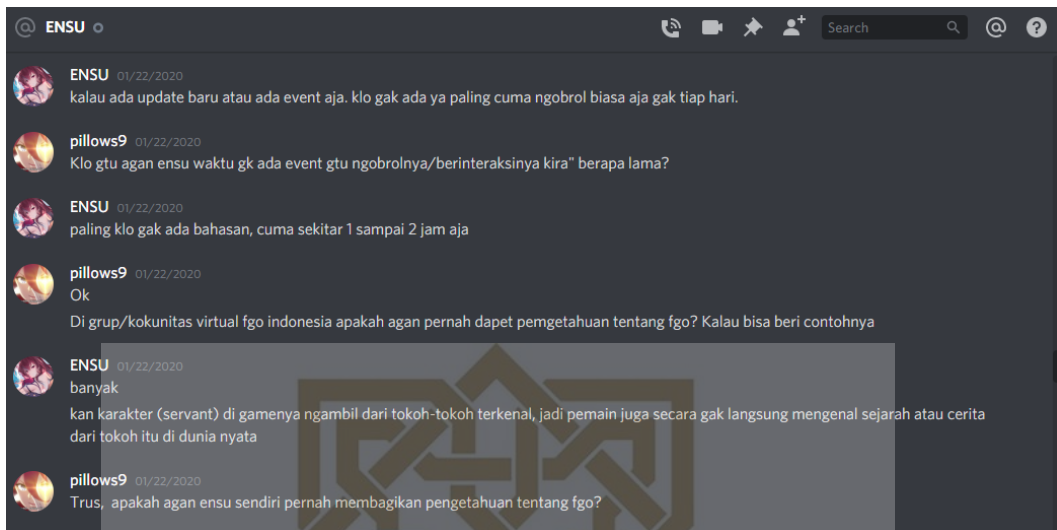
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA





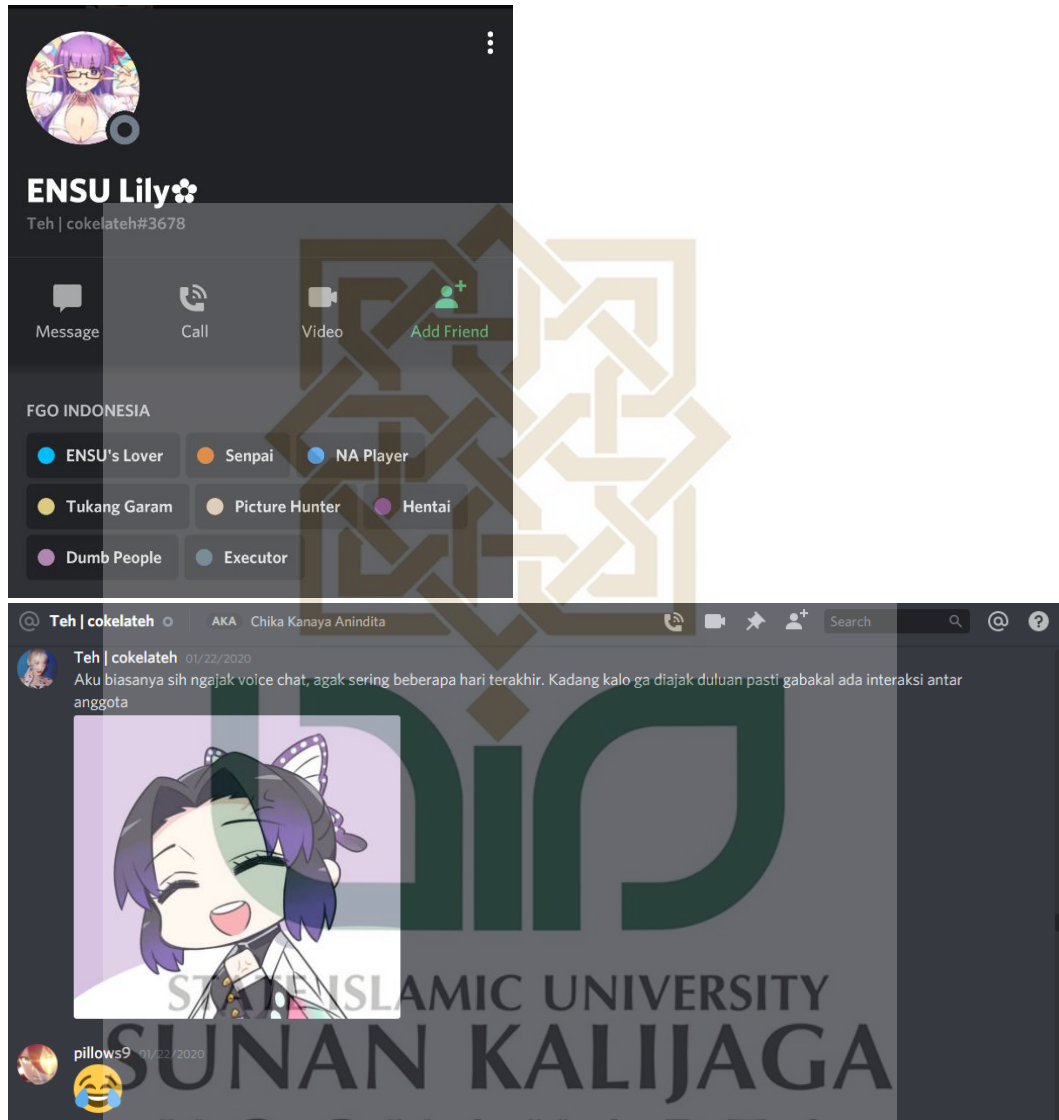


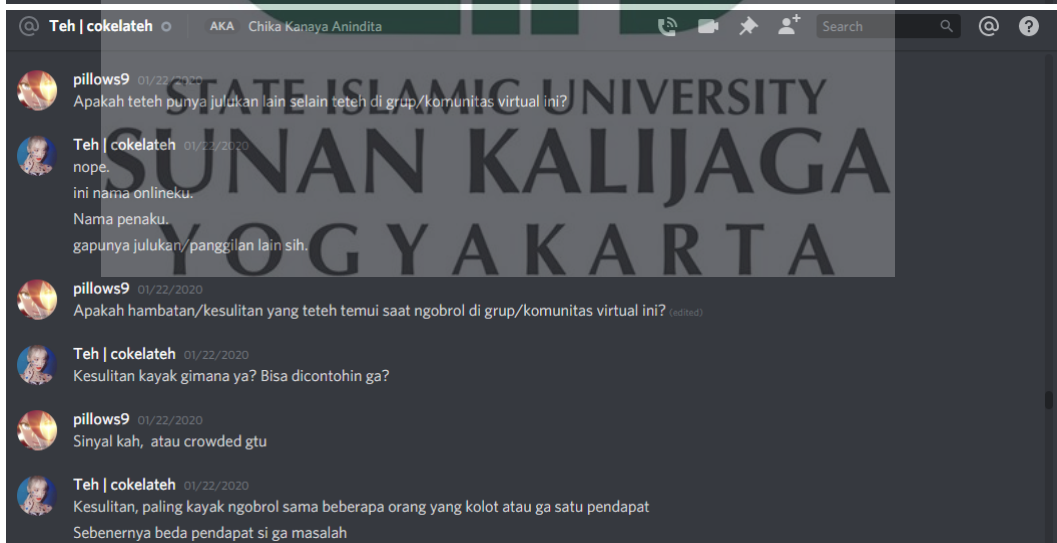
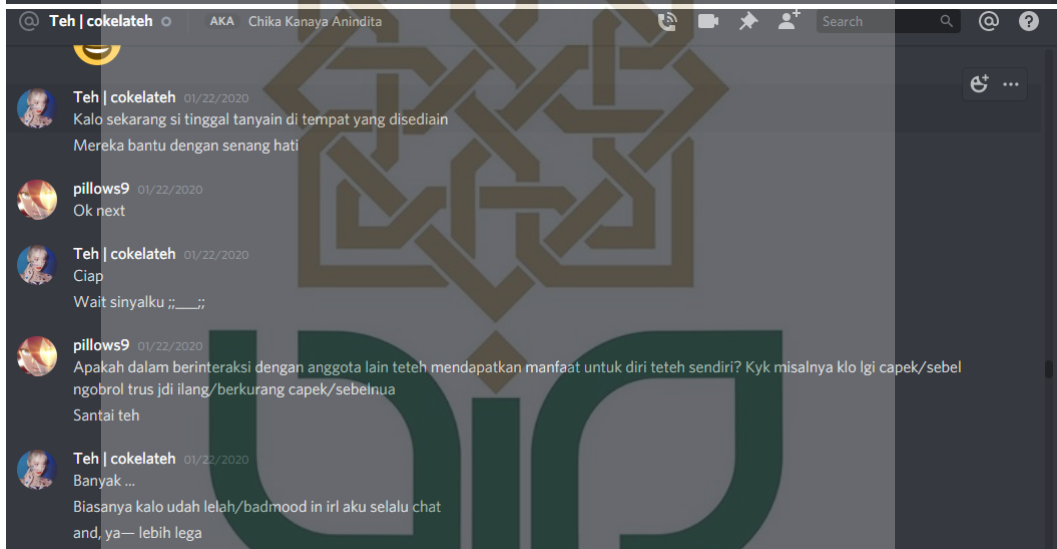
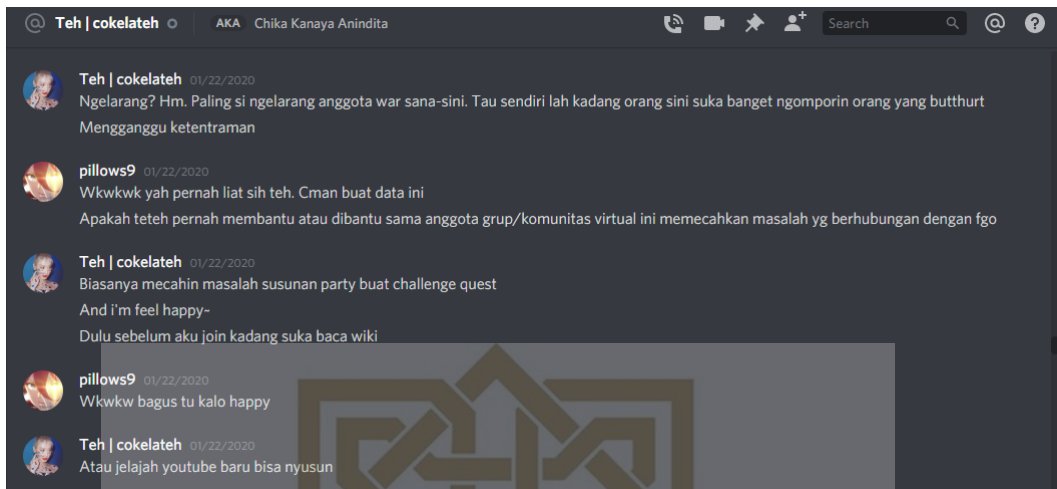
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

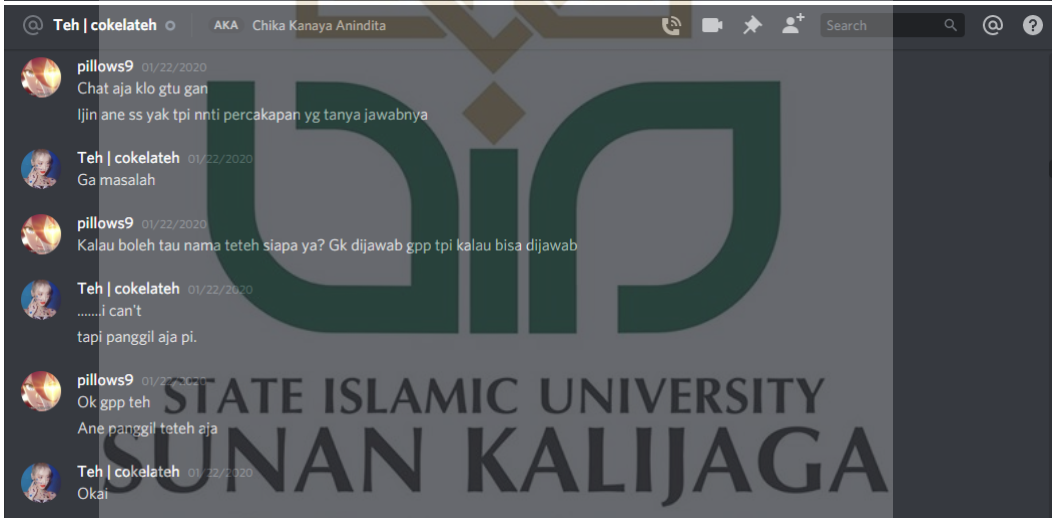
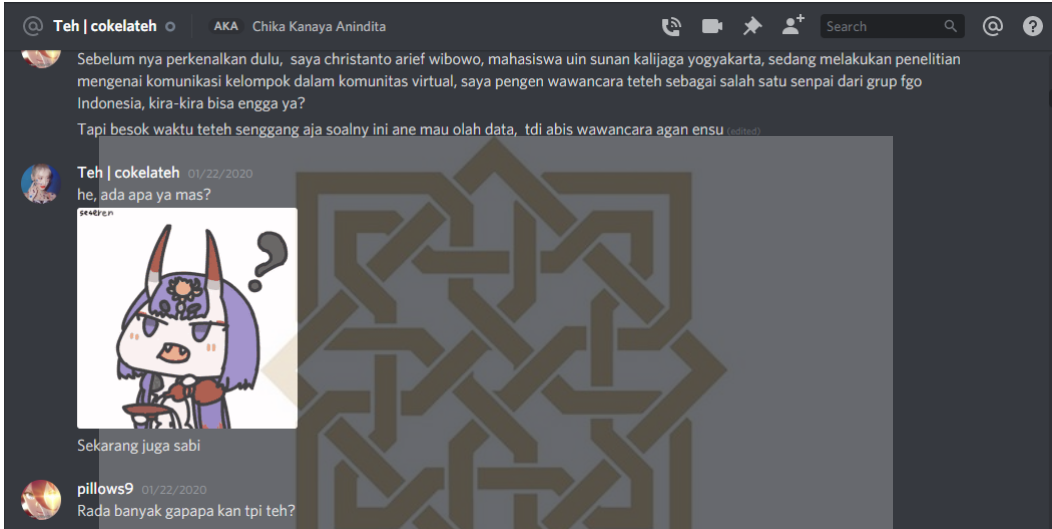
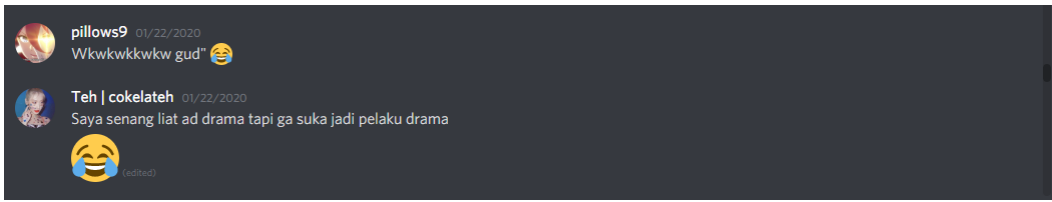


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

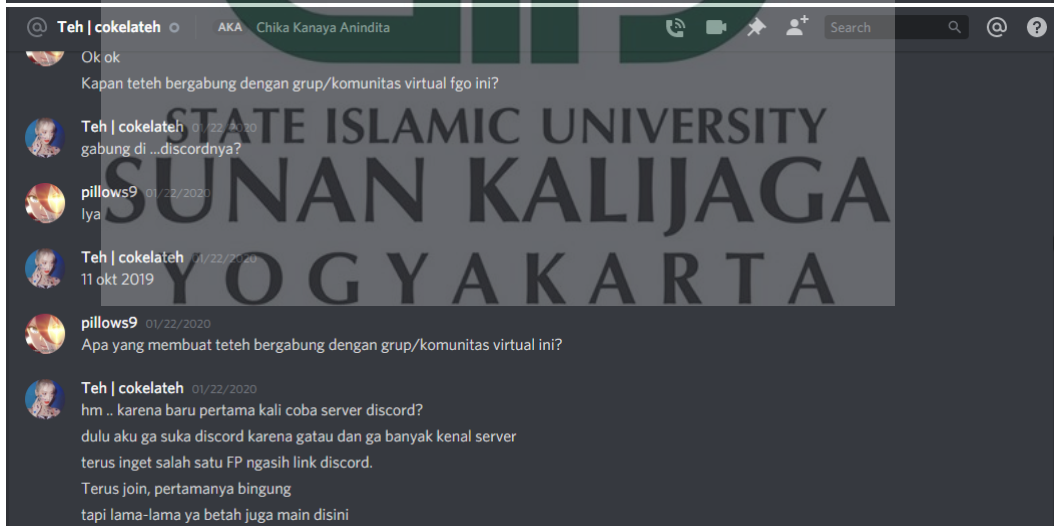
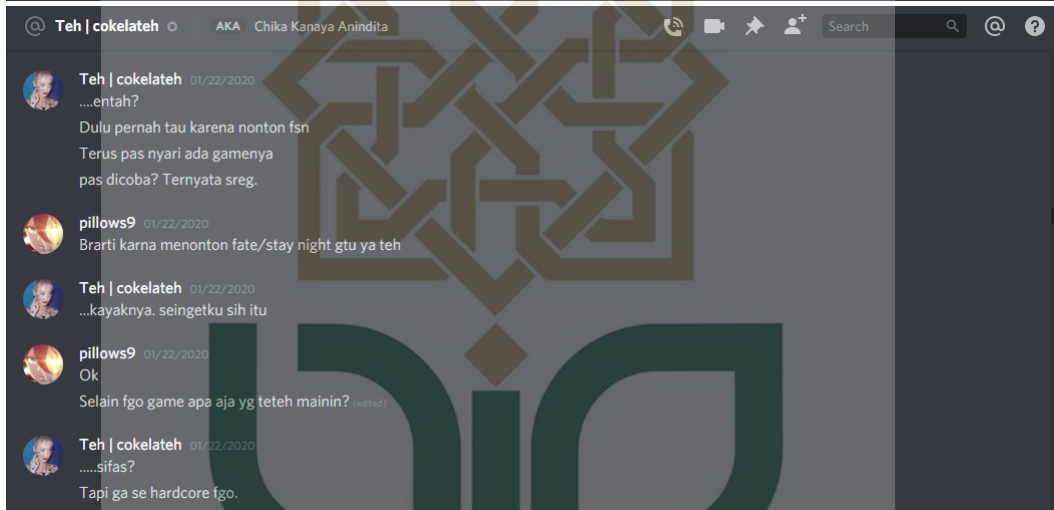
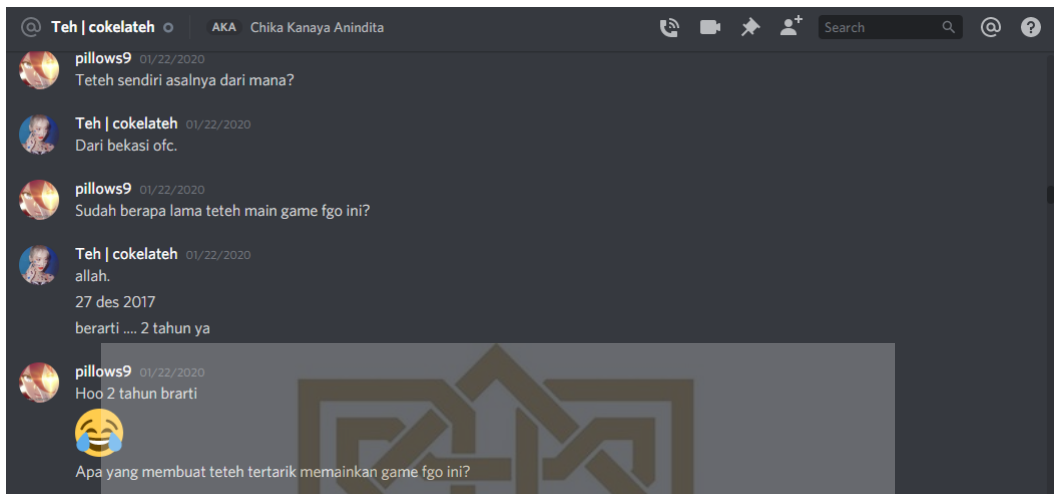
Profil dan wawancara dengan Teh|cokelateh#3678

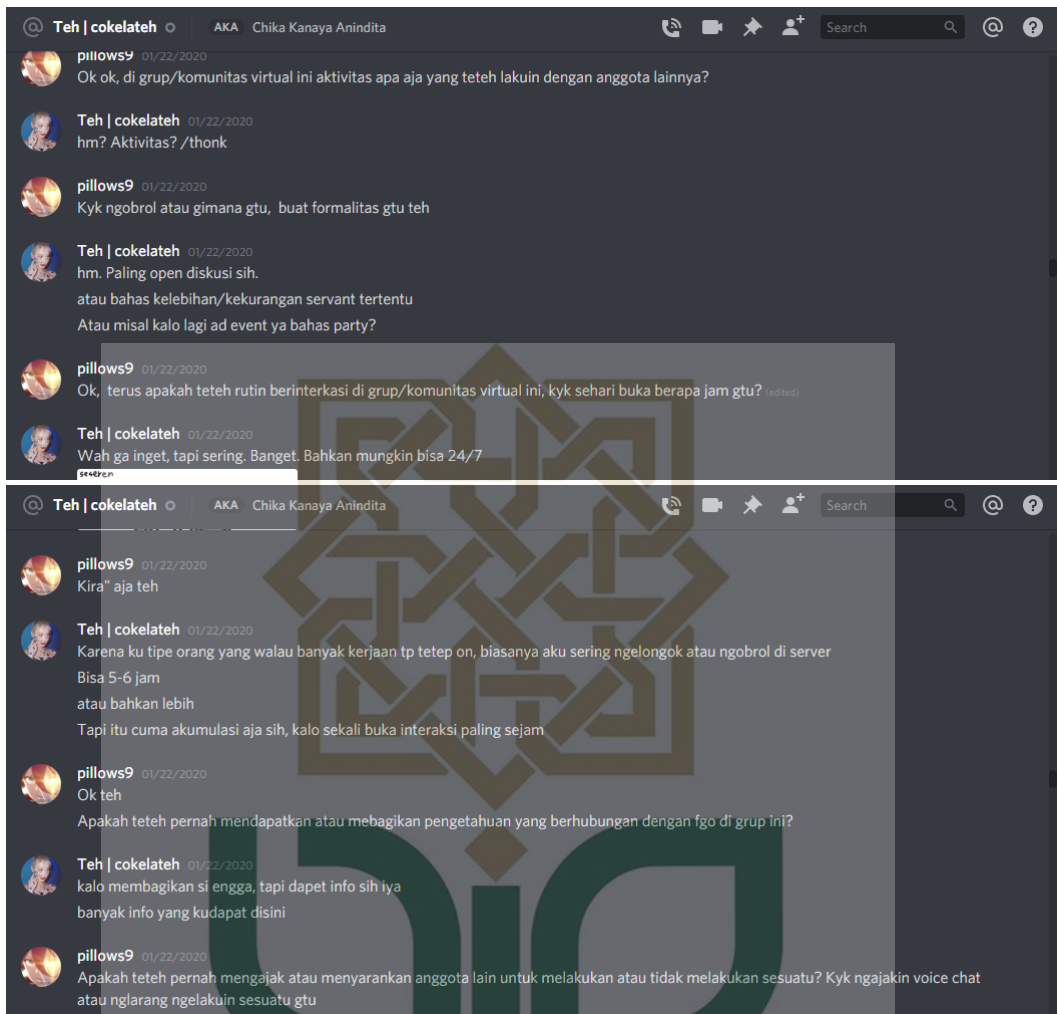






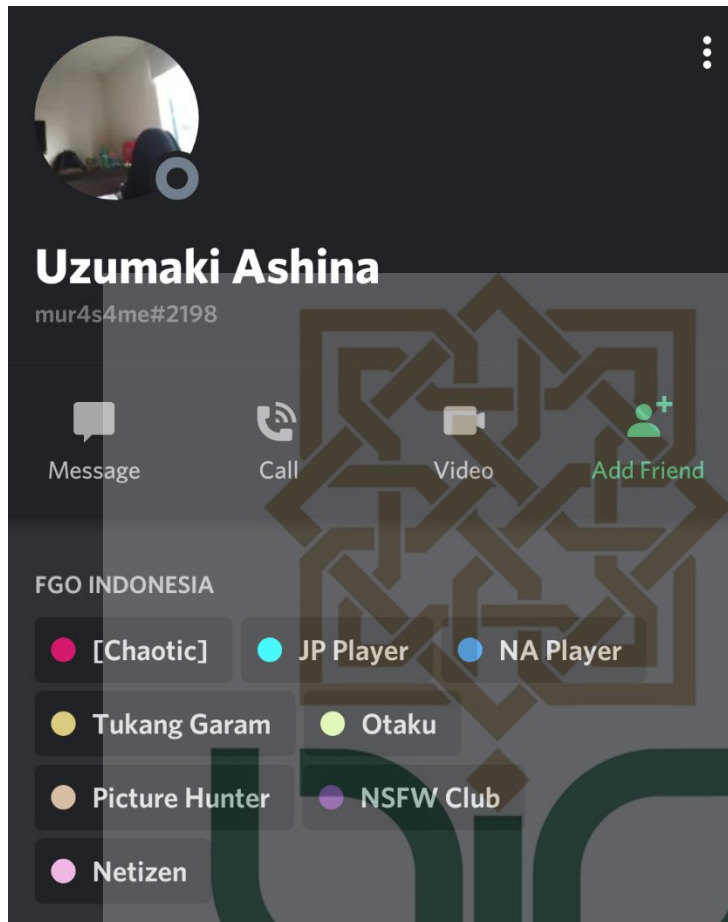
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Profil dan Transkrip wawancara dengan mur4s4me#2198



Transkrip wawancara:

Peneliti : Nama?
mur4s4me#2198 : Alif

Peneliti : Asal selman.
mur4s4me#2198 : Sleman

Peneliti : aaa Main FGO sudah berapa tahun kira-kira?
mur4s4me#2198 : Hampir setahun, sebelas bulan lah.

Peneliti : 11 bulan. Selain FGO Main game lain tidak seperti apa ...
mur4s4me#2198 : Banyak sih yang sudah di coba - coba, ML(mobile Legend), PUBG pernah

Peneliti : kalau sekarang?
mur4s4me#2198 : FGO doang.

Peneliti : Main FGO pertama yang membuat tertarik apa? Atau karena apa?
mur4s4me#2198 : karna wibu.

Peneliti : Wibu? Ya gpp

Peneliti : wajar ya wajar. Terus bergabung grupnya kapan?
mur4s4me#2198 : bergabung grup? Sekitar Mei lah

Peneliti : Tahun kemarin?
mur4s4me#2198 : 2019
Peneliti : Mas Alifnya bergabung alasannya apakah?
mur4s4me#2198 : karena awalnya g paham cara main. Terus nemu di facebook ada FPnya ada discordnya yaudah download discord gabung digroup.

Peneliti : Itung emang tahu sendiri apa diajak temen?
mur4s4me#2198 : Tahu Sendiri.
Peneliti : Tau Sendiri ? nah terus sekarang discord itu kan sering komunikas anu sering ngechat lah, itu selain ngechat itu aktivitas apa kaya ikut sering ikut voice chat gitu nggak?
mur4s4me#2198 : aaaa nek voice chat sih jarang sih.

Peneliti : Jarang ya?
mur4s4me#2198 : jarang.
Peneliti : terus sekari kira-kira buka FGO buat chating-chating kira-kira berapa anu waktunya berapa?
mur4s4me#2198 : Aduh.

Peneliti : Kira-kira aja gpp
mur4s4me#2198 : 2 sampek 3 jam
Peneliti : 2 sampek 3 jam. Di grup ini mas alif tu pernah dapat ilmu atau pengetahuan apa aja?
mur4s4me#2198 : ya ilmu cara main gamenya.

Peneliti : FGO? Kalau di luar itu dapat sesuatu g ? ilmu apa gitu?
mur4s4me#2198 : aaa sebenarnya kan kalo disana banyak ada yang dah kuliah kan? Mungkin kalo saya tanya PR bisa di jawab.

Peneliti : lalu kalau mas alif sendiri sering berbagi kaya pengetahuan kaya fgo gitu g? Misalnya
mur4s4me#2198 : Kalo berbagi belum soalnya...
Peneliti : Belum?
mur4s4me#2198 : soalnya status saya belum jadi seniornya
Peneliti : ya siapa tahu gitu kan?
mur4s4me#2198 : Belum.
Peneliti : kaya ada yang tanya mas alif tahu...
mur4s4me#2198 : kalo misalnya ada yang tanya dari anggota baru sebisa mungkin saya jawab.

Peneliti : ooo ya berarti kira_kira pernah kan?
mur4s4me#2198 : pernah
Peneliti : Lalu pernah tidak mengajak anggota buat apa gitu kaya ketemuan apa ngechat
mur4s4me#2198 : pernah u barusan kemarin.
Peneliti : kalau mas alif sendiri pernah tidak di game kan kaya FGO sekarang-sekarang sedikit ada tantangannya? Kan minta saran atau buat memecahin...
mur4s4me#2198 : oh, sering
Peneliti : Sering

mur4s4me#2198 : Di grup kan sering. kan fungsinya grup pertamakan itu diskusi masalah seputar game misalnya ada clancequest atau yang lain lah. Masalah yang g bisa di selesaikan kita cari solusinya bareng bareng.

Peneliti : berarti pernahkah dibantu ya..., kalo membantu juga pernah?

mur4s4me#2198 : Pernah

Peneliti : oh, pernah juga. Pernah g kalo mas alif tu selain game di , cating soal game misalnya chatting soal casual life apa gitu, jadi gimana ya? Jadi mas alif misalnya lagi sebel gitu.

mur4s4me#2198 : kaya masalah sehari-hari gitu? Oh,

Peneliti : jadi mas alif lagi sebel atau gimana chatting di situ bisa jadi tenang gitu.

mur4s4me#2198 : Aaaa Mungkin karena disana lebih banya anggota yang lebih senior dari saya, kalo misalnya saya ada masalah bisa dikasih saran sama mereka.

Peneliti : berarti pernah ya?

mur4s4me#2198 : pernah.

Peneliti : terus jadi lebih...

mur4s4me#2198 : lebih Plong

Peneliti : Plong lah ya..., Lalu nicknamanya murasame ya?

mur4s4me#2198 : murasame...

Peneliti : selian itu ada g?

mur4s4me#2198 : Ga. Karena sejak masuk fgo nickname awal juga murasame.

Peneliti : ya misalnya kaya timun-timun itu..

mur4s4me#2198 : hahahhaha

Peneliti : tiba tiba dapat julukan kayak kang timun itu ga ada?

mur4s4me#2198 : aaa g ada sih

Peneliti : ga ada hehehehhee. Rolenya anggota ya?

mur4s4me#2198 : masih anggota, masih member

Peneliti : member. Lalu kalau di chatting digrup ini pernah nemu ada masalah tidak?

mur4s4me#2198 : misalnya?

Peneliti : dirusuhin lah atau tiba-tiba g di respon, apa gitu?

mur4s4me#2198 : kalo gitu sih sebenarnya mungkin perspektif ya? Misalnya saya tanya g dijawab tu, oooo mungkin anggota lain g bisa jawab atau mungkin lagi ada urusan tertentu. Saya sih nganggepnya gitu aja, g pernah terlalu di anggap serius juga.

Peneliti : lalu kalo misalnya ada yang rusuh gitu gimana?

mur4s4me#2198 : aaaa mungkin saya bisa tag seniornya atau mungkin kalo bisa saya tangangni sendiri misalnya ada yang tiba tiba ngomong badword saya kasih tahu jangan badword disini kan udah ada tempatnya.

Peneliti : mmmmmm, oooooo, dah gitu doang kok cuma



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA