

Model Interaksi Sosial dalam Forum *Virtual*

Panji Pratama Lifianto*, Zulfebriges

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*panjilifianto@gmail.com, zulfebriges@gmail.com

Abstract. The development and progress of today's technology continues to grow rapidly. Modern technology allows users to fulfill their social needs without meeting face to face. Without realizing it, the human community has emerged in two worlds, namely real life and virtual life (cyber community). This study aims to determine how the model of social interaction in a virtual community on the Discord Channel "Rise of Monster Slayer (S.S.S)". Monster Slayer". This study uses a virtual ethnographic research method, namely research that involves ethnographers to participate as observers, either openly or secretly to observe what is happening in the virtual community space. The object in this study is the Discord Channel server "Rise of Monster Slayer (S.S.S)" as a virtual community. while the subjects involved were five people who were selected based on a purposive technique, with three main informants and two supporting informants. The results of this study show that the process of social interaction through virtual forums of user entities in the Rise of Monster Slayer server community generally uses a Mutual Discourse interaction model, where the identity of the entity as a communicator and communicant is fused and difficult to distinguish, therefore entities are considered as participants.

Keywords: *Virtual Ethnography, Social Interaction, Virtual Community, Social Interaction Model, Discord Apps.*

Abstrak. Perkembangan dan kemajuan teknologi masa kini terus berkembang pesat. Teknologi modern memungkinkan untuk penggunaannya dapat memenuhi kebutuhan sosialnya tanpa bertatap muka langsung. Tanpa disadari komunitas manusia telah muncul dalam dua dunia, yakni kehidupan nyata dan kehidupan maya (cyber community). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model interaksi sosial dalam komunitas virtual pada Discord Channel "Rise of Monster Slayer (S.S.S)". Penelitian ini menggunakan metode penelitian virtual etnografi, yakni penelitian yang melibatkan etnografer untuk berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-diam untuk mengamati apa yang terjadi dalam ruang komunitas virtual. Objek dalam penelitian ini adalah server Discord Channel "Rise of Monster Slayer (S.S.S)" sebagai komunitas virtual. sedangkan Subjek yang dilibatkan berjumlah lima orang yang dipilih berdasarkan teknik purposive, dengan tiga orang informan utama dan dua orang informan pendukung. Hasil penelitian ini menunjukkan proses interaksi sosial melalui forum virtual entitas pengguna dalam komunitas server Rise of Monster Slayer umumnya menggunakan model interaksi Mutual Discourse, dimana identitas entitas sebagai komunikator dan komunikan melebur dan sulit dibedakan oleh karena itu entitas dianggap sebagai partisipan.

Kata Kunci: *Etnografi Virtual, Interaksi Sosial, Komunitas Virtual, Model Interaksi Sosial, Discord App.*

A. Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan teknologi masa kini terus berkembang sangat pesat dan tidak bisa kita untuk menetapkan standar dari kata “sophisticated” karena dari tahun ke tahun kualitas teknologi terus berinovasi hingga menghasilkan produk-produk yang berkembang. Produk teknologi tersebut dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi manusia. Dari banyak produk teknologi, Internet merupakan teknologi yang memberikan dampak yang sangat luar karena dapat merubah pola atau gaya hidup manusia di zaman modern ini.

Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan dan sangat dibutuhkan oleh manusia. Manusia akan dengan mudah mendapatkan kebutuhan akan informasi, berita terbaru, dan ilmu pengetahuan dengan adanya internet. Apalagi kehadiran internet telah merambah ke ranah lain sebagai media hiburan bagi penggunanya, seperti media berbagi cerita, cerita dan informasi, mendengarkan musik, menonton video, berinteraksi sosial dengan pengguna lain, dan bermain video game bersama.

Kehadiran teknologi internet menciptakan peluang media baru untuk hadir di masyarakat, serta layanan untuk berkomunikasi dan berinteraksi. “Internet adalah jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan jaringan bisnis, pendidikan, dan pemerintahan yang saling terhubung dengan pengguna dari lebih dari 200 negara,” O'Brien (2013:10)(4). Kemajuan teknologi informasi dewasa ini tidak hanya dapat menciptakan komunitas dunia global, tetapi juga secara material mengembangkan ruang kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas manusia telah berkembang menjadi dua dunia: kehidupan nyata dan kehidupan maya (*cyber community*).

Komunikasi di era modern terjadi begitu cepat sehingga disebut sebagai revolusi. Kemajuan komunikasi masih dapat dimutakhirkan, karena berbagai perubahan diharapkan di bidang komunikasi dan bidang kehidupan lainnya yang saling terkait. Perubahan yang akan terjadi terutama disebabkan oleh berbagai kemampuan dan potensi teknologi komunikasi yang terus diperbarui. Perangkat lunak berbasis aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain melalui pesan dan berbagi konten. Media sosial banyak digunakan sebagai wadah komunitas, selain ditujukan untuk individu.

Karena komunikasi virtual terjadi di dunia maya, interaksi tidak berlangsung secara langsung atau tatap muka. Di ruang virtual, orang menggunakan kata-kata atau gambar (*meme*) untuk bercanda dan berdebat satu sama lain, terlibat dalam interaksi wacana intelektual, melakukan transaksi, bertukar informasi atau pengetahuan, mendorong satu sama lain secara emosional, membuat rencana, bertukar pikiran, berkomunikasi, mengevaluasi dan mengkritik, berteman, bermain game, dan menciptakan seni hingga penggunanya dapat berinteraksi dengan tujuan tertentu. Tersedianya konektivitas teknologi internet mendorong manusia sebagai makhluk sosial untuk memanfaatkan ruang virtual sebagai media baru dalam melakukan aktivitas sosial, sehingga melahirkan komunitas virtual sebagai wadah yang menghubungkan sebagai sarana pemenuhan.

Faktanya banyak komunitas *virtual* yang bermunculan, terbukti dengan interaksi masyarakat kita satu sama lain dalam mengejar kepentingan masing-masing. Dengan adanya media kita bisa menemukan berbagai komunitas, mulai dari forum diskusi untuk hiburan, iptek, forum pendidikan, forum pengembangan bakat, forum pemain game, dan masih banyak lagi forum yang bisa kita temukan sesuai dengan minat dan kebutuhan kita (6). sebagai pengguna. Pendekatan baru ini dapat mempermudah untuk terhubung dengan anggota lain yang memiliki tujuan dan minat yang sama.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian virtual etnografi, yakni penelitian yang melibatkan etnografer untuk berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-diam untuk mengamati apa yang terjadi dalam ruang komunitas virtual. Objek dalam penelitian ini adalah server Discord Channel “Rise of Monster Slayer (S.S.S)” sebagai komunitas virtual. sedangkan Subjek yang dilibatkan berjumlah lima orang yang dipilih berdasarkan teknik purposive, dengan tiga orang informan utama dan dua orang informan pendukung. Hasil penelitian ini menunjukkan proses interaksi sosial melalui forum virtual entitas

pengguna dalam komunitas server Rise of Monster Slayer umumnya menggunakan model interaksi Mutual Discourse, dimana identitas entitas sebagai komunikator dan komunikan melebur dan sulit dibedakan oleh karena itu entitas dianggap sebagai partisipan..

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Informan yang diwawancarai dalam penelitian ini berjumlah lima orang dengan tiga orang sebagai *keyinforman* dan dua orang sebagai data pendukung. Anggota sekaligus pengurus komunitas yang menjadi informan adalah Mohamad Nabil Fahrinadi, Irsyad Fata Alaidi, sebagai *Community Administrator* yang berperan sebagai *gatekeeper* dalam penelitian ini. kemudian Munajat Abdul Hafiz, Deri Hariyanto, Adhitya Maulana sebagai *Event Organizer* yang berperan sebagai *keyinforman* dalam penelitian ini.

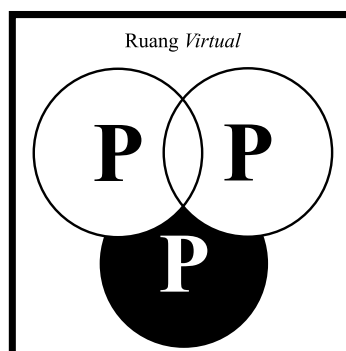
Model interaksi virtual dalam server Discord Uprise of Monster Slayer

Dalam teori *hyperpersonal communication* (2) yang digagas oleh Walter karakter dapat terlihat dalam empat variable proses komunikasi, diantaranya adalah aspek *The sender, The Receiver, The Message*. Komunikator dalam model ini ialah entitas yang mengirim pesan (*sender*) informasi kepada lawan bicara atau komunikan. Dalam interaksi komunitas, aspek komunikator dapat dipegang oleh pengelola ataupun anggota itu sendiri, pemanfaatan fasilitas aplikasi *Discord* memungkinkan terjadinya komunikasi berlangsung secara searah dan juga dua arah.

Receiver yang merupakan anggota dalam *hyperpersonal communication* dalam waktu yang sama dapat melakukan berbagai aktivitas interaksi komunikasi, dari mulai *personal message* atau menjadi bagian mutual untuk kelompok partisipan, seperti contoh dalam komunitas ini beberapa partisipan secara perlahan akan mengkubuh dan menciptakan kelompok bermainnya masing-masing sesuai dengan ketertarikan anggotanya, atau bahkan menjadi sumber dari komunikasi massa yang menginisiasi interaksi komunikasi kelompok seperti dalam *channel voice* dapat melakukan diskusi terbuka atau turut mengomentari konten di *channel text*. Pesan (*Message*) ialah pernyataan atau keinginan yang disampaikan pengirim kepada penerima. Jenis pesan yang digunakan dalam kegiatan interaksi sosial dalam forum *virtual* ini biasanya berupa pesan informasi dengan konteks yang terkelompokan sesuai topik utama saluran.

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai entitas di forum *virtual server Rise of Monster Slayer* yang di paparkan sebelumnya, penulis mendapat gambaran model Mutual Discourse menjadi model interaksi dalam ruang virtual utama yang digunakan, melalui model tersebut dapat memungkinkan komunikasi dua arah atau *two-way communication* atau bahkan lebih dimana menempatkan komunikator dan komunikan memiliki kuasa yang sama dalam kegiatan interaksi komunikasi, dalam kegiatan komunitas semua anggota dapat terlibat dan memiliki kesempatan yang sama baik untuk menerima pesan komunikasi ataupun menyampaikan pesan komunikasi dalam kegiatan interaksi di ruang virtual. Komunikator dan komunikan dalam komunitas ini ialah para entitas anggota server itu sendiri, setiap anggota dapat membuat pesan untuk komunitas dan juga mendapatkan pesan dari anggota lain.

Server Discord menjadi suatu ruang transaksi yang berupa pesan komunikasi secara verbal ataupun non-verbal. Untuk mempermudah memahami model interaksi yang terjadi dalam interaksi *virtual* maka penulis membuat model sebagai berikut:



Gambar 1. Model Mutual Discourse dalam Interaksi *Virtual*

Akronim (P) mewakili makna *participant* (partisipan) yang merupakan anggota entitas pengguna ruang *virtual* sebagai sarana interaksi sosial. Kedua partisipan diposisi atas mewakili individu yang melakukan kegiatan interaksi komunikasi secara dua arah atau *two-way communication*, baik sebagai komunikator ataupun komunikan, karena keduanya memiliki kuasa untuk membuat dan menyampaikan pesan dalam kegiatan interaksi di ruang *virtual* oleh karena itu fungsi komunikator dan komunikan akan melebur dan sulit untuk dibedakan. Sedangkan partisipan di posisi bawah dengan latar gelap mewakili partisipan yang berinteraksi secara pasif dan *anonymous*, karena pada dasarnya subjek tersebut sebagai partisipan juga berhak dan dapat mengakses pesan informasi yang disampaikan atau diperoleh dari subjek partisipan lain. Melalui model tersebut dapat dilihat setiap partisipan dalam interaksi *virtual* dapat memperoleh pesan informasi secara langsung (*synchronize*) ataupun tidak langsung (*asynchronize*), baik secara disadari (*recognized*) ataupun tidak disadari (*Anonymous*).

Selain itu, model interaksi sosial online *monologue* juga digunakan dalam kegiatan pembuatan pengumuman dalam *channel announcement*, dimana entitas dalam *server Rise of Monster Hunter* yang memiliki *role community administrator* dan *event organizer* berperan sebagai komunikan atau *sender* sedangkan anggota lain merupakan komunikan atau *reciver* yang tidak memiliki kuasa atas pembuatan konten atau pesan informasi di *channel announcement*.

Pemanfaatan Ruang Virtual Sebagai Media Interaksi.

Dalam kegiatan interaksi komunikasi saluran teks menjadi salah satu saluran yang bekerja secara *asynchronous* karena pada dasarnya interaksi yang dilakukan tidak berjalan secara langsung, bahkan memungkinkan pengguna lain mengakses pesan informasi lampau. Sedangkan kegiatan interaksi komunikasi *synchronous* terjadi pada saluran *voice* dan *stage* karena pada dasarnya pembicara dan audiens atau lawan bicara harus ada di waktu yang bersamaan saat menggunakan saluran yang sama agar interaksi terjadi.

Cara kerja saluran yang *Synchronous* dan *Asynchronous* dalam saluran menyebabkan komunikasi dalam saluran ini berbeda dengan secara tatap muka yang terkoordinasi, sinkron, dan partisipan ada pada waktu dan lokasi yang sama. Dalam saluran ini karena orang yang menyampaikan pesan tidak selalu ada di depan komputer walaupun pada status user terlihat *online* namun pesan yang disampaikan mungkin tidak secara simultan perhatiannya.

Dilihat dari fungsi komunitas yang sifatnya asosiatif membuat konteks pembahasan dalam komunitas menjadi terfokus pada pemenuhan kebutuhan dari masing-masing entitas yang mana anggota lain dapat membantu memenuhi kebutuhan dengan adanya anggota lain, baik dalam kegiatan bermain *game* ataupun sekadar berbincang-bincang dengan bahasan yang ringan sebagai pemenuhan kebutuhan sosial.

Server Discord menjadi sebuah lingkungan dalam kegiatan Komunikasi. Dalam realitas sosial-siber, terdapat dimensi ruang yang merupakan konsep tempat, lokasi, ataupun keberadaan, dalam konteks ruang *virtual* tidak hanya dilihat secara normative, tetapi sebagai sebuah upaya melihat karakter yang ada didalamnya. Dalam penelitian ini, *Server komunitas Uprise of Monster Slayer* berperan sebagai ruang para anggotanya berinteraksi berkomunikasi antar anggota komunitas lain. Ruang juga menjadi tempat terjadinya proses interaksi manusia yang menghasilkan kultur, struktur, juga regulasi (Nasrullah, 2020: 21).

Dampak Penggunaan Ruang Virtual Sebagai media Interaksi Sosial

Feedback ialah tanggapan yang diberikan oleh penerima sebagai akibat penerimaan pesan dari sumber. Ada juga yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah efek atau pengaruh. *Feedback* dalam kegiatan interaksi dapat terjadi secara positif maupun negatif. Umpan balik positif berupa respons-respons yang cepat dan ekspresif melalui *emoticon*.

Feedback positif dapat mengarah pada penerimaan sosial, membangun keakraban antar anggota komunitas. Namun demikian dapat saja karena jenuh memungkinkan jalannya kegiatan komunikasi berhenti dengan sendirinya atau *fade away*. Dalam forum *virtual* ini juga *feedback* terjadi secara langsung. Terdapat *role* yang fungsinya meningkatkan aktivitas interaksi di dalam forum *virtual*, yakni dengan adanya *role tim hore*. *Tim hore* memiliki fokus untuk merangkul anggota-anggota komunitas agar entitas yang masuk kedalam server *Discord* ini merasa diterima, dan interaksi yang terjadi akan lebih optimal.

Untuk beberapa anggota komunitas bahkan menganggap penggunaan *Discord* sebagai media untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, bagi mereka penggunaan aplikasi *Discord* sudah menjadi kebiasaan dan bahkan mendekati gaya hidup bagi individu tertentu, karena dalam kegiatan interaksi di *server* komunitas tidak melulu membahas soal bermain *video game*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Model interaksi yang terjadi dalam komunitas *server Discord Rise of Monster Slayer* adalah model *Mutual Discourse*, dimana komunikan dan komunikator dalam komunitas ini adalah para anggotanya itu sendiri sebagai partisipan. Terjadi secara dua arah atau *two-way communication* yang memberikan keduanya kuasa dalam kegiatan interaksi dan berkomunikasi. Umumnya menggunakan pola komunikasi informal karena forum ini merupakan forum terbuka yang berorientasi di bidang hiburan, namun tetap memiliki nilai-nilai dan norma sosial yang tertulis dan harus dipatuhi oleh seluruh anggota komunitas.
2. Orientasi entitas anggota komunitas *server Discord Rise of Monster Slayer* adalah sebagai sarana Komunikasi antar pemain game *Monster Hunter: World*. Dengan adanya bermain Bersama akan mempermudah proses bermain dan meningkatkan pengalaman bermain, Hal tersebut juga melatar belakangi dibentuknya komunitas ini, penggunaan aplikasi *Discord* menjadi akomodasi untuk berkomunikasi. Terlepas dari fungsi komunitas sebagai ruang berkumpul pemain *Monster Hunter*, *server* ini juga sering digunakan oleh para entitas sebagai sarana pemenuhan kebutuhan interaksi. Kegiatan dalam komunitas tidak melulu soal bermain *game*, namun banyak dibuat diskusi-diskusi baru untuk menambah aktivitas komunitas dalam berinteraksi. Seiring berjalannya waktu, hal tersebut menjadi sebuah kultur dalam komunitas dan menjadi kebiasaan bagi beberapa entitas.

Daftar Pustaka

- [1] Kriyantono, Rachmat. 2009. "*Teknik Praktis Riset Komunikasi. Malang: Prenada Media Group*"
- [2] Maryani, Anne. 2006. "Karakteristik *Hyperpersonal Communication* dalam *Internet Relay Chat* Sebagai Bagian dari *Computer Mediated Communication*". Bandung: Jurnal Komunikasi Mediator Vol. 7 No. 1
- [3] McMILLAN , Sally J. 2002 "*A Four-Part Model of Cyber-Interactivity*" Tennessee". Sage Publication
- [4] Nasrullah, Rulli. 2020. "Etnografi virtual : Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosiologi di Internet". Bandung: 2020
- [5] Mulyana, Deddy. 2005. "*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*". Bandung: PT.Remaja Rosdakarya