

Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU

Yuni Maysaroh¹, Calvin Gunawan², Annisa Nadya³

¹²³Program Pascasarjana, Ilmu Komunikasi, Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Jakarta

Article Info Article history: Received : 24 Februari 2022 Publish: 14 Maret 2022	Abstract <i>Today's technology has very good progress, one of which is the existence of various kinds of communication that we often use. This is supported by the rapid development of the internet throughout the world. The internet is one of the technologies that can provide convenience for every use. The presence of internet technology today makes it very easy for everyone to communicate by using virtual communities and neatspeak in the application used is the discord application. The object of this research is a member of RevoU who uses discord. The type used in this research is a qualitative research type. The result of this research is that the discord application really helps RevoU users in getting what we want.</i>
Keywords: <i>Communication, Community, RevoU</i>	
Info Artikel Article history: Diterima : 24 Februari 2022 Publis : 14 Maret 2022	ABSTRAK Teknologi saat ini memiliki kemajuan yang sangat baik salah satunya adalah dengan adanya berbagai macam komunikasi yang sering kita gunakan. Hal ini di dukung dengan perkembangan internet yang sangat cepat di seluruh dunia. Internet merupakan salah satu teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi setiap penggunaanya. Kehadiran teknologi internet saat ini sangat memudahkan setiap orang dalam melakukan komunikasi Dengan menggunakan komunitas virtual dan neatspeak dalam aplikasi yang di gunakan adalah aplikasi discord. Obejek penelitian ini adalah anggota RevoU yang menggunakan discord. Jenis yang di pakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian sedara kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi discord sengat membantu para pengguna RevoU dalam mendapatkan apa yang kita inginkan.
	<p><i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i></p> 
Corresponding Author: Yuni Maysaroh Program Pascasarjana, Ilmu Komunikasi, Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Jakarta Email; 21172360001@lspr.edu	

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini memiliki kemajuan yang sangat baik salah satunya adalah dengan adanya berbagai macam komunikasi yang sering kita gunakan. Hal ini di dukung dengan perkembangan internet yang sangat cepat di seluruh dunia. Dengan adanya perkembangan teknologi ini tentu saja menjadi sarana komunikasi yang dapat digunakan. Salah satu bidang yang telah menerapkan teknologi tersebut adalah media hiburan dimana beberapa media hiburan sudah menerapkan komunikasi melalui internet.

Internet merupakan salah satu teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi setiap penggunaanya. Kehadiran teknologi internet saat ini sangat memudahkan setiap orang dalam melakukan komunikasi. Bagi media hiburan tentu saja kehadiran internet dapat memberikan

keuntungan yang sangat besar, dengan adanya internet setiap orang dapat keuntungan salah satunya adalah dengan adanya platform *Youtube* dan *game online*.

Penggunaan aplikasi untuk mengirim pesan yang instan salah satunya adalah Discord dimana dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang nantinya adalah dapat digunakan dalam aplikasi discord seperti obrolan video dan masih banyak lagi fitur yang ada dalam aplikasi discord ini.. 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 merupakan salah satu sekolah digital 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 RevoU. Dengan berjumlah member sebanyak 100 sampai 200 maka dapat sehingga penggunaan discord tentu saja sangat berguna dan berdampak pada pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Kelompok

Orang-orang yang berkumpul membentuk suatu kumpulan maka dapat dikatakan sebagai kelompok, yang artinya dalam kelompok ini terdiri dari 2 atau 3 orang lebih sehingga dapat dikatakan kelompok. Selain itu setiap kelompok memiliki hubungan yang cukup dekat dan insentif sehingga mereka dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Dalam kelompok tentu saja terdapat aturan-aturan yang harus di taati sehingga dapat membentuk suatu peraturan kelompok. (Bungin, 2006:270)

Komunitas Virtual

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada maka komunikasi pun akan ikut berkembang, salah satunya adalah munculnya komunitas virtual yang dimana dalam hal ini alat komunikasi yang di gunakan adalah komunikasi melalui internet atau media sosial. (Nasrullah, 2013:178)

Kozinets (dalam Bayu 2017:27) memaparkan ada 4 tipe pengguna internet berdasarkan tingkat partisipasinya yaitu *newbie*, *mingler*, *devote*, *insider*

a. *Newbie*

Pada tingkatan ini sering dikatakan adalah tingkatan paling rendah dari setiap tingkatan.

b. *Mingler*

Dalam hal ini *mingler* merupakan penengah atau sudah dikatakan mahir

c. *Devotes*

Komunitas ini adalah setiap anggota mempunyai hubungan dengan dunia maya

d. *Insider*

Dalam khusus ini setiap anggota memiliki ikatan yang kuat dalam dunia maya sehingga dapat berpengaruh pada komunitasnya.

Netspeak

Pada sistem Netspeak ini terjadi apabila setiap interaksi secara online dan menggunakan media sosial sehingga dapat dilakukan komunikasi. Dalam netspeak ini tentu saja yang harus dilakukan adalah dengan menggunakan gambaran teks atau berupa gambar yang dapat di jadikan alat komunikasi

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian yang berjenis Netnografi. Pada penelitian ini juga akan di dampingkan dengan etnografi dalam pembuatan penelitian (dalam Bayu 2017:109). Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kualitatif yang di mana dapat di jabarkan sehingga dapat dikembangkan secara narasi. Pada penelitian kualitatif

memiliki tujuan untuk menjabarkan beberapa riset yang ada sehingga dapat di simpulkan beberapa kesimpulan yang baru (Kriyantono, 2009:56).

Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini memiliki subjek yang dimana merupakan sumber informasi dan data yang akan digunakan, teknik yang di gunakan adalah teknik non probability samplling yang ada sehingga subjek yang di pilih adalah dengan memiliki kreteria yang sesuai dengan batasan penelitian.

2. Objek Penelitian

Komunitas discord adalah komunitas media sosial secara online yang dimana dalam penelitian ini dijadikan sebagai objek penelitian

Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Percakapan yang dilakukan dengan atau lebih dari 2 orang merupakan salah satu metode pengumpulan data. Dimana hal ini sering di sebut wawancara, dalam wawancara maka terdapat pewawancara dan informaan sebagai salah satu pemberi informasi yang nanti nya digunakan dalam membuat kesimpulan yang ada(Kriyantono, 2009:98). Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan pedoman yan telah di buat dimana wawancara mengacu pada pedoman yang telah di tentukan sehingga tidak keluar dari apa yang ingin di dapatkan. (Bungin, 2007). Penelitian ini untuk mengetahui analisa pada saluran discord sebagai salah satu aplikasi yang sedang populer

2. Observasi

Hasil yang telah di dapatkan dari wawancara tentu saja harus dilakuakn pengamatan agar dapat di gunalan dalam hasil penelitian, selain itu observasi tentu saja sangat berguna bagi Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatan melalui hasil kerja panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya (Bungin, 2007:115)

Metode Analisa Data

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

1. Redukasi Data

Proses dimana dalam hal ini adalah pemilihan hingga pentasformasian data yang ada, dimana data tersebut adalah data yang masih mentah menjadi data yang siapdi sajikan. Hal ini tentu saja harus didasarkan pada fakta yang ada..(Emzir, 2016:129). Pengambilan data tentu saja dilakukan di lapangan sehingga data yang masih mentah dapat di olah dengan baik dan dapat dilakukan tarsformasi. Data yang baik tentu saja data yang di ambil sesuai degan fakta dan dimana setiap detail baik itu gambar lokasi dan juga siapa sumber data harus jelas dan harus terperinci. (Sugiyono, 2016:247)

2. Penyajian data

Jenis penelitian kualitatif tentu saja merupakan penyajian pada data yang hasil dari informan saat wawancara yang terlah di reduksi sehingga dapat membuat data tersebut di gunakan untuk penyajian data yang ada. Sugiyono, 2016:249). Selain itu penyajian dari penelitian kualitatif adalah dengan naratif

3. Verifikasi Data

Setelah melakukan penyajian data tentu saja data harus dituangkan dalam suatu jurnal penelitian, akan tetapi data yang sudah ada harus dulakukan verifikasi terlebih dahulu agar menjadi data yan baik dan benar. Dalam melakuakan penjabaran data dapat di jabarkan apa saja yang menjadi temuan saat penelitia, karena dalam penjabaran harus merujuk pada fakta yang di temukan di lapangan (Sugiyono, 2016:252)

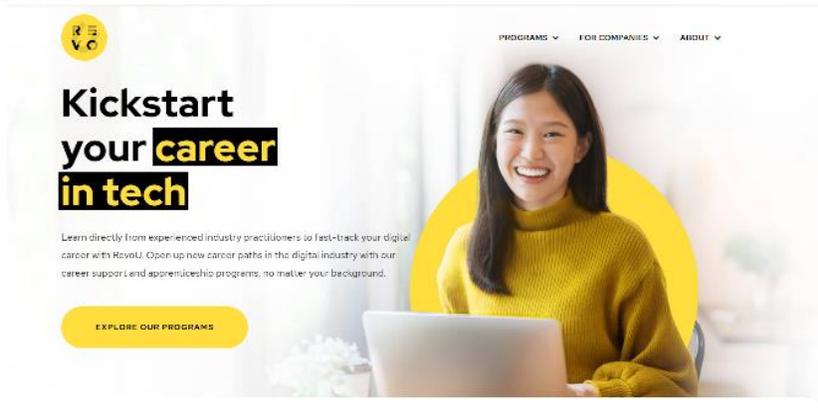
Metode Keabsahan Data

Dengan menggunakan triangulasi sumber tentu saja bertujuan untuk menguji data yang ada dan megecek apakah data sudah sesuai dengan apa yang dilakukan dan di dapat oleh peneliti yang nantinya dugunakan dalam penelitian. Sugiyono (2016:274)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

RevoU adalah komunitas yang deigunakan untuk pembelejaraan secara daring, dalam hal ini Revou menggunakan metode netnografi dan etnografi sebagai ganbaran dalam mendeskripsikan setiap perangkat dan konten baik secara online dan offline Netnografi melihat juga bentuk media internet,

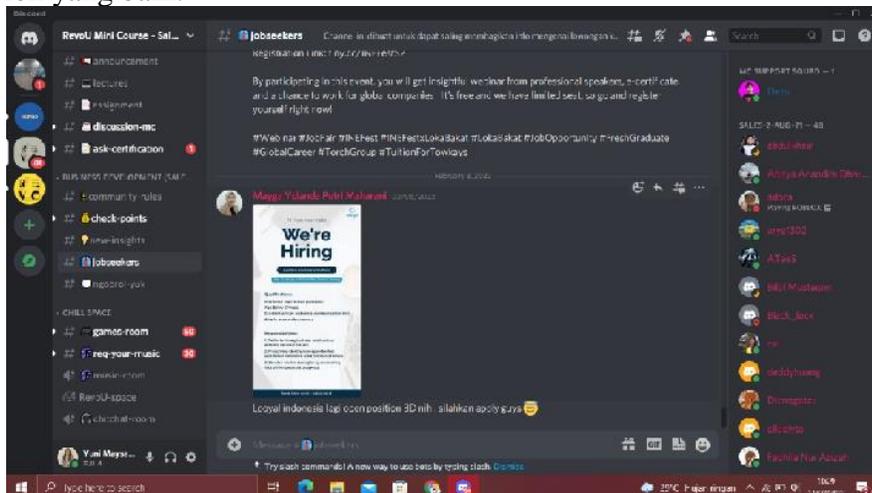
Pada penelitian ini dengan menggunakan penelitian kualitatif dan hasil dari wawancara serta observasi yang teah di lakukan maka hasil yang di dapat adalah sebagai berikut. Tampilan dari RevoU adalah sebagai Berikut



Gambar 1. Tampilan RevoU

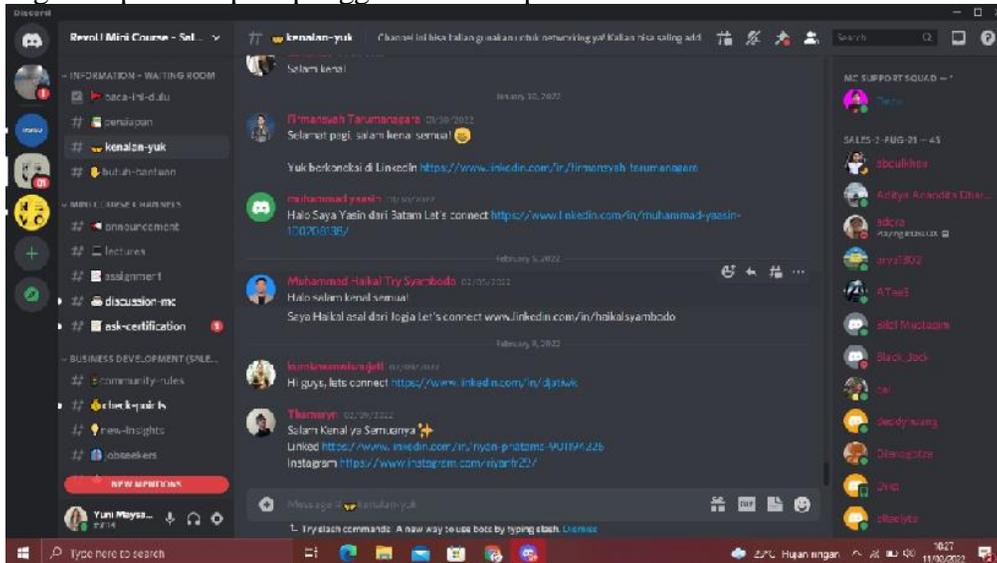
Komunitas discord tentu saja sudah ada beberapa komunitas yang memiliki perkumpulan pada aplikasi discord ini, setelah adanya pademi covid 19 maka setiap komunikasi dilakukan dengan cara virtual, salah satu aplikasi yang sedang naik adalah aplikasi discord. Salah satu komunitas discord adalah #jobseker, kenalan-yuk dan komunitas RevoU.

Dalam komunitas RevoU ini setiap anggota dapat dikatakn dapat berinteraksi dengan berbagai anggota lainnya, dan ada beberapa pelatihan yang dilakukan pada komunitas ini. RevoU adalah salah satu salah satu sranan yang di buat untuk belajar marketing 5.0 diman dalam hal ini adalah di adakan nya digital marketing. Maka penggunaan discar dalam RevoU ini sangat berpengaruh dan sangat mempunyai efek yang baik.



Gambar 2. Tampilan Discord

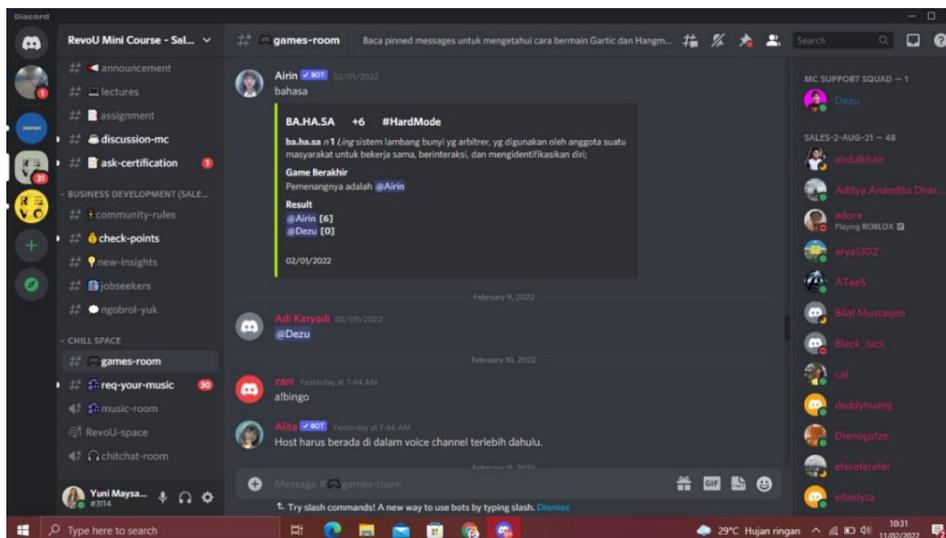
Dalam aplikasi discord tentu saja mempunyai pembagian dalam komunikasi, yang pertama adalah dengan menggunakan text lalu yang kedua adalah dengan menggunakan suara. Komunikasi dengan text saat ini masih yang sering digunakan sehingga dapat dikatakan lebih mudah untuk di gunakan. Adanya fitur sharing dalam aplikasi discord memudahkan para pengguna dalam menggunakan aplikasi dan juga dapat mengobrol dengan mudah. Hal lain nya adalah adanya chanel sendiri yang di dapat oleh para pengguna dalam aplikasi ini



Gambar 3. Tampilan Discord

Anggota komunitas discord pada umumnya memiliki dan membawa latar belakang, pengalaman, dan harapannya yang berbeda dalam interaksi yang berbeda-beda, salah satunya adalah discord musik, discord game dan lain-lainnya. Member atau anggota komunitas discord musik dalam berinteraksi sebagai seorang anggota organisasi atau kelompok membawa pengetahuan pada situasi yang bergantung pada perubahan berdasarkan pada pengaruh baik sumber yang didapat didalam komunitas. Member atau anggota komunitas musik seperti Req-Your_musik memperoleh pemahaman bagaimana cara membuat room musik dan memiliki tempat di dalam komunitas. anggota komunitas musik mulai berkomunikasi dan bertindak dalam cara-cara yang mengindikasikan peran yang kita harapkan untuk dipenuhi tiap anggota. Pengharapan akan pola perilaku dibentuk, harapan komunikasi ini dengan tujuan mendapatkan pengetahuan atau timbal balik dari sesama member atau admin, berikut adalah tampilan pada discord musik. Selain musik masih banyak room-room lainnya seperti game.

Perkembangan Game di Indonesia melahirkan sebuah trend baru dimana game berperan sebagai media seperti hal youtube sehingga banyak cara untuk melakukan monetisasi game melihat trend perkembangan game di Amerika penghasilan game atau pembuat gamer menyamai youtuber bahkan beberapa youtuber tertarik menjadi gamer salah satu room yang ada pada RevoU adalah sebagai berikut



Gambar 4. Room Game

Dengan adanya aplikasi RevoU dan discord tentu saja setiap orang dapat terhubung di saat masa pandemi ini sangat membantu dari beberapa wawancara yang di lakukan menunjukkan bahwa adanya discord sangat berguna karena dalam hal ini membantukehidupan sehari-hari

Komunikasi kelompok yang terjadi dalam setiap grup berdasarkan pembahasan diatas berupa diskusi seputar apa saja yang dilakukan baik melalui chat/pesan tertulis atau melalui voice chat/pesan suara. Diskusi yang dilakukan paling banyak dilakukan saat dalam aplikasi yang 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 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 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. Selain itu perkembangan yang ada pada discard RevoU adalah pembelajaran yang mendapatkan materi di RevoU. Hal lainnya adalah banyak yang menggunakan aplikasi discar dapat menguntungkan dalam dunia kerja dimana kita dapat menemukan patner yang ada sehingga dapat menambah teman dalam alplikasi.

5. KESIMPULAN

Potensi yang ada dengan adanya dicord adalah dapat menghubungkan setiap komunikasi dengan hal ini dapat terlibat dalam setiap event yang ada secara virtual. 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 discard, 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. dalam hal ini juga ada baiknya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai komunitas virtual dalam discord yang bersifat official dalam membentuk loyalitas pengguna dalam RevoU tersebut

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, Indra Pratama. 2017. *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press
- 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
- Emzir. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Depok: PT Rajagrafindo
- Nasrullah, Rulli. (2013). *Cyber Media*. Yogyakarta: Idea Sejahtera.
- Nasrullah, Rulli. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung:
- Persada Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Simbiosis Rakatama Media Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutr