

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat di tandai oleh adanya internet yang membawa perubahan besar dalam komunikasi terutama dalam media online. Perubahan media baru ini jelas di manfaatkan oleh berbagai orang untuk berkomunikasi dan hubungan yang kita lakukan dengan orang lain serta mempengaruhi kehidupan kita di bidang lainnya, misalnya dalam bidang pekerjaan atau komunikasi bisnis ataupun komunikasi organisasi, dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di seluruh dunia termasuk Indonesia telah mengubah pola komunikasi manusia ke dalam sebuah bentuk informasi yang baru dan juga menyebabkan lahirnya *Cyber Society* (Masyarakat Maya) dan *Virtual Community* (Komunitas Virtual). Perkembangan komunitas *Virtual* Saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet yang sangat pesat. Komunitas *virtual* yang muncul merupakan suatu tren yang memungkinkan manusia melakukan kegiatan di ruang *virtual*.

Salah satunya komunitas virtual yaitu Komunitas Arena Of Valor (AOV) Yogyakarta, Komunitas AOV Yogyakarta yang memanfaatkan media baru untuk melakukan interaksi oleh para anggota Komunitas AOV Yogyakarta, media baru yang di gunakan oleh komunitas AOV Yogyakarta adalah Instagram, Line dan juga Whatsapp, dari sekian banyaknya media sosial yang di gunakan oleh komunitas AOV Yogyakarta dalam melakukan interaksi dan juga bertukar informasi, yang paling sering di gunakan adalah media Whatsapp di karenakan media sosial yang

lain seperti Line dan Instagram hanya untuk anggota-anggota belum pernah ikut acara gathering, untuk bisa bergabung ke dalam sebuah group whatsapp harus mengikuti acara *gathering* komunitas AOV Yogyakarta.

AOV Yogyakarta sendiri adalah komunitas *game online* Arena Of Valor (AOV) yang terbentuk karena fenomena tren *game online mobile* Arena Of Valor¹, di Indonesia sendiri pemain *game online mobile* sudah mencapai lebih dari 60 juta pemain *game online mobile* dan di percaya akan terus bertumbuh mencapai 100 juta pemain pada 2019-2020.² *Game online mobile* yang menjadi tren di Indonesia dengan jumlah pemain yang cukup banyak menjadikan suatu perkumpulan dengan tujuan yang sama dan motivasi yang sama.

Pemanfaatan media komunikasi di media sosial pada komunitas atau kelompok menjadi fenomena baru yang terjadi pada berbagai komunitas seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Media komunikasi dalam jaringan menjadikan bentuk media baru sejak kemunculan internet. Interaksi termediasi media baru secara otomatis tidak mengharuskan pertemuan secara fisik untuk menyebarkan sebuah informasi atau sekedar berbagai pengalaman tetapi juga dapat membangun solidaritas antar anggota kelompok *virtual*. Media yang dimanfaatkan oleh Komunitas AOV Yogyakarta adalah aplikasi media sosial Whatsapp *Messenger* sebagai media komunikasi internal, hal ini dikarenakan adanya persyaratan yang harus di lakukan oleh anggota komunitas AOV Yogyakarta, yaitu mengikuti

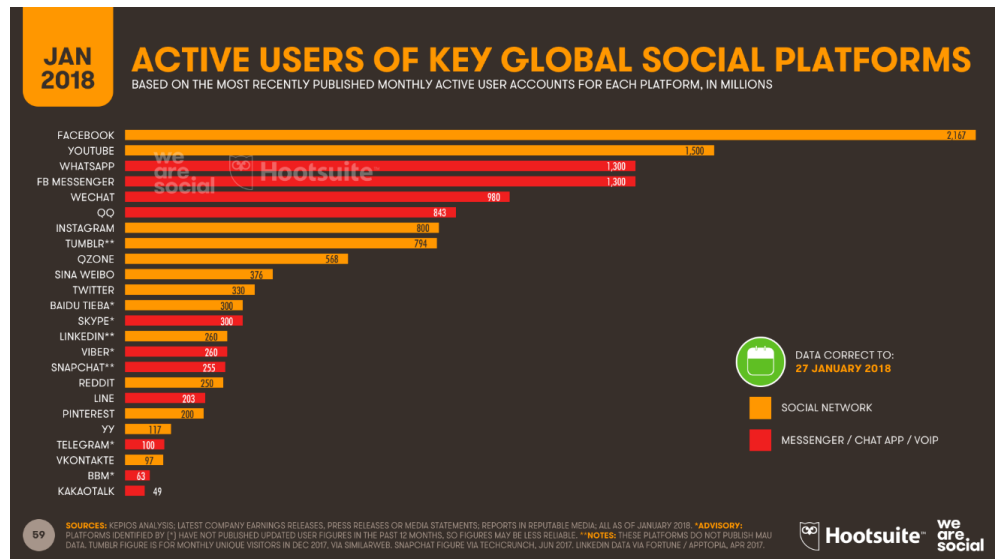
¹ Wawancara Ketua Komunitas AOV Yogyakarta, Chitos

² <http://www.google.com/amp/s/autotekno.sindonews.com/newsread1351815/gamer-mobile-di-indonesia-capai-100-juta-orang-di-2020-154132302>. di akses 15 Desember 2018

gathering dan tidak boleh absen lebih dari 2 kali dalam acara *gathering* yang diadakan setiap 2 minggu sekali oleh komunitas AOV Yogyakarta. AOV Yogyakarta lebih banyak memanfaatkan *group chat whatsapp messenger* sebagai media komunikasi internal di bandingkan dengan Media sosial Line dan juga Instagram. Sampai tanggal 20 Desember 2018 ada 116 anggota *group chat* Whatsapp messenger AOV Yogyakarta, dan dalam komunitas tersebut tidak hanya anggota yang berasal dari kota Yogyakarta saja tetapi ada juga mahasiswa yang berasal dari luar kota yang ikut bergabung ke dalam sebuah komunitas AOV yogyakarta. Salah satunya Dava anggota komunitas AOV Yogyakarta yang berasal dari luar kota yang menjadi mahasiswa di kota Yogyakarta, Dava sebagai anggota AOV Yogyakarta yang aktif dalam mengikuti *gathering* dan ikut serta dalam *group whatsapp*. Whatsapp messenger termasuk media baru dalam sejarah kemunculanya, tetapi sudah banyak di manfaatkan oleh para pengguna *smartphone*. Penggunaan *group chat* Whatsapp sebagai media komunikasi internal untuk membentuk sebuah Solidaritas antar sesama anggota kelompok dan melakukan *sharing informasi* acara apa yang akan di adakan oleh Komunitas AOV Yogyakarta .

Kemunculan *smartphone* dengan aplikasi instan *messenger* memunculkan platfrom baru bagi komunitas untuk berkomunikasi termediasi internet dalam bentuk *group chat*. Seperti fenomena yang memang terjadi di masyarakat Indonesia bahwa *smartphone* beserta aplikasi pesan di dalamnya adalah sebagian dari perkembangan teknologi yang sekarang. Oleh karena itu tidak heran apabila *group chat whatsapp* di gunakan oleh beberapa komunitas untuk melakukan komunikasi internal kelompok.

Berikut adalah data terkait penggunaan media sosial di seluruh dunia.³



Gambar 1- Data Penggunaan Media sosial di seluruh dunia (wearesocial.com)

Dari data di atas bahwa penggunaan media sosial di seluruh dunia untuk penggunaan *Messenger* Aplikasi atau *Chat* Aplikasi peringkat pertama adalah *Whatsapp* dan *Social Network* adalah *Facebook*.

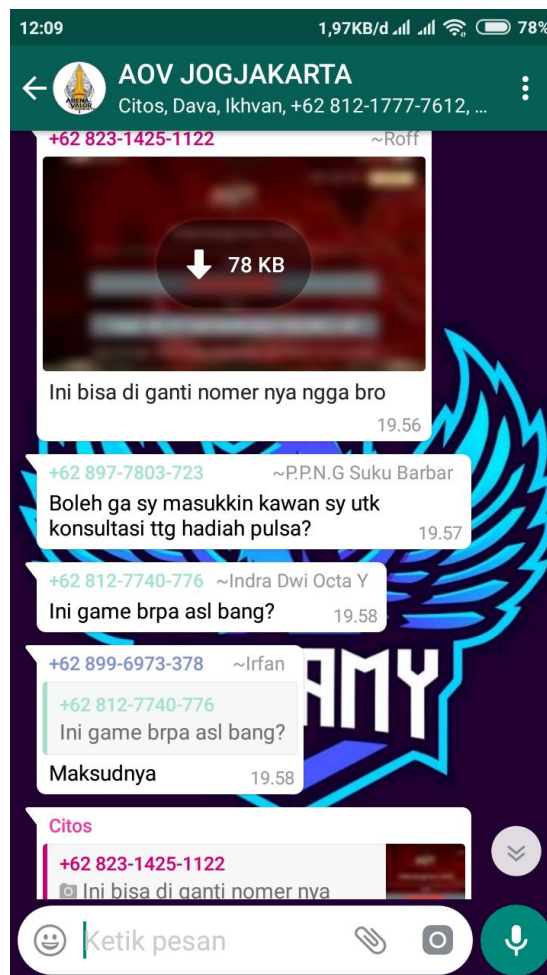
Aplikasi *Group Whatsapp Messenger* yang di gunakan oleh komunitas AOV Yogyakarta memungkinkan antara anggota untuk saling berbagi dalam bentuk teks pesan, *emoticon*, gambar, *Voice Note*, dan juga video. Setiap anggota AOV Yogyakarta yang aktif berhak masuk ke dalam ke anggotaan *Group Whatsapp*. Mereka membuat aturan khusus dalam memposting atau *sharing* informasi di mana tidak boleh memposting *Voucer Ilegal* dan juga boleh berbagi informasi dari dalam maupun luar group setiap informasi menjadi topik bersama. Di dalam *Whatsapp Messenger* antar anggota AOV Yogyakarta yang notabnya tidak semua berasal dari

³ <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018> di akses 18 Desember 2018

kota yang sama dan daerah yang sama melakukan interaksi dengan berbagai topik, mulai dari menentukan agenda kegiatan, *share* informasi, berbagi pengalaman bermain *game online* tips dan trik seputar bermain *game*, tanya jawab bahkan beberapa humor dapat menjadi topik hangat dalam perbincangan di *group chat*. Di dalam komunitas AOV Yogyakarta yang setiap 2 minggu sekali mengadakan *gathering* oleh ketua AOV Yogyakarta di mana *gathering* tersebut berpindah pindah tempat dari *cafe* satu ke *cafe* yang lain yang berada di Yogyakarta. Dalam *gathering* yang di adakan oleh AOV Yogyakarta di dalamnya ada sebuah turnamen, turnamen yang di adakan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan para anggota AOV Yogyakarta, dan juga mempunyai hadiah berupa voucher di dalam game dan biasanya di tambah uang.

Dan informasi seputar *gathering* di informasikan melalui media Whatsapp dalam hal ini yang menarik bagi saya adalah interaksi para anggota AOV Yogyakarta untuk menjalin sebuah hubungan di dalam sebuah *group chat* Whatsapp yang ada di dalam komunitas group Whatsapp AOV Yogyakarta karena anggota yang berada di dalam komunitas tersebut tidak hanya dari dalam kota ada juga dari luar kota yang ikut komunitas AOV Yogyakarta.

Berikut adalah salah satu contoh percakapan di dalam *group chat* Whatsapp Messenger AOV Yogyakarta yang merupakan salah satu chat para anggota yang saling berbagi informasi.



Gambar 2 Foto group Chat AOV Yogyakarta

Capture percakapan tersebut menjadi salah satu bukti pemanfaatan media oleh komunitas AOV Yogyakarta, pemanfaatan media baru oleh gerakan komunitas game online menjadi fenomena baru yang sedang terjadi. Di mana media baru seperti whatsapp menjadi sebuah ruang untuk saling mengenal satu sama lain. Penilitan

ini ingin membahas pemanfaatan media baru oleh sebuah komunitas AOV Yogyakarta Pada Media Whatsapp di mana saya ingin mengetahui proses komunikasi dari Media baru dalam membentuk Solidaritas melalui media whatsapp antar anggota AOV Yogyakarta.

B. RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini ingin mengetahui bagaimanakah **Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Virtual AOV Yogyakarta Melalui Whatsapp dalam Membentuk Solidaritas ?**

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi Interpersonal Virtual AOV Yogyakarta dalam membentuk keakraban pada media Whatsapp

2. Manfaat

1) Secara Akademik

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi keilmuan komunikasi, khususnya dalam Komunikasi Kelompok menggunakan media baru dalam berkomunikasi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya dalam kajian media komunikasi, lebih khususnya pada media Whatsapp sebagai media komunikasi kelompok.

D. METODE PENELITIAN

1. Etnografi Virtual

Penelitian Etnografi Virtual berfokus pada bagaimana orang atau kelompok masyarakat memahami dunia mereka dalam keadaan asli mereka, dimana penelitian ini berpusat pada komunikasi yang berbasis teks, untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku, relasi sosial yang harus di pelajari secara bertahap dan masuk ke dalam bagian kelompok tersebut.

Penelitian Etnografi Virtual adalah pertama, posisi peneliti dengan subjek penelitian yang asimetris terlebih ketika proses penelitian dilakukan secara *Online*. Posisi asimetris ini sangat beresiko terhadap validitas data yang di hasilkan, karena antara penelitian dan subjek penelitian tidak dalam kondisi berhadapan (*face to face*), mungkin juga tidak saling kenal. Posisi ini mengharuskan peneliti berhati-hati dan waspada terhadap data yang di sampaikan subjek penelitian. Karena itu, para peneliti lapangan sangat harus mengharuskan posisi ini.

Idealnya posisi peneliti dan subjek diharapkan (harus) simetris, yaitu antara penelitian dan subjek berada dalam pola komunikasi yang sama, memiliki pemahaman yang sama, keduanya saling bertatap muka, mengenal dan memperkenalkan diri, data yang dihasilkan juga berdasarkan konteks yang dipahami antara keduanya.⁴

⁴ Cristine., Hine, *Virtual Ethnography*. Sage Publication, Ltd. London, 2001. Hal 87

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Kualitatif dengan Observasi langsung kelapangan dan media observasi dan memahami langsung fenomena yang terjadi tentang pola perilaku, persepsi dan Tindakan yang dialami oleh subjek penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Wawancara

Tahap Pertama dilakukan secara *online* dengan subjek tentang apa yang menjadi focus dari masalah penelitian. Tahap kedua, dilakukan secara *offline*, untuk memperdalam wawancara *online*. Pola wawancara *Online* dan *Offline* ini merupakan pola yang harus dilakukan penelitian etnografi virtual, untuk mencegah bias informasi dan ketidakpastian validasi data.⁵

b. Teknik Observasi Partisipan

Teknik Observasi Partisipan dalam metode etnografi virtual dilakukan dengan dua acara, yaitu *online* dan *offline*, secara *Online*, minimal seorang peneliti etnografi virtual diharuskan ikut bergabung dalam komunitas dunia maya, dan aktif ikut dalam dinamika komunitas virtual. Ada dua maksud yang disampaikan dalam observasi partisipan secara *Online* ini, yaitu: pertama, mengamati secara langsung perkembangan komunitas atau kelompok yang diteliti secara *online*, termasuk dinamika isu, tema yang dibicarakan, kedua, mengamati dan mencermati Bahasa verbal dan Non Verbal yang digunakan dalam percakapan secara *Online*, bukan tidak mungkin dalam satu komunitas virtual, memiliki karakter atau kekhasan dan menyampaikan simbol-simbol komunikasi virtual yang orang atau

⁵ Moch. Chorul, Arif, Etnografi Virtual, Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 2, No. 2 ISSN: 2088-98 IX, 2017, Hal 171

komunikasi lain tidak mengerti. Dengan pola pengamatan seperti ini, maka status peneliti menjadi orang dalam (*emic perspectiv*) yang mencoba belajar dan mengerti tentang semua hal (kehidupan) seseorang atau kelompok di dunia virtual.

Secara *offline*, pengamat partisipan, digunakan peneliti untuk lebih memahami karakter individu/kelompok ketika berada di dunia nyata.⁶

c. Analisis Dokumen Media

Analisis Dokumen, diperlukan untuk menjawab pertanyaan menjadi terarah, disamping menambah pemahaman dan informasi penelitian. Mengingat dilokasi penelitian tidak semua memiliki mengajukan pertanyaan tentang informasi – informasi yang dapat membantu untuk memutuskan apa jenis dokumen yang mungkin tersedia.

Peneliti Etnografi Virtual melakukan analisis melalui dokumen yang mereka temukan selama observasi melalui media, karena pengumpulan dokumen melalui, media *space*, media *archive*, dan objek media.

Dengan kata lain kebutuhan dokumen bergantung peneliti. Namun peneliti harus menyadari keterbatasan dokumen, dan bisa jadi peneliti mencoba memahami dokumen yang tersedia, yang mungkin dapat membantu pemahaman.⁷

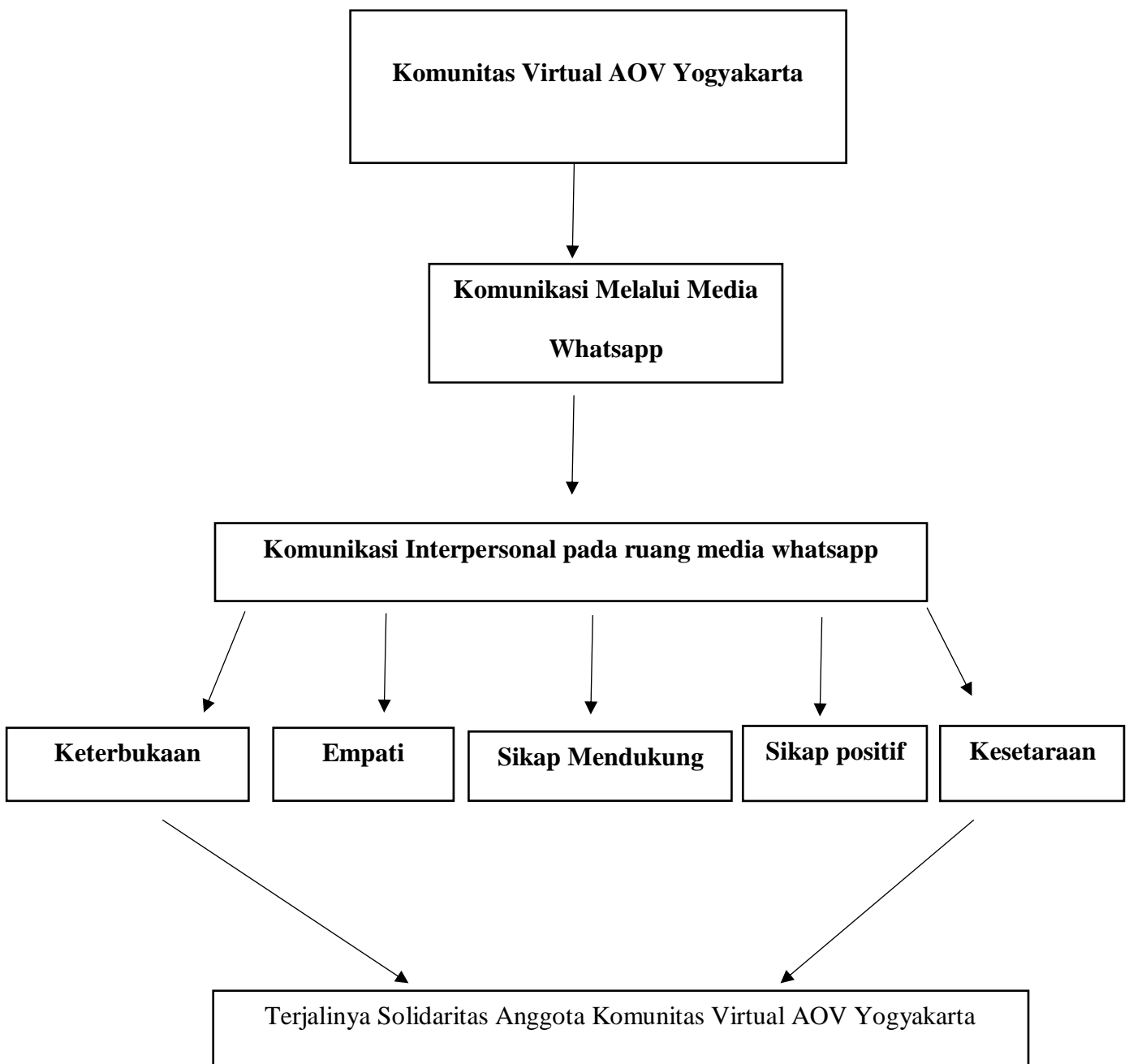
⁶ Ibid, 175

⁷ Ibid, 176

d. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para anggota Komunitas Virtual AOV Yogyakarta yang tergabung dalam Group Whatsapp Komunitas Virtual AOV Yogyakarta untuk saya teliti bagaimana komunikasi interpersonal untuk membentuk sebuah komunitas yang solid.

E. KERANGKA KONSEP PENELITIAN



Gambar 3-Kerangka berfikir

1. Komunitas AOV Yogyakarta

Komunitas AOV Yogyakarta adalah Komunitas Game Arena Of Valor Yogyakarta dimana Komunitas ini berada di kota Yogyakarta, komunitas AOV Yogyakarta secara rutin melakukan gathering, kumpul bareng bersama anggota AOV Yogyakarta setiap 2 minggu sekali, komunitas ini menggunakan Media Baru Whatsapp untuk melakukan komunikasi dan di dalam whatsapp tersebut adanya Group Komunitas AOV Yogyakarta (Komunitas Virtual) dari hal tersebut bagaimana proses komunikasi Komunitas Virtual AOV Yogyakarta dalam membentuk sebuah solidaritas. oleh karena itu penulis menggunakan Teori Komunikasi Interpersonal, Media Baru, Pesan verbal dan Non verbal di media Whatsapp. untuk mengetahui bagaimana Proses terjadinya komunikasi Interpersonal yang terjadi di ruang virtual dalam membentuk Solidaritas di ranah ruang Virtual

Penulis ingin menjelaskan kerangka pemikiran dari point di atas berawal dari Komunitas AOV Yogyakarta yang menggunakan media baru untuk berkomunikasi dengan menggunakan platform Whatsapp, dari Platform Whatsapp tersebut terciptanya Komunitas Virtual dimana Komunitas Virtual tersebut adanya interaksi komunikasi sesama anggota Komunitas Virtual AOV Yogyakarta yang terjadi melalui pesan antara komunikator dengan komunikan yang mempunyai efek atau umpan balik dari Komunikan tersebut terbentuklah sebuah solidaritas Komunitas Virtual dari proses komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Virtual AOV Yogyakarta Pada Media Whatsapp.

2. Komunikasi Interpersonal Josep Devito

1. Keterbukaan (*openness*)

Memiliki pengertian bahwa dalam komunikasi antarpribadi yang efektif, individu harus terbuka pada pasangan yang di ajak berinteraksi, kesediaan untuk membuka diri dan memberikan informasi, lalu kesediaan untuk mengakui perasaan dan pikiran yang dimiliki, dan juga mempertanggung jawabkannya. Agar komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerja sama bisa ditingkatkan, maka kita perlu besikap terbuka.

2. Empati (*empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisi atau perana orang lain. Dalam arti bahwa seseorang secara emosional maupun intelektual mampu memahami apa yang di rasakan dan di alami orang lain.

3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Komunikasi interpersonal akan efektif apabila dalam diri seseorang ada perilaku *supportiveness*, maksudnya satu dengan yang lainnya saling memberikan dukungan terhadap pesan yang di sampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap defensive dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena factor – factor personal seperti ketakutan, kecemasan dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang defensive akan lebih banyak melindungi diri sendiri dari ancaman yang di tanggapinya dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain.

4. Sikap positif (*positiveness*)

Memiliki perilaku positif yakni berfikir secara positif terhadap diri sendiri dan orang lain.

5. Kesetaraan (equality)

Keefektifan komunikasi interpersonal juga di tentukan oleh kesamaan – kesamaan yang dimiliki pelakunya, seperti nilai, sikap, watak, perilaku, kebiasaan, pengalaman, dan sebagainya.