**Studi Deskriptif Kualitatif *Interpersonal Relations* Pada “Grup Sans” Melalui Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Solidaritas Tahun 2020**



Disusun oleh :

Ayu Suciyana

17071070

Dosen Pembimbing : Didik Haryadi Santoso, S.Kom.I., M.A

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI & MULTIMEDIA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**YOGYAKARTA**

**2021**

**Studi Deskriptif Kualitatif *Interpersonal Relations* Pada “Grup Sans” Melalui Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Solidaritas Tahun 2020**

***Qualitative Descriptive Study Of Interpersonal Relations in “Grup Sans” Through The Discord Application in Increasing Solidarity in 2020***

Ayu Suciyana

17071070

ayuscyn@gmail.com

**ABSTRAK**

Pengguna internet di Indonesia yang semakin meningkat salah satunya diakibatkan dengan kebijakan *Work From Home* (WFH) karena munculnya pandemi Covid-19 sejak Maret, 2020. Dengan itu, internet menjadi penunjang masyarakat dalam bekerja, belajar dan komunikasi. Media sosial merupakan sebuah media online, dimana para penggunanya dapat dengan mudah menerima dan berbagi informasi didunia virtual. Discord salah satu media sosial yang membantu anggota Grups Sans dalam bermain game online seperti Mobile Legend. Dengan adanya interaksi yang intens, maka terbentuklah kedekatan dari masing – masing anggota untuk menjaga komunikasi agar berjalan dengan baik. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada Grup Sans. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana *interpersonal relations* terbentuk dalam “Grup Sans” melalui aplikasi Discord dan untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok dapat berjalan baik dalam “Grup Sans”. Penelitian ini dilandasi Teori Fundamental Interpesonal Relations Orientation dari Willian C. Schultz. Teori ini menjelaskan bahwa terdapat tiga kebutuhan interpersonal dalam kelompok yaitu, *inclusion, control* dan *affection.* Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa hubungan interpersonal pada Grup Sans saat bermain game online Mobile Legend untuk meningkatkan solidaritas terbentuk dari masing – masing sikap dan kepercayaan setiap anggota.

**Kata Kunci:** *Interpersonal Relations*, Media Sosial, Discord, Solidaritas

***Abstrack***

*Internet users in Indonesia are increasing, one of which is caused by the Work From Home (WFH) policy due to the emergence of the Covid-19 pandemic since March, 2020. With this, the internet becomes a support for the community in working, studying and communicating. Social media is an online media, where users can easily receive and share information in the virtual world. Discord is one of the social media that helps members of Grups Sans in playing online games such as Mobile Legend. With the intense interaction, the closeness of each member is formed to maintain communication so that it goes well. In this study, researchers focused on the Sans Group. The purpose of this study is to find out how interpersonal relations are formed in the "Sans Group" through the Discord application and to find out how group communication can work well in the "Sans Group". This research is based on the Fundamental Interpersonal Relations Orientation Theory from Willian C. Schultz. This theory explains that there are three interpersonal needs in the group, namely, inclusion, control and affection. This study uses a qualitative descriptive research method with the method of observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that interpersonal relationships in the Sans Group when playing the online game Mobile Legend to increase solidarity are formed from the attitudes and beliefs of each member.*

***Keywords:*** *Interpersonal Relations, Group Communication, Social Media, Discord, Solidarity*

**PENDAHULUAN**

Komunikasi dalam sebuah kelompok merupakan hal terpenting dalam meningkatkan dan mempertahankan solidaritas. Tanpa adanya ikatan komunikasi, sebuah kelompok tidak dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sejak dini, manusia sudah berinteraksi dengan kelompok terdekat (primer) seperti keluarga. Melalui perkembangan dan terbentuknya kemampuan intelektualitas, manusia mulai masuk pada kelompok – kelompok sekunder seperti kelompok dalam bekerja dan organisasi lainnya. Maka dari itu manusia tidak terpisahkan dengan sebuah kelompok, dengan berkelompok manusia dapat berbagi banyak informasi, pengalaman dan pengetahuan.

Kehidupan manusia dalam menjalin sebuah hubungan dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung, bahkan dapat dilakukan dengan bantuan media seperti teknologi komunikasi dan jaringan internet. Teknologi komunikasi merupakan alat yang dapat membantu manusia dalam proses dan mengirim pesan dari satu perangkat ke perangkat lain.

Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya manusia dalam mencari informasi melalui teknologi komunikasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan itu, jaringan internet mengalami pertumbuhan yang semakin maju dan luas. Mudahnya mendapatkan fasilitas pendukung komunikasi, maka perkembangan komunikasi melalui internet yang dapat terhubung ke media sosial semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Hal tersebut dapat dengan mudah dilakukan setiap saat, dimana saja dan kapan saja melalui *handphone* atau alat yang terkoneksi jaringan internet.

Pengguna internet di Indonesia yang semakin meningkat salah satunya diakibatkan dengan kebijakan *Work From Home* (WFH) karena munculnya pandemi Covid-19 sejak Maret tahun 2020. Dengan itu, internet menjadi penunjang masyarakat dalam bekerja dan belajar. Dengan terkoneksi jaringan internet masyarakat tak hanya menggunakan untuk bekerja dan belajar, tetapi digunakan juga sebegai media hiburan dan alat berkomunikasi. Karena kegiatan manusia dalam bersosialiasi menjadi terbatas, sehingga kegiatan yang menghubungkan dengan banyak orang dilakukan secara daring.

Pengguna internet yang selalu meningkat disetiap tahunnya, khususnya di Indonesia. Maka, APJII selaku pengamat internet di Indonesia mendapatkan hasil data pengguna internet pada tahun 2020 mencapai 73,7% dari populasi atau setara dengan 196,7 juta pengguna. Pada tahun 2020 konten hiburan menjadi salah satu yang paling banyak diakses di Indonesia. Akses pengguna video online 49,3%, *game online* 16,5% dan musik online 15,3%. Sedangkan pengguna internet yang terhubung dengan media sosial aktif sebanyak 160 juta jiwa.

Media sosial adalah salah satu media online yang mana para penggunanya dapat dengan mudah menerima dan berbagi informasi didunia virtual. Dari banyaknya situs media online, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Discord. Discord menjadi media sosial popular keenam setelah WhatsApp, Facebook Massenger, WeChat, QQ Mobile, Snapchat dan Viber. Discord memiliki 250 juta pengguna pada tahun 2019. Discord banya digunakan pada kalangan remaja dikarenakan banyaknya pemain *game online* yang menggunakan aplikasi ini, terlebih saat munculnya pandemi Covid-19.

Discord merupakan aplikasi yang dirancang untuk menciptakan komunitas pribadi dan publik. Pada tahun 2020 aplikasi ini dijangkau oleh jutaan server aktif atau komunitas online dengan jumlah server 150 Juta pengguna aktif perbulan, 19 juta server aktif perminggu dan 4 miliar percakapan server aktif setiap hari. Pada aplikasi ini, para pengguna aplikasi Discord harus memiliki akses internet. Discord berfokus pada komunikasi panggilan suara, video, teks, ruang obrolan perasisten dan integrasi dengan layanan yang berfokus pada pemain lainnya.

Di Indonesia, para Youtubers *gamers* sudah menggunakan Discord untuk berinteraksi dengan lawan mainnya. Hal itu, untuk membantu komunikasi saat bermain *game* agar mudah dipahami. Terlebih pada *game* yang dimainkan secara berkelompok. Penggunaan aplikasi Discord tak hanya sebagai media pendukung bermain *game online*, tetapi pada kenyataannya berbagai komunitas dari bisnis, *programming*, bahkan sebagai media untuk belajar online.

Aplikasi ini terbilang efektif dan mudah untuk digunakan oleh para pengguna media sosial. Discord memiliki perbedaan dengan platform lain. Dimana aplikasi Discord terintegrasi dengan *platform* popular seperti Twitch dan YouTube. Sehingga pengguna Discord dapat langsung terhubung dengan platform tersebut dan menjadi salah satu media sosial yang efektif.

Situs jejaring sosial ini dapat membantu membangun dan menjaga relasi, bahkan kita juga dapat berbagi informasi dan belajar, seperti yang terjadi pada Grup Sans. Grup Sans salah satu kelompok yang masing – masing individunya memiliki latar belakang perbedaan dari mulai usia, karakter, pendidikan dan status pekerjaan. Namun, hal tersebut dapat mereka satukan ketika bergabung didalam satu kelompok. Dimulai dari terbentuknya Grup Sans yang cukup singkat, mereka mampu menjalin hubungan baik antar individu.

Untuk membantu dan menjaga relasi, Grup Sans menggunakan aplikasi Discord sebagai media bertukar informasi dan bertukar kabar. Karena, mereka dapat berinteraksi secara langsung menggunakan suara tanpa harus mengetik. Sehingga, akan lebih mudah menangkap apa informasi yang diterima.

Anggota dalam Grup Sans terdiri dari 38 pengguna dan hanya 15 pengguna intens yang aktif. Grup Sans dibentuk oleh Diki Fajar Priyadi pada pertengahan tahun 2020. Mulanya grup ini dibentuk untuk berkomunikasi saat bermain *game online* agar lebih jelas dan awalnya hanya terdiri dari teman – teman pribadi Diki. Kemudian, Diki mulai mengundang teman – teman lainnya untuk bergabung dalam grup ini dalam tujuan bermain game online. Game yang dimainkanpun beragam mulai dari PUBG, Free Fire, Mobile Legend, Among Us dan lainnya.

Para anggota yang aktif ini biasanya menggunakan aplikasi Discord untuk berkomunikasi saat bemain *game online*. Tak hanya berkomunikasi untuk membahas game saja, mereka juga sering kali membahas masalah lain seperti tukar informasi mengenai kehidupan, pendidikan, kisah cinta dan lainnya. Perbedaan usia dan status pekerjaan yang terjadi dalam grup sans bukan menjadi sebuah hambatan komunikasi, tetapi dapat menyatukan masing – masing persepsi. Sehingga, terjadilah kedekatan antara satu sama lain dalam grup sans.

Kelompok yang terbilang muda ini, sering kali mereka kerap membantu teman – temannya. Biasanya mereka sering mengobrol melalui Discord untuk menemani teman – teman yang sedang mengerjakan tugas atau sedang bekerja. Dengan itu mereka menjadi lebih intens dalam dunia pertemanan didunia virtual. Tetapi, grup sans selalu membuka lebar bagi siapa saja yang akan masuk kedalam grup dan tidak ada batasan.

Menurut Myers kelompok muncul ketika ada dua orang atau lebih saling berinteraksi selama beberapa saat dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain melalui berbagai cara dan menjadi “kita”. Faktor penting dalam membangun kelompok yaitu melalui ikatan sosial. Untuk membangun ikatan sosial dibutuhkan juga kesadaran dari masing – masing individu dalam memecahkan masalah dan kebutuhan kelompok. Dengan itu, ikatan yang terjalin dapat membentuk dan membangun solidaritas dalam kelompok tersebut. Maka, diperlukan komunikasi kelompok yang baik didalamnya.

Interaksi sosial merupakan kebutuhan primer bagi manusia baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Bahkan saat ini intensitas komunkasi dalam dunia maya terbilang cukup eksis, terlebih dengan adanya kebijakan baru WFH. Data yang diperoleh oleh UNESCO pada tahun 2018 menunjukan masyarakat sangat aktif menggunakan media sosial 4 dari 10 orang Indonesia.

Komunikasi kelompok perlu dilakukan karena berkaitan dengan produktivitas kelompok atau rencana untuk mencapai hal produktivitas tersebut. Cara untuk mencapai hal tersebut ialah melalui masukan dari setiap anggota, adanya perantara dan keluaran dari kelompok. Masukan tersebut dapat berasal dari anggota yang diidentifikasikan sebagai perilaku, interaksi, dan harapan bersifat individual. Adanya perantara untuk merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan kelompok. Kemudian, keluaran kelompok maksudnya sebagai pencapaian atau prestasi tugas yang mengarah pada tingkat produktivitas, semangat dan keterpaduan kelompok.

Pada dasarnya komunikasi kelompok lebih tertarik dengan deskripsi dan analisis proses ketika berdiskusi dibanding merumuskan syarat untuk meningkatkan efektivitas kelompok. Hal tersebut terjadi pada Grup Sans, karena para anggota hanya fokus pada topik diskusi. Apalagi Grup Sans terdiri dari beberapa karakteristik dan latar belakang individu yang berbeda, tetapi hal itu menjadi salah satu kekuatan Grup Sans dalam meningkatkan solidaritas kelompok. Hal itu membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana komunukasi kelompok yang dilakukan dalam meningkatkan solidaritas Grup Sans. Penelitian ini berjudul “Studi Deskriptif Kualitatif *Interpersonal Relations* Pada “Grup Sans” Melalui Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Solidaritas tahun 2020”.

**Rumusan Masalah**

Merujuk dari latar belakang masalah, maka permasalah yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah: “Bagaimana *Interpersonal Relations* pada “Grup Sans” melalui aplikasi Discord dalam meningkatkan solidaritas Tahun 2020?”

**Kerangka Teori**

1. **Teori Fundamental Interpersonal Relations Orientation (FIRO)**

Untuk menggambarkan hal dasar mengenai suatu kelompok terlebih pada kelompok kecil, menurut William C. Schultz terdapat tiga kebutuhan interpersonal. Diantaranya ialah:

1. *Iclusion*

*Inclusion* merupakan keinginan seseorang untuk masuk kedalam kelompok. Seseorang berpikir bagaimana caranya berinteraksi dalam lingkungan kelompok baru. Terdapat dua kemungkinan yang terjadi yaitu, reaksi berlebihan *(over-react)* yang mendominasi pembicaraan dan kurangnya reaksi *(under-react)* seperti hanya ingin menjadi pendengar atau hanya berbagi dengan orang yang dipercaya.

1. *Control*

*Control* merupakan sikap seseorang untuk mengendalikan atau mengatur orang lain dalam suatu kelompok hirarki. Terdapat dua kemungkinan sikap seseorang saat sedang mengontrol dirinya yaitu sikap otokrat atau otoriter yaitu, sikap individu yang memiliki kecenderungan lebih kuat atau mendominasi dari pada anggota kelompok lainnya. Sedangkan sikap abdikrat yaitu, sikap individu yang mudah menyerah dan cenderung mengikuti apa yang dikatakan oleh individu mendominasi.

1. *Affection*

*Affection* merupakan suatu keadaan dimana seseorang ingin mendapatkan keakraban emosional dari anggota kelompok. Sikap ini akan menimbulkan *overpersonal,* keadaan dalam diri individu tidak dapat mengerjakan suatu hal karena tidak memiliki kasih sayang dan *underpersonal,* keadaan dalam diri individu tidak adanya kasih sayang menjadi tidak berpengaruh terhadap pekerjaan.

1. **Solidaritas**

Pada umumnya solidaritas merupakan hal tepenting dalam menjalin sebuah kelompok. Setiap masyarakat atau orang – orang yang hidupnya ada didalam sebuah kelompok akan tetap ada dan bertahan ketika memiliki rasa kesetiaan dan kenyamanan terhadap individu lainnya. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk kehidupan sosial. Solidaritas sosial terbentuk dari adanya rasa saling percaya, cita-cita bersama, kesetiakawanan, dan rasa sepenanggungan diantara individu sebagai anggota kelompok karena adanya rasa emosional dan moral yang tanggung bersama.

Dalam wawasan yang lebih kuat mengenai hal tersebut, acuan utama dapat dilihat dari teori Emile Durkheim. Acuan utamanya ialah pada pembagian kerja yang memberikan implikasi yang besar terhadap struktur masyrakat. Menurut Durkheim hal itu yang disebut dengan solidaritas sosial.

Solidaritas yang terdapat pada Grup Sans merupakan solidaritas yang terdapat dalam dunia virtual disebut juga dengan *clan.* Dunia virtual erat hubunganya dengan *cyberspace* atau ruang *cyber*. *Cyberspace* merupakan sebuah ruang imajiner yang didalamnya memiliki kehidupan dan dapat melakukan apa saja seperti pada kehidupan sehari – hari dnegan mengandalkan teknologi. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan seperti bercanda, berdebat, berdiskusi, bermain dan bisnis. Hanya saja kegiatan tersebut dilakukan pada ruang virtual.

**Kerangka Konsep**

Untuk mempermudah mendeskripsian masalah yang akan di teliti, peneliti akan menyusun masalah tersebut melalui kerangka konsep. Kerangka konsep penelitian ialah hubungan antara konsep-konsep yang akan diamati melalui penelitian yang telah dilakukan.

**Bagan 1 Kerangka Konsep Penelitian**

*Sumber: Berdasarkan olah pikir penulis*

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga menghasilkan data berupa deskriptif berupa kata-kata yang tertulis. Hal ini didasarkan oleh rumusan yang muncul dalam penelitian, dengan itu peneliti dapat memahami dan menjelaskan aktivitas penelitian. Menurut Mulyana metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati masalah dan mencari jawaban. Sedangkan menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Metode ini menggunakan berbagai sumber data yang dapat digunakan untuk meneliti, menguraikan dan menjelaskan secara komprehensif berbagai as­pek individu, kelompok, suatu program, organi­sasi atau peristiwa secara sistematis. Peneliti memilih metodologi deskriptif dengan tujuan memperoleh mendapatkan gambaran dengan jelas mengenai komunikasi kelompok dalam meningkatkan solidaritas “Grup Sans” pada aplikasi Discord.

Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan beberapa informan untuk memenuhi kebutuhan data penelitian. Dengan itu, subjek penelitian menggunakan *sampling purposive* untuk mengungkap masalah yang diteliti. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan orang yang paling mengertii dan paham terkait dengan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga peneliti mendapatkan data sesuai dengan yang dibutuhkan. Maka, subjek penelitiannya yaitu anggota Grup Sans yang tergabung dalam satu kelompok. Namun, subjek utama dalam penelitian ini berjumlah 5 orang, yaitu 1 admin grup sans yaitu Diki Fajar Priyadi dan 4 anggota grup sans dari 15 orang anggota yang aktif.

**Hasil dan Pembahasan**

**Inklusi / Keikutsertaan**

Perilaku inkulsi merupakan tahapan awal dan faktor ketika seseorang ingin memasuki kelompok tertentu. Dalam hal ini individu berusaha berkontribusi untuk kelompok atas dasar kesadaran dari diri sendiri. Namun pada Grup Sans tidak ada kesadaran dari diri sendiri untuk bergabung dalam kelompok, akan tetapi mereka mendapat dorongan dari teman – teman yang lebih dulu bergabung didalam Grup Sans.

Dalam hasil penelitian yang peneliti temukan dilapangan, hal tersebut tidak sesuai dengan teori FIRO. Jika didalam teori FIRO dijelaskan seseorang memiliki keinginan dari dalam diri sendiri untuk bergabung dengan kelompok. Kebutuhan inklusi ini berorientasi pada keinginan seseorang untuk mendapat pengakuan kemampuan dalam suatu kondisi dari orang lain.

Dalam tahap awal memasuki kelompok Grup Sans, dari lima informan rata – rata anggota memiliki kesamaan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada masing – masing informan, mereka masuk Grup Sans memiliki kesamaan hobi dalam bermain Game Online pada Mobile Legend dan kelimanya diundang secara pribadi oleh teman – temanya.

Diki merupakan admin dari Grup Sans, ia yang membuat dan mengundang teman – temannya dekatnya pertama kali. Ia membuat Grup Sans diaplikasi Discord untuk memfasilitasi teman – temanya berkomunikasi ketika bermain *game online.* Ia juga bermain game karena hobi dan untuk mengisi waktu luang saat kuliah online.

Diki sadar ia memiliki rasa kepuasan sendiri karena telah berkontibusi memfasilitasi teman – temanya dalam berkomunikasi jarak jauh. Diki menjadi admin Grup Sans karena ia yang membuat grup tersebut. Dengan itu ia dipercaya dapat membawa dampak baik bagi anggota lainnya. Dalam bermain *game,* Diki sering memberi informasi pada anggota lainnya seperti pada *game* Mobile Legend. Diki memberi saran untuk menggunakan *hero* yang sesuai dengan kebutuhan individu.

Selain itu, Albert yang merupakan bagian anggota dari Grup Sans. Ia diundang bergabung dengan Diki, karena memiliki kesamaan hobi dengan teman – teman lainnya dalam bermain *game* Mobile Legend. Albert juga salah satu anggota terlama yang berada di Grup Sans yang masih bertahan hingga saat ini.

Selain Albert yang memiliki kesamaan dan tertarik bergabung pada Grup Sans. Adapun Nindi salah satu anggota yang juga diundang untuk bermain game dan komunikasinya melalui Discord. Sehingga Nindi, merasakan adanya kesamaan dengan anggota lain yang juga bergabung untuk bermain *game.*

Hal tersebut memiliki kesamaan pada masing – masing anggota Grup Sans. Awal mula Rella bergabung juga diundang oleh Diki. Karena Diki masih membutuhkan banyak partisipan untuk bermain game.

Alasan lain ia memiliki keinginan yang sama untuk bermain Mobile Legend ialah karena ia tertarik pada salah satu laki – laki yang bermain *game* tersebut. Ketika ia ditawarkan Diki untuk bermain game dan gabung didalam Discord, Rella mejadi lebih tertarik lagi. Ia juga merasa memiliki kesamaan dengan anggota lainnya dan dapat berbagi hal – hal pribadi. Sehingga, ia dapat masuk kearah yang lebih pribadi lagi untuk dimintai pendapat dan memberi solusi.

Adapun Mario yang juga bergabung dengan Grup Sans karena diundang dan hobi bermain Mobile Legend untuk mengisi waktu luangnya dan mencari hiburan ketika gabung dengan Grup Sans.

Namun, selain bermain game ada hal menarik yang ia dapatkan dari Grup Sans seperti, ilmu pendidikan, gaya pikir seseorang, sikap dan tanggapan dari orang lain.

Intensitas yang mereka miliki dalam komunikasi melalui Discord yang membahas mengenai Mobile Legend dapat memiliki dua kemungkinan dalam bersikap. Kedua sikap ini termasuk ke dalam teori FIRO.Inklusi dalam teori FIRO terdapat dua sikap yaitu, sikap *over-react* dan sikap *under-react.*

Sikap *over-rect* yang mendominasi pebicaraan terlihat pada Diki dan Albert. Mereka juga sama – sama sadar, bahwa mereka dapat mengajak dan mendapat pengakuan dari anggota lain. sedangkan sikap *under-react* terlihat pada Nindi, Rella dan Mario. Untuk melakukan komunikasi terkait dengan *game,* mereka memakai fitur *voice channels* melalui *channel* “gaming” pada Discord.



Gambar 1. Anggota Grup Sans bermain game dengan menggunakan *voice channel*

1. **Mendominasi Pembicaraan *(Over-React)***

Peneliti menemukan bahwa pada masing – masing anggota Grup Sans memiliki sikap *over-react* saat pembicaraan mengenai *game online* seperti Mobile Legend. Maka, ia memiliki dominan yang berlebih ketika pembahasan mengenai *game* tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan dalam teori FIRO, sikap *over-react* memiliki kecenderungann yang berlebihan ketika seseorang bergabung didalam kelompok. Indikator yang mempengaruhi seseorang lebih mendominasi dalam pembicaraan karena individu tersebut merasa paham dengan topik yang sedang dibahas. Seperti yang ditemukan oleh peneliti ketika peneliti terjun langsung kedalam objek yang diteliti.

Pertama, peneliti menemukan individu yang lebih mendominasi pembicaraan ialah Diki. Ia sering memberikan informasi dan strategi ketika bermain Mobile Legend. Biasanya Diki menjelaskan mengenai *hero* apa yang cocok dipakai untuk masing – masing anggota.

Sedangkan Albert lebih dominan berbicara ketika ia menjelaskan kalau bermain Mobile Legend itu seharusnya jika bermain dalam satu tim tidak sendiri – sendiri dan harus melihat peta agar mengetahui keberadaan musuh atau teman dimana. Kemudian ia menjelaskan juga untuk memenangkan permainan Mobile Legend itu seperti apa.

1. **Menjadi Pendengar *(Under-React)***

Dalam teori FIRO sikap *under-react* merupakan salah satu sikap inklusi yang tidak terlalu mendominasi pembicaraan. Sikap *under-react* dalam Grup Sans diperlihatkan oleh beberapa anggota yaitu, Nindi, Rella dan Mario.

Nindi tidak terlalu mendominasi. ketika sedang membahas *game online.* Karena menurutnya ia hanya akan mendominasi ketika hal yang dibahas itu apa yang ia ketahui saja. Selebihnya jika mengenai Mobile Legend, ia hanya menjawab sesusai dengan pengetahunnya. Ketika bermain *game,* Nindi juga lebih sering diarahkan oleh teman – temannya yang memiliki pengetahuan lebih mengenai Mobile Legend.

Rella tidak terlalu intens dalam bermain Mobile Legend seperti Nindi. Ia juga bukan termasuk anggota yang mendominasi obrolan seputar game. Ia lebih mendominasi pada obrolan mengenai hal – hal dewasa seperti pernikahan, percintaan, pendidikan dan hal lainnya.

Mario juga lebih mendominasi ketika sedang membahas hal – hal yang ia sukai seperti kepemerintahan dan hubungan antarmanusia. Tetapi jika sedang bermain *game* dan membahasnya ia tidak terlalu mendominasi. Ia hanya sesekali saja untuk membahas Mobile Legend mengenai *role tank* atau mengenai *gameplay*.

Pada dasarnya setiap individu memiliki kepuasan sendiri dalam kelompok sesuai apa yang ia sukai.

Setiap anggota akan lebih dominan jika membahas hal – hal yang ia sukai dan mengerti. Dalam Grup Sans sendiri sikan *under-react* dan *over-react* dapat dilihat dari beberapa anggota yang berbeda. Karena mereka tergabung dalam satu kelompok yang sama. Sikap yang ditimbulkan ketika membahas salah satu bahasan yang dominan ada anggota yang lebih dominan berbicara dan ada yang mendengarkan. Dengan itu, mereka akan sama – sama mengerti dan belajar.

**Kebutuhan Kontrol Grup Sans**

Perilaku kontrol merupakan tahap dimana seseorang memiliki keinginan untuk mengendalikan atau memimpin orang lain didalam kelompok. Untuk dapat diterima oleh anggota, dalam memimpin harus memiliki “suara” untuk menentukan keputusan. Perilaku kontrol ini salah satu kebutuhan dari teori FIRO.

Hal ini terlihat dalam kelompok Grup Sans ketika sedang bermain *game online.* Ketika anggota tergabung dalam tim permainan *game oline*, terlihat ada salah satu anggota yang mengendalikan *game* tersebut. Salah satu contoh yang ditemukan oleh peneliti ketika dilapangan ialah, ketika beberapa anggota Grup Sans sedang bermain Mobile Legend. Diki dan Albert memiliki keinginan untuk mengendalikan permainan tersebut. Karena mereka ingin membuat strategi dalam permainan untuk memperoleh kemenangan.

Diki dan Albert merasa memiliki kekuatan atau menganggap diri mereka lebih unggul dari anggota lain ketika bermain game. Karena mereka memiliki pengetahuan lebih mengenai Mobile Legend dan sering mengikuti turnamen. Strategi bermain *game online* ini disampaikan oleh Albert ketika proses wawancara.

Ketika bermain *game online,* Diki dan Albert mengendalikan permainan melalui pesan suara pada *channel* “gaming” didalam Discord. Hal tersebut akan mempermudah anggota lainnya untuk menangkap pesan yang disampaikan oleh Diki dan Albert.

Pada kebutuhan kontrol, peneliti menemukakan beberapa sikap informan yang berbeda. Sikap tersebut terjadi karena dua kemungkinan saat seseorang mengontrol dirinya sendiri. Sikap ini terbagi menjadi dua yaitu, sikap otokrat atau otoriter lebih cenderung ingin terlihat lebih kuat dalam memimpin suatu permainan Mobile Legend dan sikap akdikrat lebih mengikuti apa yang diperintahkan oleh individu yang mendominasi.

1. **Memimpin (Otokrat atau Otoriter)**

Peneliti melihat adanya sikap mengendalikan dari dalam diri Diki, saat memberikan intruksi kepada Nindi melalui *voice channel* melalui Discord. Dengan adanya pengendalian dari Diki, ia ingin terlihat adanya kekuatan untuk mejadi seseorang yang berpengaruh dalam game.

Karena ia salah satu pemain *game* yang memiliki kekuatan dan pangkat cukup tinggi dibanding dengan Nindi. Selain itu, Diki juga menegaskan bahwa ajang bermain g*ame* dengan menggunakan Disord yang rutin dilakukan pada malam hari itu sebagai bentuk terjalinnya silaturahmi sesama teman. Jadi sebenarnya peringkat tertinggi atau rendah tidak menjadi masalah dalam hal ini.

Sedangkan Albert sikap kepemimpinannya terlihat saat bermain *game*. Ia lebih cenderung memberikan saran untuk *war[[1]](#footnote-1)* pada timing yang tepat. Ia juga salah satu pemain g*ame* yang memiliki *rank* tertinggi pada Mobile Legend. Dengan itu, merasa dirinya profesional dan memiliki pengaruh besar terhadap Mobile Legend.

1. **Mengikuti (abdikrat)**

Peneliti menemukan sikap otokrat pada dalam diri Diki dan Albert yang memiliki sikap kepemimpinan dalam bermain *game.* Namun, berbeda dengan Mario yang memiliki sikap abdikrat ketika bermain *game*. Ia tidak pernah mengontrol atau mengendalikan timnya dalam bermain *game* ketika bermain *rank.*

Nindi juga lebih sering dibantu oleh teman – teman saat permainan Mobile Legend berlangsung. Karena, Nindi menggunakan *hero marksman*. Dimana *hero* tersebut hanya memiliki kemampuan untuk menyerang dari jarak jauh. Sedangkan teman yang lainnya menggunakan *hero assassin* dan *tank.* Kedua hero tersebut lebih memiliki pertahanan yang sangat kuat untuk mengincar musuh.

Rella juga memiliki sikap yang sama seperti Mario dan Nindi yaitu sikap abdikrat yang cenderung lebih mengikuti apa yang disampaikan anggota lain saat bermain game Mobile Legend.

**Kebutuhan Afeksi Grup Sans**

Sikap afeksi sebagai kebutuhan untuk mempertahankan hubungan dengan maksud memperoleh cinta dan kasih sayang dari anggota lain. Kasih sayang disini bisa jadi terlibat dalam persahabatan atau hubungan spesial. Kebutuhan ini merupakan bagian dari keinginan seseorang untuk lebih dekat dengan anggota lainnya secara individu.

Kebutuhan afeksi selalu ditujukkan oleh hubungan antara dua orang yang saling memiliki keakraban secara emosional. Dalam hal ini peneliti menemukan kedekatan emosional dalam grup Sans ketika bermain Mobile Legend. Tingkah laku yang ditunjukan oleh masing – masing individu dalam Grup Sans berbeda – berbeda.

Salah satunya ketika Diki bermain Mobile Legend dengan Rella. Ketika kalah, Diki cenderung meledek Rella karena dalam bermain Mobile Legend ia terkadang bermain sendiri atau tidak mengikuti yang diperintahkan Diki. Namun, dilain sisi Diki juga memberi saran kepada Rella untuk kedepannya kejadian seperti itu jangan diulangi lagi. Karena Rella termasuk pemain baru dalam berman Mobile Legend.

Contoh lainnya pada Ninidi, walaupun kalah dalam permainan ia tidak mempersalahkan hal tersebut. Tidak terjadi pertengkaran atau saling menghina. Karena menurutnya bermain game ini hanya untuk kesenangan saja. Sehingga, tidak menimbulkan rasa sakit hati terhadap anggota lain.

Jika peneliti amati, kebutuhan afeksi menjadi poin penting dalam sebuah kelompok pertemanan. Setiap individu ingin merasakan adanya perhatian, kepercayaan dan rasa nyaman untuk dirinya. Pada masing – masing informan kedekatan emosional yang dibangun terhadap kelompok berbeda – beda. Jika dikaitkan dengan teori FIRO, sikap afeksi terbagi menjadi dua yaitu *ovepersonal* dan *underpersonal.*

1. **Kasih Sayang Menjadi Pengaruh *(overpersonal)***

Sikap *overpersonal* merupakan kebutuhan invidu untuk memiliki keakraban emosional dengan individu lainnya. Hal, itu akan berpengaruh terhadap sesuatu yang akan dikerjakan seperti bermain *game.* Rella menjalin persahabatan dengan Geti salah satu anggota Grup Sans.

Keduanya memiliki kedekatan secara personal, bahkan keduanya saling memberi solusi tekait masalah pribadi. Tak hanya itu Rella terkadang mengajak Geti untuk bermain *game,* karena menurut Rella dengan adanya teman wanita ynag bermain *game,* ia menjadi lebih seru.

Sikap *overpersonal* juga terdapat pada dalam diri Nindi yang mempercayai Arif sebagai teman dalam bermain game. Ia memiliki pribadi yang mudah terbuka terhadap anggota yang sudah dikenal dan cepat memiliki keakraban emosional. Dimana ia mempecayai Arif saat akun Mobile Legendnya digunakan Arif untuk menambah pangkat. Untuk *log in* akun game Mobile Legend memerlukan akun facebook yang sudah terhubung.

Sedangkan Albert, ia memiliki salah satu teman dari anggota Grup Sans yang mempengaruhi saat ia bermain *game* yaitu Aldi. Albert menaruh kepercayaan kepada Aldi dalam bermain *game*, karena Aldi salah satu pemain *game* yang cukup profesional untuk diandalkan. Jika keduanya bergabung saat bermain *game,* maka terbentuk ikatan yang kuat untuk memenangkan Mobile Legend. Tak hanya kedekatan dalam bermain game, ia juga memiliki kedatan secara pribadi dan merasa cocok satu sama lain.

Hal tersebut juga terjadi pada Mario yang menaruh kepercayaan besar terhadap Albert dan Diki saat bermain *game*. Mereka memiliki ikatan dalam bermain *game* dan memiliki pengaruh untuk Mario dalam bermain *game.* Jika ia main bersama, tujuan dari permainan akan terbentuk dari gerak – gerik *hero* yang dipakai.

1. **Kasih Sayang Tidak Menjadi Pengaruh *(underpersonal)***

Pada satu kelompok, tidak semua memiliki kedekatan emosional. Adapula beberapa informan yang memiliki sikap *underpersonal.* Dimana, mereka tidak membutuhkan kasih sayang dan menjadi tidak berpengaruh terhadap apa yang mereka kerjakan. Sehingga, ketika bermain *game,* mereka tidak memerlukan anggota lainnya untuk menyatukan kekuatan.

Diki mengatakan bahwa ia, tidak memiliki kedekatan secara pribadi dengan anggota Grup Sans. Ia lebih mengakraban diri kepada semua anggota hanya sebatas teman tanpa adanya kasih sayang yang berlebihan, agar nantinya tidak ada kecanggungan antara satu sama lain. Diki juga mempercayai semua anggotanya dalam bermain Mobile Legend. Ia tidak terlalu memikirkan keakraban emosional secara pribadi.

Rella salah satu anggota yang memiliki kedekatan secara pribadi dengan Aldi. Ia menjalin hubungan pertemanan dimulai dari perkenalannya di Grup Sans. Namun, Aldi tidak menjadi pengaruh terhadap Rella saat bermain *game.* Kedekatan kasih sayang yang ada dalam diri Rella terhadap Aldi hanya sebatas hubungan pribadi dan tidak ada pengaruhnya saat salah satunya bermain *game.* Karena keduanya tidak membawa ikatan tersebut kedalam kelompok.

**Solidaritas Grup Sans**

Solidaritas merupakan tindakkan kesetiakawanan atau kekompakkan yang ada pada kelompok. Para anggota kelompok memiliki kesadaran yang tinggi dalam menjaga keutuhan dan keberlangsungan kelompok. Suatu kelompok tidak akan mencapai tujuan, jika kelompok tersebut tidak memiliki rasa solidaritas. Solidaritas yang terdapat pada Grup Sans dibangun atas dasar persamaan dan kesetiakawanan dalam bermain game online. salah satu game online tersebut ialah Mobile Legend. Solidaritas dibangun untuk memenangkan pertandingan. Maka, semakin tinggi level pemain kemungkinan untuk mendapat bonus juga semakin banyak. Selain itu, Grup Sans juga menjaga solidaritas komunikasi virtual melalui aplikasi Discord.

Grup Sans merupakan kelompok kecil yang dibentuk untuk menampung para pemain *game online* salah satunya yaitu, Mobile Legend. Tujuan tertentu dari kelompok ini ialah memenangkan pertandingan dalam sebuah game sebagai bentuk kekompakkan. Bentuk solidaritas yang ada pada Grup Sans jika dilihat dari teori Durkheim, kelompok tersebut mengarah pada solidaritas sosial organik.

Hal tersebut dapat dilihat dari norma yang tidak terlalu mengikat pada Grup Sans. Bentuk solidaritas tersebut identik dengan solidaritas yang ada pada masyarakat. Kemudian, kesatuan atau keakraban yang ditunjukkan oleh Grup Sans juga melalui perbedaan masing – masing individu dalam hal usia, pendidikan, status pekerjaan dan karakter. Namun, perbedaan dengan teori Durkheim mengenai solidaritas organik yaitu, Grup Sans dibangun dalam kelompok virtual.

Pertemuan yang terbentuk dalam Grup Sans dengan masing – masing anggota melalui cara yang berbeda – beda. Peneliti menemukan fakta ini ketika proses wawancara berlangsung. Pertemuan tersebut ada yang memang berasal dari dunia nyata lalu kedunia virtual dan sebaliknya dari dunia virtal kedunia nyata.

Salah satunya hal ini ditemukan pada Albert yang awal mula berteman dengan Nindi dari Grup Sans terlebih dahulu. Kemudian, setelah beberapa waktu menjalin hubungan pertemanan didunia virtual melalui Discord kemudian menjadi menjalin pertemanan secara nyata. Contoh berikutnya terjadi pada Mario yang sudah kenal lebih dahulu dengan Albert melalui dunia nyata. Karena sebelumnya mereka memiliki hubungan pertemanan pada masa sekolah. Kemudian, bergabung menjadi satu didalam Grup Sans.

Perbedaan pertemuan antara anggota menjadi salah satu indikator hubungan pertemanan dalam Grup Sans. Dengan perbedaanya tersebut, dapat tebentuk Grup Sans dan tumbuhlah solidaritas antar anggota. Solidaritas tersebut menjadi lebih kuat ketika disatukan dalam bermain *game online.*

Solidaritas yang terlihat pada Grup Sans muncul dari orientasi yang sama yaitu untuk memenangkan setiap *rank* Mobile Legend dan mendapatkan *tier* yang lebih tinggi. Karena *tier* dapat menambah *point* dan *exp,* gunanya adalah untuk membeli hero. Pada dasarnya mereka bermain untuk mencapai *tier* tertentu dan membantu anggota lainnya untuk meningkatkan *tier*.

Rasa solider yang tumbuh dalam diri setiap pemain mampu mendorong untuk bekerjasama dalam tim. Kerjasama tersebut adalah untuk memenangkan setiap *ranked* serta meningkatkan *tier* yang sudah didapatkan dengan cara *war* disetiap permainan. Kerjasama yang dibangun dalam *squad* terkait dengan aktifitas *war* muncul karena setiap anggota sadar bahwa mereka harus bekerjasama dengan baik untuk memenangkan tujuan yang diharapkan. Setiap memenangkan *ranked,* masing – masing anggota akan mendapatkan bonus yang menguntukan untuk meningkatkan dan membeli *hero* baru*.*

Untuk mencapai tujuan tersebut, setiap pemain harus memiliki *skill* dalam bertarung dan juga menjalankan peran yang sudah dipilih saat memilih *hero*. Karena, setiap *hero* yang dipakai memiliki fungsi yang berbeda – beda dalam tugasnya saat bertarung.

Bentuk kerjasama yang dilakukan oleh setiap pemain Mobile Legend mirip dengan bentuk gotong royong didunia nyata. Kegiatan tersebut mengarah kepada kebersamaan dan menjalankan peran sesuai dengan tugasnya masing – masing. Tanpa disadari kebersamaan tersebut dapat memperkuat keutuhan kelompok. Seperti yang telah dijelaskan oleh Durkheim terkait solidaritas organik yang memiliki prinsip bahwa setiap individu tidak akan bisa lepas dari individu lain. Sehingga, mereka akan saling berkaitan dan mempengaruhi keefesianan dalam bekerja.

Hubungan tersebut terbentuk saat mereka berada dalam satu kelompok dan memiliki rasa nyaman antara satu sama lain. Salah satu contohnya ialah ketika Diki berkomunikasi dengan Albert dan Rella, selaku admin atau koordinator server Disocrd. Ia menggunakan bahasa dan cara yang sama saat berkomunikasi dengan keduanya. Mereka berkomunikasi secara santai, sama – sama menggunakan bahasa “Lu - Gua” atau dalam Bahasa Indonesia berarti saya dan anda. Menurut Diki, cara tersebut sengaja digunakan karena ia tidak menerapka aturan khusus dan cara tersebut dapat menambah keakraban antara anggota. Diki juga menekankan bahwa komunikasi harus berjalan lancar, tidak ingin adanya batasan antara admin dan anggota.

Sikap solidaritas tak hanya diperlihatkan oleh Grup Sans saat berada dalam arena pertandingan game online. Namun, mereka juga mampu memperkuat solidaritas dengan cara mempertahanan komunikasi. Komunikasi yang terjalin melalui media sosial Discord, mampu menghadirkan rasa empati dan simpati terhadap masing – masing anggota. Sikap solidaritas Grup Sans tak hanya dalam bentuk virtual, tetapi timbul juga dikehidupan nyata guna menunjukkan rasa empati dan simpati yang berguna untuk menjalin tali silaturahmi.

Aplikasi Discord digunakan sebagai media untuk berkomunikasi oleh Grup Sans saat bermain *game*. Berawal dari hobi para setiap anggota yaitu *gaming*, hingga saat ini mereka intens melakukan komunikasi seputar *game*. Salah satu contoh yang peneliti temukan pada anggota Grup Sans ialah, saat mereka sedang membahas salah satu *game online* yaitu Mobile Legend. Para nggota membahas mulai dari skin, hero dan strategi dalam bemain game untuk memenangkan lawan main. Biasanya mereka membahas hal – hal tersebut melalui *channel* “*gaming”* didalam server Discord. Upaya tersebut slah satunya unutk meningkatkan solidaritas dalam bermain game online, salah satunya ialah Mobile Legend.

Tak hanya menjalin pertemanan pada dunia virtual, Grup Sans juga kerap mengadakan *meet up* untuk menjalin tali silaturahmi. Namun, di masa pandemi ini mereka tidak terlalu sering mengadakan pertemuan secara langsung karena keteratasan waktu dan tempat serta kebijakan Perberlakukan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Sehingga mereka lebih intens menjalanakan komunikasi melalui aplikasi Discord.

Pada suatu waktu, peneliti pernah mengikuti pertemuan langsung yang dilakuan oleh sebagian Grup Sans.Peneliti melihat perbedaan kegiatan dan pembahasan yang dilakukan oleh Grup Sans. Jika pada dunia virtual, mereka lebih cenderung bermain *game online.* Tetapi, jika pada pertemuan langsung mereka lebih cenderung bermain game offline yang melibatkan fisik secara langsung, contohnya seperti bermain kartu UNO.

Pertemuan langsung yang dilakukan oleh Grup Sans sebenarnya memiliki kemiripan dengan pertemuan melalui dunia virtual. Pembahasan yang dibahaspun memiliki kemiripan, namun ketika bertemu secara langsung pembahasan tersebut dapat menjadi lebih intens lagi dan memiliki keberagaman pertanyaan dan jawaban. Kemudian para anggota juga dapat melihat langsung ekspresi anggota lainnya. Sehingga lebih mudah lagi menafsirkan informasi yang diterima.

Meskipun Grup Sans menjalin hubungan pertemanan lebih intens melalui media sosial Discord. Namun, kebutuhan individu yang dimiliki oleh setiap anggota Grup Sans sebagian besar sesuai dengan teori FIRO. Ketiga unsur utama dalam teori FIRO dapat diinterpretasikan oleh masing – masing anggota. Sebuah relasi pertemanan tersebut terjalin karena adanya kebutuhan inklusi, kontrol dan afeksi.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa *interpersonal relations* dibentuk oleh masing – masing sikap individu yang berbeda dan menjadi utuh saat masuk kedalam satu kelompok dan memiliki tujuan yang sama. Hal tersebut dapat disimpulkan melalui beberapa poin sebagai berikut:

1. Hubungan interpersonal pada Grup Sans saat bermain game online Mobile Legend terbentuk dari tiga kebutuhan individu yaitu, inklusi, kontrol dan afeksi. Pada tahapan awal untuk memutuskan bergabung pada Grup Sans. Setiap individu rata – rata memiliki dorongan yang sama yaitu, diundang oleh temannya, mencari teman baru dan memiliki ketertarikan terhadap game online Mobile Legend. Beberapa orang memiliki sikap yang ingin mendominasi ketika pembahasan game Mobile Legend dan lainnya hanya sebagai pendengar.
2. Tahapan kedua, ketika individu sudah masuk kedalam grup dan memiliki rasa untuk memimpin dalam permainan. Sedangkan anggota lainnya sebagai pengikut atas perintah yang disampaikan oleh anggota yang mendominasi. Sehingga, akan menghasilkan kekuatan dan tujuan yang sama yaitu kemanangan saat bermain Mobile Legend.
3. Tahapan ketiga, ketika individu sudah memiliki keakraban secara emosional antara satu sama lain. Kebutuhan tersebut untuk menjalin persahabatan dengan teman yang sama sekaligus berusaha meningkatkan hubungan solidaritas saat bermain game. Namun, setiap anggota ada yang menunjukkan bahwa kasih sayang dapat berpengaruh dan ada juga yang tidak.
4. Discord menjadi salah satu media sosial yang efektif dalam meningkatkan hubungan interpersonal. Intesitas saat bermain *game online* ketika menggunakan Discord lebih tinggi dibanding dengan menggunakan aplikasi lain. Interaksi yang terjalin secara intensif menghadirkan pertemanan yang akrab dan saling membutuhkan satu sama lain.

**Daftar Pustaka**

Baran, Stanley J dan Dennis K. Davis. 2010. Teori Komunikasi Massa: Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan. Jakarta: Salemba Humanika

Bungin, Burhan. 2011. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group

Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grafindo

Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga.* Jakarta: Rineka Cipta

Jatnika, 2019. *Komunikasi Kelompok.* Bandung: Alfabeta

Jones, Pip. 2009. *Pengantar Teori – Teori Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Johnson, Doyle Paul. 1994. *Teori Sosiologi Klasikan Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka

Kriyantono, Rakhmat. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran.* Jakarta: Kencana

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Peneliatian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mukarom, Zaenal. 2020. *Teori – Teori Komunikasi*. Bandung: Jurusan Manajemen Dakwah dan Komunikasi UIN

Mulyana, Dedy. 2001. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Bandung:PT Remaja Rosdakarya

Muslih, Mohammad. 1999. *Filsafat Ilmu: Kajian Atas Asumsi Dasar, Paradigma Dan Kerangka Teori Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: LESFI

Pin, Pin. 2020. *Peranan Keluarga Tjong Yong Hian Terhadap Pembangunan Indonesia.* Jawa Timur: Literasi Nusantara

Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.

Sarmanu. 2017. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif & Statistika).* Surabaya: Pusat Penerbitan Airlangga dan Percetakan Airlangga

Soekanto, Sarjono. 2012. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo

**Jurnal**

Budi, Rahmat Nuryanto. 2014. Studi Tentang Solidaritas Di Desa Modang Kecamatan Kuaro kabupaten Paser (Kasus Kelompok Buruh Bongkar Muatan). Ejournal Ilmu Sosiatri. Vol. 2, No. 3

Doni, Fahlepi Roma. 2017. Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Remaja. Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Vol. 9, No. 2

Edward Tjahjadi, Sinta Paramita & Dossy Salman. Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord). Jurnal Koneksi. Vol. 5, No. 1

Komang Ayu Pradnya Indrawati, I Nyoman Sudiarta & I Wayan Suardana. 2017. Efektivitas Iklan Melalui Media Sosial Facebook Dan Instagram Sebagai Salah Satu Strategi Pemasaran Di Krisna Oleh-Oleh Khas Bali. Analisis Pariwisata. Vol.17, No.2

Lesmana, Gusti Ngurah Aditya. “Tesis: Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA)”.Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia. hlm, 10-11

Nurhaliza, Wa Ode Sitti. 2020. Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. Jurnal Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah. Vol 10, No. 01

Markarma, Andi. 2014. Komunikasi Dakwah Efektif Dalam Perspektif AlQuran. *Jurnal Studia Islamika.* Vol 11, No. 1. Juni 2014.

Tutiasri, Ririn Puspita. 2016. “Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok”. Jurnal Channel Vol. 4, No.1. hlm.5

Wiksana, Wiki Angga. 2017. “Studi Deskriptif Kualitatif tentang Hambatan Komunikasi Fotografer dan Model dalam Proses Pemotretan”*.* MediaTor. Vol.10, No.1. hlm. 124

**Web**

Bulletin Apjii. 2020. Siaran Pers: Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta Di 2019 – 2020. Apjii. URL : <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>, diakses tanggal 1 Maret, 2021.

Discord. 2020. About Discord | Our Mission and Values. Discord.com. <https://discord.com/brand-new/company>, diakses 3 Juni. 2021

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2020. Solidaritas. URL : [www.KBBI.com](http://www.KBBI.com). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Solidaritas>, diakses 10 Mei, 2021.

Lidwina, Andrea. 2021. Aplikasi Berbasis Audio Discord Punya 300 Juta Pengguna. Databooks. URL : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/24/aplikasi-berbasis-audio-discord-punya-300-juta-pengguna>, diakses 17 Juni, 2021.

Pusparisa, Yosepha. 2019. Inilah 8 Aplikasi Pesan Paling Populer Di Dunia | Databooks.URL: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/11/08/8-aplikasi-layanan-pesan-terpopuler>. Diakses 19 Juli, 2021.

Simon Kemp. 2019. Digital 2019: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights. Data Reportal. URL : <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>, diakses 1 Maret, 2021.

1. War merupakan istilah baku hantam saat permainan game online [↑](#footnote-ref-1)