

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan seiringnya perkembangan internet dan media sosial di masyarakat Indonesia, interaksi sosial secara langsung semakin berkurang dan semakin banyak dilakukan secara online dan berbagai macam platform media sosial. Komunikasi merupakan aspek terpenting dalam hidup manusia, bahkan jauh sebelum adanya bantuan elektronik seperti telepon, komputer, dan media sosial. Nitami (2023) menjelaskan untuk memenuhi sebagai kebutuhan sosial, bisnis, politik, maupun edukasi, dengan perkembangan teknologi internet yang memberikan akses ke semua orang, mengurangi beban komunikasi jarak jauh dan memudahkan proses interaksi tanpa perlu hadir secara langsung.

Dikutip dari Hapsari (2012), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis baik yang dilakukan orang perorangan maupun kelompok manusia. Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi sosial. Interaksi merupakan syarat utama bagi kelangsungan hidup masyarakat dan kesejahteraan bersama, karena tanpa adanya interaksi sosial kehidupan tidak mungkin terjadi

Adams & Rollings dalam Kurniawan (2022) menulis bahwa perkembangan internet telah membawa perubahan signifikan dalam semua aspek kehidupan manusia. Dampak terbesarnya yaitu dalam bidang komunikasi, saat teknologi internet pertama muncul, akses lumayan terbatas dan hanya beberapa orang yang bisa menggunakannya karena diperlukan perangkat komputer yang kuat dan harganya tidak terjangkau oleh mayoritas masyarakat. Seiringnya teknologi ini berkembang dan akses semakin mudah dan murah bagi semua orang, internet semakin menjadi kebutuhan mendasar untuk komunikasi manusia.

Nitami (2023) mengatakan bahwa dari semua inovasi yang telah terjadi, teknologi smartphone merupakan inovasi terbesar untuk meningkatkan penggunaan internet dalam masyarakat, bukan hanya sebagai alat komunikasi dasar seperti telepon atau pesan singkat, tetapi sebagai sarana media hiburan dan pusat informasi.

Inovasi ini telah mengubah gaya hidup manusia secara signifikan, tidak perlu lagi manusia harus bertemu langsung atau untuk berkomunikasi, semua bisa dilakukan dari ujung jari dengan aplikasi WhatsApp dan lainnya, manusia juga tidak harus menunggu waktu spesifik untuk menonton tayangan film biar itu di bioskop ataupun televisit, semua bisa diakses langsung dari aplikasi seperti Netflix, Disney, dan lain sebagainya. Kombinasi akses media dan komunikasi dari internet telah menciptakan sebuah fenomena komunitas virtual, di mana semua orang dari berbagai macam latar belakang sosio ekonomi bisa bertemu, berdiskusi, dan berbagi opini mereka tanpa hambatan jarak ataupun tempat.

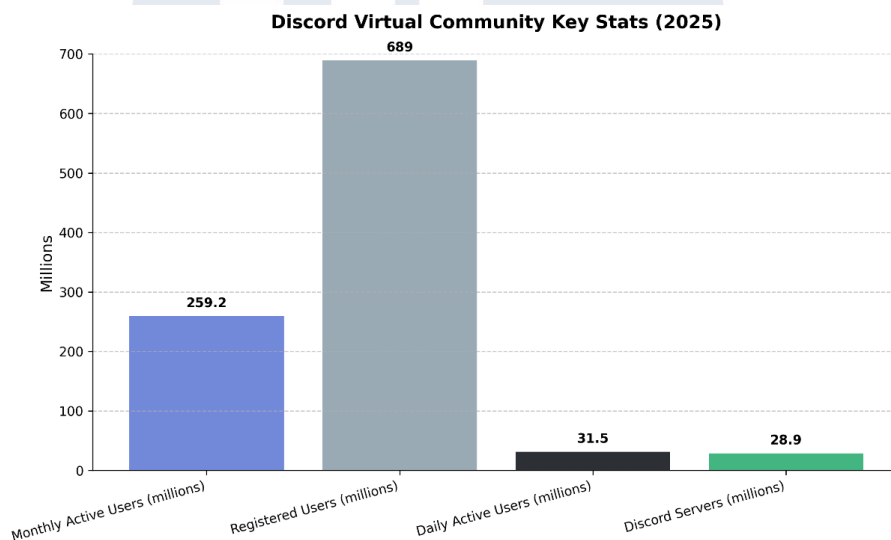
Menurut Rheingold dalam Eriyanto (2015), komunitas virtual terbentuk melalui interaksi yang bermakna dan berlanjut secara online, interaksi ini menciptakan sebuah rasa inklusivitas antar anggota yang kemudian berkembang menjadi hubungan personal di dunia nyata. Karena semua ini dilaksanakan secara virtual, komunitas virtual tidak mengalami keterbatasan lokasi atau jarak geografis; seseorang di Indonesia bisa menjalin komunikasi dalam sebuah komunitas fotografi dengan anggota lain dari Jepang, Brazil, ataupun Amerika Serikat.

Widyaningrum (2021) menuliskan bahwa dengan hilangnya batasan jarak ini, komunitas virtual dapat berkembang pesat dan berfokus pada topik-topik yang banyak seperti hobi, pendidikan dan bahkan dukungan emosional. dengan berbagai macam kategori yang diciptakan, komunitas virtual menciptakan sebuah ruang sosial yang memiliki dampak dan kekuatan yang sama dibanding komunitas fisik. Keunikan komunikasi dalam komunitas virtual terdapat dalam cara berinteraksi sesama anggota. Dengan media *online*, komunikasi tatap muka jarang terjadi dan lebih sering terjalin dalam konteks pesan singkat, untuk mengekspresikan emosi, anggota komunitas menggunakan simbol-simbol seperti emoticon dan stiker yang menjadi alat bantu komunikasi untuk membuat interaksi tetap ekspresif walaupun tanpa adanya element atap muka.

Dengan merajalelanya komunitas virtual, elemen interaksi sosial, pertukaran informasi dan solidaritas terbentuk cepat tanpa tatap muka Widyaningrum (2021). Komunitas memungkinkan para anggota mereka didengar dan dihargai, khususnya bagi mereka yang susah mencari sebuah komunitas di dunia nyata.

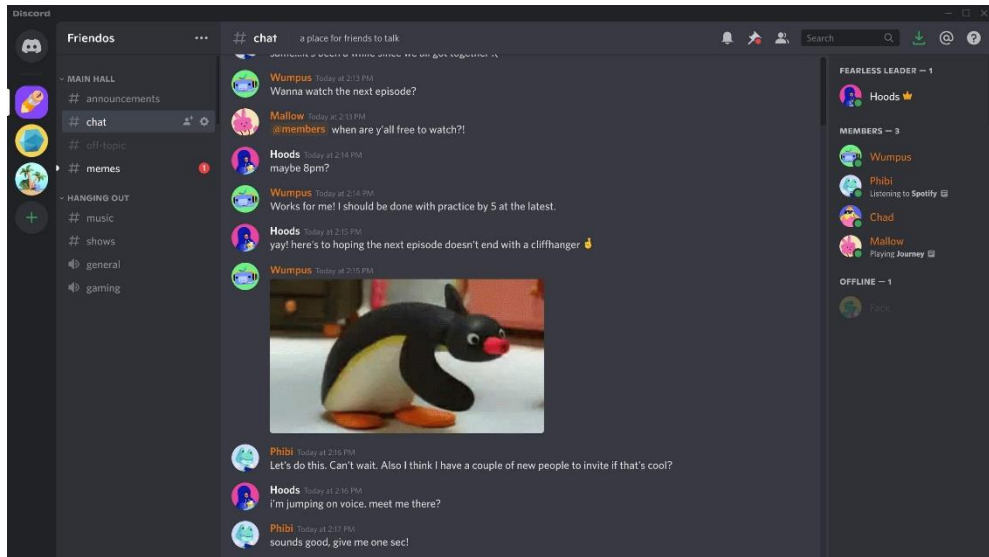
Samanya dengan komunitas fisik, komunitas virtual telah berkembang untuk memiliki kekuatan sosial yang bisa menggerakkan aksi nyata seperti gerakan solidaritas sosial, penggalangan dana untuk amal, hingga kampanye isu-isu sosial dan lingkungan. Semua ini dimungkinkan dengan adanya media sosial sebagai sarana digital untuk penyampaian pendapat, pembentukan opini dan agen perubahan sosial.

Dikutip dari Arwin (2023), hal-hal yang dapat dilaksanakan oleh sebuah komunitas dalam bertukar informasi dapat melalui diskusi, berkumpul lewat forum, dan berbagai hal lainnya. Salah satu contoh komunitas yang memiliki ciri-ciri ini adalah komunitas *anime*.



Gambar 1.1 Statistik Utama Komunitas Virtual Discord
Sumber: SQ Magazine (2025)

Faktor-faktor ini menunjukkan media internet yang digunakan komunitas virtual bukan hanya sekedar teknologi, tetapi sebagai sarana sosial dan menjadi tempat bertemunya gagasan, dan secara aktif membentuk cara manusia berpikir dan berinteraksi di era global saat ini. Komunitas virtual juga menjadi ruang non-formal bagi para anggota yang bisa dimanfaatkan sebagai pusat pertukaran ide, informasi, serta menjadi ruang interaksi yang mengembangkan kehidupan sosial.

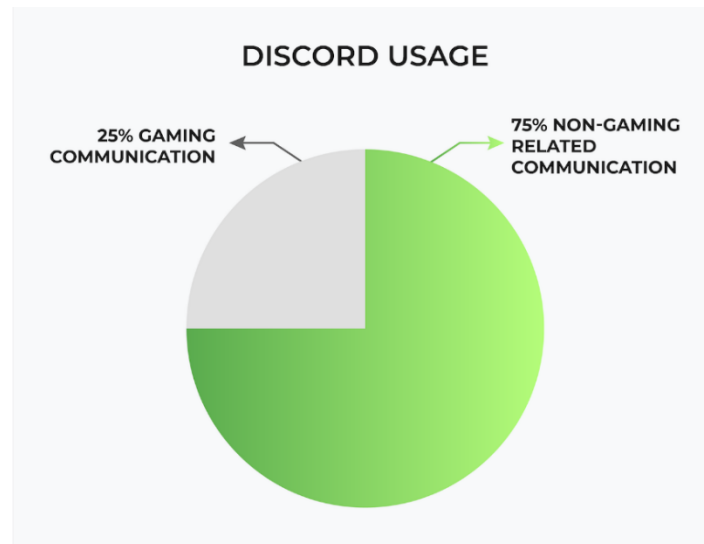


Gambar 1.2 Tampilan Server pada Aplikasi Discord
Sumber: Epic Games (2022)

Dalam Kurniawan (2022), Discord merupakan platform media sosial yang sering digunakan oleh berbagai macam komunitas virtual, aplikasi ini menyediakan fitur server berbasis komunitas virtual, di mana semua anggota bisa berinteraksi Bersama secara online dengan metode yang lebih terorganisir. Platform ini menjadi forum komunikasi utama banyak komunitas, dalam berkumpul dan berinteraksi secara virtual melalui audio chat, video call, dan forum diskusi. Hal ini memungkinkan para anggota untuk lebih aktif, tetapi juga menyediakan sarana interaksi antar anggota dan membangun suasana yang lebih akrab.

Komunitas *anime* menjadi salah satu komunitas yang independent dan terbuka bagi penggemar *anime*, komunitas ini menjadi sarana bagi mereka untuk berbagi minat dan berdiskusi bersama tentang *anime*. Kehadiran komunitas ini menjadi pusat informasi yang interaktif, efisien, dan fleksibel. Bagi penggemar *anime*, tempat ini juga menjadi sarana untuk menemukan teman dengan minat yang sama dan bergabung dalam diskusi yang lebih mendalam tentang *anime* yang mereka konsumsi. Merujuk pada Liman (2023), banyak orang memiliki ketertarikan dalam berkumpul untuk membuat komunitas *anime* dengan menggunakan Discord sebagai platform yang dapat memfasilitasi anggotanya untuk bisa saling bertukar informasi dan membahas mengenai idola dari karakter

anime mereka dan mempelajari lebih banyak kosa kata dan bahasa *slang* dalam bahasa Jepang atau Indonesia.



Gambar 1.3 Kategori Pemakaian Umum Discord
Sumber: Findweb3 (2023)

Dikutip dari Yulannugroho (2023), Discord pada umumnya dapat digunakan sebagai media komunikasi sosial, platform pembelajaran interaktif, serta alat kolaborasi untuk bisnis ataupun penghubung antar anggota. Kebanyakan Discord digunakan sebagai tempat memposting informasi sebuah topik agar para anggotanya selalu update akan informasi yang diberikan dalam sebuah server,

Sebagai contoh, Fallen Comrades merupakan komunitas *anime* dari Indonesia yang didirikan pada tahun 2016. Para anggota komunitas ini berasal dari berbagai kota Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Bengkulu, Semarang, Purwokerto, Malang, dan lainnya. Komunitas ini didirikan karena kecintaan *anime* dari para anggotanya, dimulai dari interaksi bermain game online dan membahas tayangan *anime* yang ditonton. Di awal mula, komunitas ini menggunakan media sosial Facebook untuk saling berkomunikasi untuk membahas *anime*, dan seiring berjalannya waktu Fallen Comrades pindah ke platform Discord, dan melanjutkan kegemaran mereka untuk mendiskusikan *anime* dan berinteraksi bersama untuk

mengekspresikan faktor-faktor yang mereka cintai dalam *anime* yang mereka konsumsi.

Dalam komunitas Fallen Comrades, para anggota berdiskusi seputar budaya populer Jepang seperti *anime*, manga, cosplay. Hal yang membuat komunitas ini berkembang adalah jumlah peminat dari segala macam latar belakang sosial yang disatukan oleh kesukaan mereka untuk budaya Jepang maupun itu dari segi bahasa maupun seni. Ketertarikan terhadap komunitas ini muncul berdasarkan pengalaman pribadi saat seorang anggota mulai aktif bertukar informasi dengan anggota grup lainnya. Para pecinta *anime* memiliki banyak cara untuk membangun komunitas agar bisa saling berkomunikasi, berbagi minat, dan merayakan kecintaan mereka pada *anime* dalam platform komunitas di Discord.

Dengan fitur-fitur seperti audio chat, dan streaming, yang sangat cocok untuk kebutuhan komunitas *anime* platform ini telah memungkinkan komunitas-komunitas seperti Fallen Comrades untuk menjadi lebih akrab dengan sesama anggotanya. Untuk menelusuri pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran *anime* dalam membentuk pola komunikasi dan interaksi sosial dalam komunitas Fallen Comrades, penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sebagai konteks pengembangan dari komunitas yang ingin mencari dan menjelaskan hal-hal apa saja yang menjadi latar belakang munculnya fenomena komunitas virtual.

1.2 Rumusan Masalah

Fokus utama dari penelitian ini adalah menjelaskan lebih detail bagaimana para anggota komunitas saling berkomunikasi dan membangun interaksi dalam ruang virtual yang berkait dengan bentuk komunikasi verbal melalui diskusi dan chat sehingga penelitian ini akan mengeksplorasi mekanisme bagaimana terbentuknya hubungan interaksi hubungan sosial dan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat interaksi sosial seperti latar belakang budaya dari anggota komunitas, tingkat kewenangan dalam komunitas, serta dampak dari komunikasi mereka dalam berinteraksi baik melalui media sosial, maupun secara

offline. Dengan demikian, rumusan masalah ini bertujuan untuk memahami dinamika pola interaksi sosial dalam komunitas virtual Fallen Comrades.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis mengidentifikasi pertanyaan penelitian dengan adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pola interaksi sosial dalam komunitas virtual *anime* Fallen Comrades?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka penulis mengidentifikasi tujuan penelitian sebagai berikut,

1. Mendeskripsikan pola interaksi sosial dalam komunitas virtual anime Fallen Comrades .

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu pengembangan penelitian pada Ilmu Komunikasi terutama dalam bidang kajian budaya komunikasi di dalam komunitas, khususnya komunitas budaya populer Jepang. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi serta berkontribusi membantu pengembangan bahan penelitian terbaru pada bidang ilmu komunikasi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu pengembangan penelitian dalam memberikan informasi tentang motif-motif yang mendorong anggota komunitas dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai berbagai komunitas dan peneliti mengharapkan dapat memberikan pemahaman

yang mendalam mengenai pola komunikasi dalam komunitas budaya populer Jepang.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pola interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas virtual *anime* Fallen Comrades. Penelitian ini dilakukan pada enam orang informan yang merupakan anggota aktif dari komunitas Fallen Comrades dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia, dengan Discord sebagai media sosial yang spesifik digunakan untuk berinteraksi antar sesama anggota komunitas. Batasan ini dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam dan terfokus bagaimana pola interaksi sosial terbentuk dalam komunitas sehingga hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan yang valid untuk memahami pola interaksi sosial dalam komunitas virtual dengan karakter, dengan batasan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih terfokus dan mendalam mengenai pola interaksi sosial dalam komunitas virtual tersebut.

