

ANALISIS POLA KOMUNIKASI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL NAMAIKI FC DI APLIKASI MEDIA SOSIAL DISCORD

Ersa Ayu Nur Syahputri¹, Lieta Dwi Novianti², Risa Dwi Ayuni³

¹Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 18.11.0030

²Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 1126117402

³Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 1122129001

Email : ersaayuu@gmail.com

Abstrak

ERSA AYU NUR SYAHPUTRI, NPM.18.11.0030 “Internet membawa perkembangan dalam kehidupan manusia. Dalam komunikasi, internet membuat orang menjadi mudah terhubung dengan banyak orang lain di seluruh dunia. Dari internet, banyak orang mengenal manga daring, salah satunya adalah berjudul Namaikizakari. Manga ini berasal dari Jepang dan berbahasa Jepang tapi meski begitu, banyak pembaca berasal dari luar Jepang dari seluruh dunia dimana mereka kesusahan dengan masalah bahasa dan distribusi ketika membaca manga Namakizakari. Karena itu, pembaca dari belahan dunia membuat sebuah kelompok untuk membagikan informasi mengenai manga dan juga berbicara dengan satu sama lain. Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pola komunikasi pada kelompok Namaiki Fan Club. Tujuan dari studi ini adalah untuk melihat bagaimana pola komunikasi yang terjadi di komunitas virtual media sosial discord. Nama dari komunitas virtual pada studi ini adalah Namaiki FC di media sosial discord. Metode yang digunakan di studi ini adalah netnografi kualitatif. Data penelitian berupa hasil observasi dan hasil wawancara dengan informan kunci. Hasil dari penelitian menampilkan pola komunikasi di Namaiki FC discord dan terjadinya komunikasi multi arah dimana para member discord saling berdiskusi dan diberi dan memberikan informasi tentang manga terserbut di discord.”

Kata Kunci : pola komunikasi, discord, komunitas virtual, Namaiki FC, manga

Abstract

ERSA AYU NUR SYAHPUTRI, NPM.18.11.0030 “Internet brought a development on human life. On communication, internet make people easier to connect with many other people from around the world. From internet, many people know daring manga, one of them is a manga called Namaikizakari. This manga is from japan and obviously using Japanese as the language but even then, there is so many readers are from outside of japan from around the world which struggled with the language and distribution problem when reading Namaikizakari manga. Because of that reader from around the world is making a group to share the information about the manga and chatting with each other. From that background, researcher interested in researching communication on group Namaiki Fan Club. The purpose of this study is to see how the communication pattern that happening in the virtual community in the social media discord. The name of the virtual community in this study is Namaki FC in social media discord. The method that used in this study is netnography that classified as qualitative. The research data were in the form of observations and interviews with a key informant. The result of research showed what communication pattern that happen in Namaiki

berpartisipasi atau cuma mengintai saja, sehingga mereka dapat dikatakan tidak berada di tempat yang sama karena tidak ikut berpartisipasi dengan para anggota yang aktif partisipasinya. Para anggota yang bergabung ke dalam server ini karena mereka memiliki minat yang sama. Discord juga memiliki banyak fitur yang digunakan oleh komunitas virtual Namaiki FC seperti banyaknya kanal yang dibuat di server Namaiki FC dan juga beberapa bots yang digunakan untuk memeriahkan server.

SARAN

Adapun Saran yang dapat peneliti sampaikan pada server discord komunitas Namaiki FC ialah :

1. Lebih cepat lagi dalam mengalihbahasakan konten-konten yang dibagikan oleh author.
2. Memperluas topik di dalam di dalam discord menjadi semua manga karya author Namaikizakari, jadi tidak hanya fokus pada satu manga.
3. Menempatkan lebih banyak bot untuk memeriahkan server. Seperti bot untuk memainkan permainan.
4. Melakukan lebih banyak event sekaligus untuk memfilter para anggota yang kurang aktif, contohnya dengan membatasi siapa saja yang bisa melihat konten kanal khusus atau spesial, anggota memerlukan level server tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, I. (2021). *ANALISIS MEDIA SIBER POLA KOMUNIKASI DAN BUDAYA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS THE PODCASTERS DI MEDIA SOSIAL DISCORD*. Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian, 7(2), 678-686.
- Azeharie, S. (2016). *Pola Komunikasi Antara Pedagang dan Pembeli di Desa Pare, Kampung Inggris Kediri*. Jurnal Komunikasi, 7(2), 207-223.
- Dahlia Yosepha Mogot, Y. (2020). *Modul 7. Tujuan, Peranan, Dan Fungsi Komunikasi*.
- Emzir, M., & Pd, M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis data*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Hellinga, T. Build your own community on Discord.
- Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Reperesentasi Kebutuhan Manusia*. Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal), 1(2), 26-34.
<https://tekno.kompas.com/read/2022/01/10/12150037/ramai-di-kalangan-gamer-apa-itu-discord-dan-bagaimana-cara-untuk-streaming> tanggal 18 April 2022 jam 11.00 WITA
- Madeley, J. M. (2015). *Transnational convergence culture: grassroots and corporate convergence in the conflict over amateur English-translated manga*. Journal of Graphic Novels and Comics
- MAL, Rewrite. *Namaikizakari*, diakses dari

- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Prenada Media.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi (Vol. 1)*. UMMPress.
- Nofrion, N. (2018). Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi.
- Oh, Ingyu, and Bonwon Koo. (2018). "Japanese Webtoon: Marketing Manga Online Using South Korean Platform Designs." *Culture and Empathy*
- Purba, B., Banjarnahor, A. R., Kurniullah, A. Z., Handiman, U. T., Setiawan, Y. B., Hastuti, P., ... & Jamaludin, J. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, B., Gaspersz, S., Bisyrri, M., Putriana, A., Hastuti, P., Sianturi, E., ... & Giswandhani, M. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Yayasan Kita Menulis.
- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). *Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO. FUN Melalui Aplikasi Discord*. eProceedings of Management, 5(3).
- Rakhmat, Jalaludin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ranti, Soffya. (2022) "Ramai di Kalangan Gamer, Apa Itu Discord dan Bagaimana Cara untuk Streaming?", diakses dari
- Rustan, A. S., & Hakki, N. (2017). *Pengantar ilmu komunikasi*. Deepublish.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wibowo, C.A. (2020). Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual di Sosial Media Discord. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Yusanto, Y. (2020). *Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif*. *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1(1).