

**SOCIAL PRESENCE (KEHADIRAN SOSIAL) PADA
KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH DI APLIKASI
DISCORD**



Intelligentia - Dignitas

Anis Satrio Fadlurrahman

1406619043

Skripsi ini ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

ABSTRAK

Anis Satrio Fadlurrahman, *Social Presence* (Kehadiran Sosial) Pada Komunitas The Language Sloth di Aplikasi Discord, Skripsi, Jakarta: Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai *social presence* pada komunitas virtual yang mendasari pembelajaran bahasa dalam lingkup digital. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan mengenai komunitas The Language Sloth yang berperan sebagai ruang publik edukasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian studi kasus yang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan platform komunikasi Discord sebagai medium utama pengamatan penelitian. Subjek pada penelitian ini terdiri dari tujuh anggota komunitas The Language Sloth yang aktif terlibat dalam kegiatan, kepengurusan atau pembelajaran bahasa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan survei yang digunakan sebagai data pelengkap. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan teori *social presence*. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai dengan Oktober 2024. Lokasi penelitian memanfaatkan platform aplikasi Discord.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anggota dari komunitas The Language Sloth telah membentuk *social presence* yang cukup signifikan untuk dapat memperoleh pembelajaran bahasa dengan efektif melalui berbagai kegiatan yang diadakan oleh komunitas The Language Sloth. Penelitian ini memaparkan konsep dari *social presence* dapat diaplikasikan pada platform edukasi non formal, aktivitas anggota pada komunitas The Language Sloth menunjukkan komunitasnya dapat menjadi wadah edukasi publik digital karena terbentuk *social presence* di dalamnya sehingga dapat memberikan lingkungan edukasi digital yang efektif.

Kata Kunci: *Social presence*, Edukasi Publik Digital, Komunitas Virtual

ABSTRACT

Anis Satrio Fadlurrahman, Social Presence in The Language Sloth Community on the Discord App, Thesis, Jakarta: Sociology Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2025.

This study aims to provide an understanding of social presence in virtual communities that underlies language learning in the digital context. In addition, the study also aims to explain the role of the Language Sloth community as an educational public space.

This study uses a qualitative approach, with a case study research method conducted online using the Discord communication platform as the main medium of research observation. The subjects of this study consisted of seven members of the Language Sloth community who were actively involved in activities, management, or language learning. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and surveys that were used as complementary data. Gathered data will be analyzed with social presence theory. The research time was conducted from July to October 2024. The research location used the Discord application platform.

The results of this study indicate that members of The Language Sloth community have established a significant social presence, enabling effective language learning through various activities organized by the community. This research demonstrates how the concept of social presence can be applied to non-formal educational platforms. The activities of The Language Sloth members show that the community can serve as a digital public education platform, as the formation of social presence within it fosters an effective digital educational environment.

Keywords: Social presence, Digital Public Education, Virtual Community

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


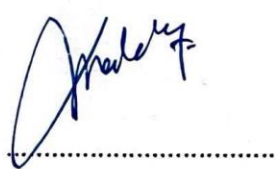


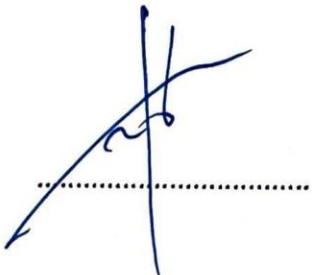
Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Waidi, M.A., Ph.D

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Asep Suryana, M.Si</u> NIP. 197104032005011003 Ketua Sidang		21 Februari 2025
2.	<u>Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A.</u> NIP. 198905102019032025 Sekretaris		20 Februari 2025
3.	<u>Dr. Rusfadia Saktiyanti</u> <u>Jahja, M.Si</u> NIP. 197810012008012016 Penguji Ahli		20 Februari 2025
4.	<u>Marista Christina Shally K.</u> <u>S.Fil., M.Hum</u> NIP. 198905232019032018 Pembimbing I		20 Februari 2025
5.	<u>Abdul Rahman Hamid, SH., MH.</u> NIP. 197810012008012016 Pembimbing II		20 Februari 2025

Tanggal Lulus: 11 Februari 2025

LEMBAR ORISINALITAS



Program Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tugas akhir karya ilmiah yang berjudul “SOCIAL PRESENCE (KEHADIRAN SOSIAL) PADA KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH DI APLIKASI DISCORD” ini benar-benar hasil karya pribadi dan telah mengikuti prosedur penulisan karya ilmiah. Apabila kemudian hari ditemukan kesamaan atau unsur-unsur plagiat dalam tugas akhir karya ilmiah ini, maka penulis sanggup menerima sanksi yang diberikan.

Jakarta, 03 Februari 2025



No. Reg 1406619043



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anis Satrio Fadlurrahman
NIM : 1406619043
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum / Sosiologi
Alamat email : satriofadlurr9@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

SOCIAL PRESENCE (KEHADIRAN SOSIAL) PADA KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH DI
APLIKASI DISCORD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Februari 2025

Penulis

(Anis Satrio Fadlurrahman)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya “

— Q.S Al-Baqarah: 286

“You’re the main character of your life, and the journey unfolds at your hand”

— Peneliti

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua beserta kakak dan adik penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan menjadi tumpuan bagi penulis untuk terus maju.

Kepada teman-teman terdekat yang selalu kebersamai, memberikan dukungan, mendengarkan, dan memberikan saran bagi penulis agar menjadi individu yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “SOCIAL PRESENCE (KEHADIRAN SOSIAL) PADA KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH DI APLIKASI DISCORD”. Skripsi ini merupakan tugas akhir dalam perkuliahan tingkat Sarjana yang peneliti jalani guna memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan serta penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan berupa dukungan, semangat, doa, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan apresiasi sebesar-besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, S.Th.I., MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si. sebagai Kepala Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta dan sebagai Penguji Ahli yang telah memberikan masukan dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Marista Christina Shally Kabelen, S.Fil., M.Hum sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan pada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Abdul Rahman Hamid, SH., MH., sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan pada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Asep Suryana, M.Si sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

6. Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A. sebagai Sekretaris Sidang yang telah memberikan masukan dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sosiologi yang telah mencurahkan ilmunya kepada peneliti selama peneliti menempuh studi di Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
8. Mbak Mega sebagai admin Program Studi Sosiologi yang telah memberikan bantuan terkait akademik selama peneliti menjalankan pendidikan di Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
9. Kedua orang tua, kakak, dan adik peneliti yang memberikan dukungan dan motivasi selama masa studi.
10. Bani Adam, Ahmad Rizky, Noviasih, Ahmad Ismail, Adhitya, Daffa, Sephiana, Alvi yang telah memberikan dukungan, dan kebersamai selama masa studi.
11. Teman-teman seperjuangan lain dari Sosiologi UNJ angkatan 2019 atas kebersamaan dalam berbagai keadaan baik senang maupun sedih.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih baik kepada pihak-pihak yang telah disebutkan maupun yang tidak dapat dituliskan satu persatu karena keterbatasan. Peneliti juga menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang membangun peneliti harapkan. Semoga tulisan ini dapat membawa manfaat bagi orang banyak serta dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti lainnya.

Jakarta, 3 Februari 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
GLOSARIUM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Tinjauan Literatur Sejenis.....	9
1.6 Kerangka Konseptual.....	20
1.6.1 Cyberspace Sebagai Ruang Masyarakat Digital	20
1.6.2 Komunitas Virtual sebagai Wadah Interaksi Digital	21
1.6.3 Platform Komunikasi Digital sebagai Wadah Edukasi Digital.....	22
1.6.4 Teori <i>Social Presence</i>	22
1.6.5 Hubungan Antar Konsep.....	26
1.7 Metode Penelitian	26
1.7.1 Subjek Penelitian.....	27
1.7.2 Lokasi Penelitian.....	28
1.7.3 Peran Peneliti	28
1.7.4 Proses Pengumpulan Data.....	28
1.7.4.1 Observasi	29
1.7.4.2 Wawancara	29
1.7.4.3 Dokumentasi.....	30
1.7.4.4 Survei	30
1.7.5 Teknik Analisis Data.....	30
1.7.6 Triangulasi Data.....	31
1.8 Sistematika Penelitian.....	31

BAB II KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH PADA APLIKASI DISCORD	33
2.1 Pengantar	33
2.2 Aplikasi Discord sebagai Platform Komunikasi Digital	33
2.3 Profil Komunitas The Language Sloth	41
2.4 Struktur Kepengurusan Komunitas The Language Sloth	44
2.5 Keanggotaan Komunitas The Language Sloth	46
2.6 Profil Anggota Komunitas The Language Sloth	50
2.7 Penutup	52
BAB III AKTIVITAS KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH DALAM RUANG EDUKASI PUBLIK DIGITAL	53
3.1 Pengantar	53
3.2 Komunitas The Language Sloth sebagai Ruang Edukasi Publik Digital.....	54
3.3 Pengembangan Diri Sebagai Motivasi dan Tujuan Bergabung dalam Komunitas The Language Sloth.....	57
3.3.1 Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Asing	58
3.3.2 Mencari Rekan Belajar dan Berinteraksi	59
3.4 Pembelajaran Dalam Kegiatan dan Event Komunitas The Language Sloth	62
3.5 Keterhubungan antar Anggota Komunitas The Language Sloth.....	75
3.6 Implikasi Pembelajaran dalam Komunitas The Language Sloth.....	80
3.7 Penutup	83
BAB IV SOCIAL PRESENCE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DI KOMUNITAS THE LANGUAGE SLOTH.....	85
4.1 Pengantar	85
4.2 <i>Social Presence</i> Pada Pembelajaran <i>Online</i> Komunitas The Language Sloth.	86
4.2.1 Keterikatan Emosional Antar Anggota	87
4.2.2 Kohesi dan Kebersamaan Antar Anggota	88
4.2.3 Peran Pengajar dalam Pembelajaran	90
4.2.4 Intensitas Pembelajaran.....	92
4.2.5 Kapabilitas Pengetahuan Pengajar dan Murid	94
4.3 Peran Komunitas The Language Sloth dalam Membangun <i>Social presence</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Diri	96
4.4 Tantangan Terbentuknya <i>Social Presence</i> dalam Pembelajaran <i>Online</i> pada Komunitas The Language Sloth	98
4.4.1 Tantangan Struktural Platform dan Heterogenitas Peserta	98
4.4.2 Kendala Teknis dan Perbedaan Zona Waktu	99
4.5 Refleksi Sosiologis <i>Social Presence</i> pada Komunitas The Language Sloth ..	100
4.6 Penutup	102
BAB V PENUTUP	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran dan Rekomendasi.....	106
5.2.1 Saran dan Rekomendasi Akademis.....	106
5.2.2 Saran dan Rekomendasi Praktis.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107

LAMPIRAN..... 111

BIODATA 122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna Discord.....	4
Gambar 1.2 <i>Social Presence Model</i>	24
Gambar 1.2 Logo Discord.....	34
Gambar 2.2 <i>Direct Message Discord</i>	36
Gambar 2.3 Channel Chat di Dalam Server Discord	37
Gambar 2.4 Threads Channel.....	38
Gambar 2.5 Voice Channel Discord.....	39
Gambar 2.6 Logo Komunitas The Language Sloth.....	42
Gambar 2.7 Introduction Channel	49
Gambar 3.1 Kelas Bahasa Mandarin.....	65
Gambar 3.2 Sesi Membaca Bahasa Inggris.....	68
Gambar 3.3 Channel Poetry	70
Gambar 3.4 Channel Debate Materials	72
Gambar 3.5 Debate Club	73
Gambar 3.6 Movie Night.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Sejenis	14
Tabel 2.1 Profil Anggota The Language Sloth.....	52
Tabel 4.1 Hasil Capaian Dalam Peningkatan Kemampuan Diri... ..	97



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kategorisasi Literatur	20
Bagan 1.2 Hubungan Antar Konsep... ..	26
Bagan 2.1 Fitur Utama Discord... ..	35
Bagan 2.2 Kepengurusan Komunitas The Language Sloth... ..	45
Bagan 3.1 Kegiatan dan Event Komunitas The Language Sloth	62
Bagan 3.2 Keterhubungan Anggota Komunitas The Language Sloth	76
Bagan 4.1 Faktor Terbentuknya Social Presence dalam Pembelajaran Online	87
Bagan 4.2 Variabel Perwujudan Virtual... ..	88
Bagan 4.3 Skema Kohesi Antar Anggota	89
Bagan 4.4 Skema Peran Pengajar dalam Pembelajaran... ..	90
Bagan 4.5 Skema Kapabilitas Pengetahuan... ..	95



DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 Bahasa Utama Anggota Komunitas The Language Sloth.....	43
Grafik 2.2 Persebaran Usia Anggota The Language Sloth.....	47
Grafik 3.1 Kemudahan Akses Komunitas The Language Sloth... ..	55
Grafik 3.2 Kemudahan dalam Mencari Teman atau Rekan... ..	60
Grafik 3.3 Pengajar Memberikan Kelas Pembelajaran Dengan Baik... ..	66
Grafik 3.4 Peningkatan Pengetahuan Berbahasa	81



GLOSARIUM

AI	: Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan
Bot Chat	: Program komputer untuk berinteraksi dengan pengguna
Bubble Chat	: Tampilan percakapan di media sosial berbentuk seperti gelembung
Channel	: Saluran komunikasi di media sosial
Chat	: Percakapan antara dua orang atau lebih melalui media elektronik
Cinema Club	: Kelompok yang menyukai hal seputar perfilman
Club	: Perkumpulan anggota yang menyukai hal yang sama
Debate Club	: Kelompok yang membahas perdebatan
Event	: Acara yang terjadwal
Event Host	: Penanggungjawab acara
Event Management	: Pengelola acara
Explore Server	: Fitur di Discord untuk menemukan server atau komunitas baru
HD Streaming	: Menonton pada media elektronik dengan kualitas tinggi
Invite Splash	: Fitur di Discord untuk mengirimkan undangan ke pengguna lain
Mute	: Menghentikan suara dari pengguna lain di percakapan daring
Online	: Berada di dunia maya atau internet
Open Minded	: Bersifat terbuka terhadap ide dan pendapat yang berbeda
PC	: Personal Chat, percakapan antara dua orang pada media elektronik
Recruiter	: Pengurus yang bertanggungjawab untuk merekrut anggota baru
Role	: Peran atau status pengguna pada aplikasi Discord
Screen Sharing	: Fitur berbagi layar dengan anggota lain pada media elektronik
Speaker	: Pembicara pada percakapan kelompok
Streaming Party	: Kegiatan menonton bersama-sama secara daring
Subtitle	: Terjemahan teks
Unmute	: Mengaktifkan suara pengguna saat percakapan
URL	: Alamat situs website
Voice Chat	: Percakapan suara melalui media elektronik