

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi telah mengubah bentuk masyarakat manusia secara keseluruhan. Pada dasarnya, masyarakat merupakan kelompok yang saling berkomunikasi satu sama lain dan bertempat di sebuah wilayah tertentu dalam jangka panjang. Perkembangan teknologi informasi mengubah masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, masyarakat yang memiliki kemudahan dalam menerima informasi serta keterbukaan terhadap perkembangan informasi. Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan sebuah “ruang baru” yang bersifat artifisial dan maya, yaitu *cyberspace*. Kehadiran *cyberspace* telah meruntuhkan pemahaman bahwa konsep ruang haruslah dalam bentuk riil. *Cyberspace* yang terbentuk oleh jaringan komputer dan informasi yang terhubung secara global telah menawarkan bentuk-bentuk “komunitas” sendiri, bentuk “realitas” nya sendiri dan bentuk “ruang” nya sendiri (*cyberspace*).¹

Terbentuknya *cyberspace* sebagai ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sebagai akibat dari perkembangan teknologi tersebut, masyarakat manusia telah terbagi dalam dua bentuk kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya atau *cyber community*.² Kehidupan masyarakat *cyber* (*cyber community*) adalah sebuah kehidupan maya di dunia virtual yang dibangun melalui jaringan internet namun tetap terhubung dan memiliki kehidupan sosial tersendiri. Kehidupan masyarakat *cyber* ini memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan individu lain secara virtual tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. *Cyber community*

¹ Piliang, Y. A, “Masyarakat informasi dan digital: Teknologi informasi dan perubahan sosial.” Jurnal Sositoteknologi, Vol 11, No. 27, 2012, hal 143-155.

² Demartoto, Argyo. "Realitas Virtual Realitas Sosiologi." Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial 2. No.1, 2013.

membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya, mereka saling terhubung dan berinteraksi menggunakan sarana virtual. Kehadiran *cyber community* memunculkan komunitas virtual yang terbentuk dalam dunia maya. Bentuk komunitas telah mengalami banyak perubahan. Pada awalnya, komunitas adalah sekumpulan individu yang memiliki niat yang sama untuk berkumpul dan membentuk organisasi di dunia nyata. Namun, dengan berkembangnya teknologi informasi, mendorong munculnya dunia baru yang menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu bagi para individu yang semakin mempermudah seseorang dalam berkomunikasi yang disebut dengan komunitas virtual. Komunitas virtual terdiri atas sekelompok individu yang memiliki ketertarikan atau tujuan yang sama sehingga membentuk menjadi sebuah komunitas yang terhubung pada ruang digital. Komunitas virtual juga dapat menjadi ruang publik edukasi yang bersifat inklusif, bebas, dan rasional. Karena dengan adanya internet dan *cyberspace*, masyarakat maya dapat secara bebas mengakses dan bergabung dengan komunitas, dan komunitas virtual menjadi wadah yang dibentuk di lingkungan digital dengan tujuan untuk memfasilitasi pertemuan, berbagi pengetahuan, belajar bersama, dan berdiskusi mengenai topik-topik tertentu secara *online*.

Dengan segala kemudahan yang tercipta karena adanya ruang digital, memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam mengakses edukasi secara *online*. Banyaknya komunitas yang terbentuk pada ruang digital secara spesifik dengan tujuan untuk memberikan wadah bagi masyarakat digital supaya dapat saling belajar dan berdiskusi. Konsep ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi internet dan platform digital untuk menghubungkan individu dari berbagai lokasi geografis, dengan minat dan tujuan yang serupa. Terdapat banyaknya komunitas virtual yang terbentuk, tidak sedikit komunitas yang terbentuk untuk kepentingan edukasi.

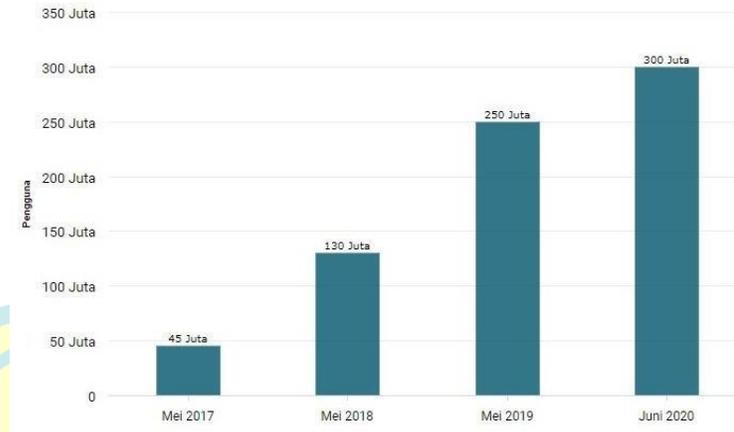
Hal tersebut terkait dengan kajian dari sosiologi digital, yaitu cabang ilmu sosiologi yang memiliki perhatian terhadap pemahaman penggunaan media digital.

Dengan adanya teknologi digital, pembentukan sosial pada ruang digital semakin terpapar dengan jelas, hubungan yang dibangun dengan teknologi digital melihat intensitas, keintiman, serta batasan antara domain publik dan pribadi dari pengguna teknologi digital.³ Oleh karena itu, media digital dapat dilihat sebagai ruang edukasi pada lingkup digital. Edukasi secara dua arah secara interaktif tidak lagi hanya terbatas dilakukan pada ruang kelas, namun dapat dilakukan juga dengan memanfaatkan media digital.

Media digital telah berkembang dengan pesat sehingga banyaknya jenis media yang dapat diakses untuk kepentingan edukasi, media digital saat ini dapat berbentuk dalam aplikasi yang dapat diinstall pada perangkat seperti *handphone* atau laptop. Aplikasi-aplikasi yang memudahkan komunikasi antarindividu dan dalam mengakses edukasi semakin bermunculan. Salah satu aplikasi yang cukup populer di kalangan *cyber community* adalah aplikasi Discord. Aplikasi Discord yang merupakan aplikasi *chatting* yang multifungsi, aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang memudahkan para penggunanya untuk berkomunikasi dalam sebuah komunitas virtual. Discord dapat digunakan untuk bertukar informasi, berkomunikasi melalui fitur *chat*, *voice chat*, atau panggilan video. Ruang pada aplikasi ini dapat di antara dua orang pengguna atau berdasar grup, obrolan grup dapat terbagi lagi menjadi obrolan melalui kanal-kanal (*channel*).

³ Nur, Dahniar, Nurfadilah Syawal Ibraya, and Nur Riswandy Marsuki. "Dampak Sosiologi Digital Terhadap Perubahan Sosial Budaya Pada Masyarakat Masa Depan." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)* Vol 2. No. 2, 2024, hal 123-135.

Gambar 1.1 Data Pengguna Discord



Sumber: Website Databoks.katadata.co.id, 2021

Discord telah mengalami lonjakan penggunaan yang signifikan dan telah menjadi platform terkemuka untuk komunikasi digital dan pembangunan komunitas. Aplikasi Discord dikembangkan pada tahun 2015 yang pada awalnya ditujukan untuk komunitas *gamers*, tercatat memiliki 45 juta pengguna pada Mei 2017. Setahun setelahnya, pengguna Discord naik hampir tiga kali lipat menjadi 130 juta orang. Pada Mei 2019, jumlah pengguna Discord tercatat naik lebih dari dua kali lipat menjadi 250 juta orang hingga tercatat menjadi sebanyak 300 juta pengguna di tahun 2020. Kesenanganannya telah mendorong popularitasnya, melayani berbagai demografi di berbagai minat dan industri.

Pada dasarnya aplikasi Discord dibuat bagi *gamers* supaya dapat saling berkomunikasi dengan cukup leluasa tanpa ada gangguan dalam sistem permainan. Namun Discord selalu mengembangkan fitur-fitur yang ada sehingga pengguna Discord bukan hanya *gamers*, melainkan banyaknya pengguna lain yang menggunakan Discord untuk kepentingan lain seperti menciptakan komunitas bagi orang-orang yang ingin mempelajari suatu hal, komunitas bagi pecinta hewan, atau bahkan komunitas untuk sekadar bergurau dan bercerita. Aplikasi Discord merupakan wujud dari perkembangan media digital yang dapat membuka kemungkinan baru dalam

mengakses edukasi. Kemudahan akses dan fitur-fitur menarik serta interaktif yang ditawarkan oleh Discord menjadikannya sebagai ruang edukasi yang efektif, sehingga banyaknya komunitas edukasi yang terbentuk pada aplikasi Discord. Pada komunitas edukasi yang terbentuk, terjalannya pola edukasi secara rutin yang melibatkan berbagai macam kegiatan seperti berdiskusi, bercerita, berbagi informasi atau berita.

Terdapat perubahan budaya dalam memperoleh edukasi, era digital membawa implikasi pada bagaimana pola edukasi terjalin pada komunitas virtual. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk melihat keberadaan sosial seseorang dalam memperoleh edukasi pada komunitas virtual dengan menggunakan teori sosial presence. Teori *social presence* (kehadiran sosial) adalah sebuah teori yang digunakan untuk melihat keberadaan sosial seseorang dalam suatu lingkungan virtual. Teori ini menganggap bahwa kehadiran seseorang dalam lingkungan virtual dapat diukur melalui tingkat kehadiran yang dirasakan seseorang dalam lingkungan tersebut.⁴ Konsep *social presence* menjadi relevan untuk dianalisis karena berkaitan dengan bagaimana individu merasakan kehadiran sosial dan keterhubungan dalam lingkungan pembelajaran daring.

Melakukan penelitian mengenai komunitas virtual sebagai ruang edukasi yang dianalisis dengan teori *social presence* pada aplikasi Discord menjadi sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan masyarakat semakin banyak menghabiskan waktu mereka dalam media digital pada komunitas virtual seperti pada aplikasi Discord. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap pola edukasi yang terbentuk pada aplikasi Discord sebagai ruang publik edukasi dengan menggunakan teori sosial presence. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, data penelitian akan dikumpulkan melalui wawancara dengan anggota komunitas, dan observasi kegiatan komunitas. Dalam melakukan analisis data, peneliti

⁴ Lowenthal, P. R. “*Social presence: What is it? How do we measure it?*.” University of Colorado at Denver, 2012.

akan menggunakan teori sosial presence sebagai kerangka teoritis untuk melihat keberadaan sosial seseorang dalam komunitas virtual. Peneliti juga akan menganalisis perubahan budaya pada era digital dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pola edukasi pada komunitas virtual. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai *social presence* pada komunitas virtual serta melihat komunitas virtual sebagai ruang edukasi digital. Memahami bagaimana *social presence* mempengaruhi pengalaman belajar *online* dapat mengoptimalkan platform digital seperti aplikasi Discord untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan inklusif. Hal ini penting karena penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran merupakan bentuk meningkatnya peran teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan platform digital juga relevan sebagai penyesuaian pendekatan pembelajaran bagi generasi digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan sosial, pengembangan aplikasi-aplikasi digital, dan edukasi digital.

Komunitas yang menjadi objek penelitian dalam skripsi ini adalah komunitas “The Language Sloth”. Komunitas The Language Sloth adalah komunitas virtual yang ditujukan untuk kepentingan edukasi mempelajari berbagai jenis bahasa. Komunitas ini memiliki lebih dari 100.000 anggota dari berbagai negara di dunia. Anggota komunitas ini dapat belajar bahasa baru dengan cara berinteraksi dengan anggota lain, mengikuti kelas bahasa, dan mendapatkan materi belajar bahasa yang tersedia di komunitas. Salah satu alasan peneliti untuk meneliti komunitas The Language Sloth sebagai ruang edukasi publik adalah karena komunitas ini memiliki kapasitas dan kapabilitas yang baik sehingga dapat disebut sebagai ruang edukasi publik. The Language Sloth memiliki jumlah anggota yang besar, tingkat partisipasi yang tinggi, kemudahan akses, dan mudahnya penggunaan fitur yang tersedia untuk menjalani kegiatan edukasi. Peneliti melihat terdapat budaya dan pola edukasi yang baru pada komunitas The Language Sloth aplikasi Discord ini, menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk menganalisis bagaimana komunitas The Language Sloth di aplikasi Discord berfungsi sebagai ruang edukasi digital. Dengan mengamati tingkat keterlibatan dan

interaksi sosial dalam komunitas ini, teori social presence dapat membantu mengungkap apakah dan bagaimana pembelajaran bahasa dalam komunitas virtual dapat menjadi efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi digital telah memungkinkan terbentuknya komunitas virtual sebagai ruang interaksi sosial dan edukasi. Komunitas The Language Sloth di aplikasi Discord merupakan salah satu contoh komunitas virtual yang digunakan sebagai wadah belajar bahasa bagi para anggotanya. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana *social presence* dalam komunitas virtual dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran bahasa dan keterhubungan antaranggota komunitas.

Social presence dalam komunitas virtual mencerminkan sejauh mana anggota dapat merasakan kehadiran dan keterlibatan satu sama lain dalam proses pembelajaran daring. Keberadaan faktor-faktor seperti interaksi antaranggota, penggunaan fitur komunikasi, serta peran pengajar atau moderator dalam komunitas dapat memengaruhi pengalaman belajar anggota. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menggali bagaimana *social presence* terbentuk dan berkontribusi terhadap aktivitas belajar dalam komunitas The Language Sloth. Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan dan struktur komunitas The Language Sloth di aplikasi Discord?
2. Bagaimana aktivitas komunitas The Language Sloth sebagai ruang edukasi digital?
3. Bagaimana *Social presence* dalam pembelajaran bahasa di komunitas The Language Sloth?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mencakup apa saja yang akan dicapai dalam penelitian yang akan berpacu pada rumusan masalah. Berdasarkan rumusan permasalahan penelitian, tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Menjelaskan perkembangan dan struktur komunitas The Language Sloth di aplikasi Discord
2. Menjelaskan aktivitas komunitas The Language Sloth sebagai ruang edukasi digital
3. Menganalisis *Social presence* dalam pembelajaran bahasa di komunitas The Language Sloth

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti membagi manfaat dari penelitian ini secara akademis dan praktis.

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman mengenai komunitas virtual dan teknologi. Penelitian ini secara khusus memberikan pemahaman mengenai penggunaan Aplikasi Discord sebagai platform edukasi publik masyarakat digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan masukan bagi penelitian sejenis di masa mendatang serta berkontribusi untuk bidang sosiologi digital terkait komunitas virtual dan teori *social presence*.
2. Secara praktis, Penelitian ini mendalami kajian mengenai budaya dalam komunitas virtual dan dapat dijadikan data rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai komunitas virtual pada media digital atau platform komunikasi lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dipaparkan sebelumnya.

1.5 Tinjauan Literatur Sejenis

Tinjauan penelitian merupakan hal yang penting dalam memberikan referensi pada penelitian. Kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian terdahulu dikaji ulang dan dilengkapi kembali oleh peneliti untuk penelitian lebih lanjut. Pemaparan penelitian terdahulu merupakan upaya untuk mencari referensi dan pemikiran baru untuk penelitian selanjutnya. Berikut beberapa tinjauan penelitian sejenis terkait dengan tema yang ditulis peneliti.

Pertama, penelitian yang berjudul *Community matters: Social presence and learning outcomes*.⁵ Tujuan dari penelitian pada jurnal tersebut adalah untuk menguji hubungan antara *social presence* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *online*. Penelitian ini menggunakan metode campuran, yaitu analisis isi dan survei. Analisis isi dilakukan untuk menganalisis bukti *social presence* dalam posting forum diskusi dan survei dilakukan untuk mengukur persepsi siswa tentang *social presence*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat *social presence* yang lebih tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai yang lebih tinggi pada tugas-tugas tertulis, pendidik *online* harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung *social presence* supaya dapat mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Kedua, penelitian yang berjudul *Creating Virtual Communities of Practice for Learning Technology in Higher Education: Issues, Challenges and Experiences*.⁶ Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komunitas virtual dapat membantu pembelajaran yang lebih efektif dalam pendidikan formal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini

⁵ Hostetter, Carol. "Community matters: Social presence and learning outcomes." *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning* Vol. 13 No. 1. Tahun 2013, hal 77-86.

⁶ Dempster, Jacqueline A., Helen Beetham, Peter Jackson, dan Steven Richardson. "*Creating virtual communities of practice for learning technology in higher education: issues, challenges and experiences*." *ALT-J* Vol. 11 No. 3 Tahun 2003, hal 103-117.

menyimpulkan bahwa komunitas virtual dapat menjadi faktor pendukung pembelajaran di perguruan tinggi dengan menggabungkan siswa yang memiliki peminatan yang sama dalam satu komunitas virtual, komunitas virtual dapat membantu pembelajaran yang lebih efektif, merasa terkoneksi, dan berkontribusi pada komunitas mereka.

Ketiga, penelitian yang berjudul *Networks and learning: communities, practices and the metaphor of networks*.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana jaringan dapat mendukung pembelajaran dengan menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang, lokasi, dan pengalaman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Hasil penelitian menggambarkan bagaimana jaringan dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pembelajaran informal.

Keempat, penelitian yang berjudul *Social presence (Social presence) dalam Pembelajaran Online Analisis Bibliometrik terhadap Publikasi tahun 2012-2022*.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan penelitian yang berfokus pada *social presence* dalam pembelajaran *online*. Analisis dilakukan terhadap artikel-artikel yang dipublikasikan pada jurnal yang terindeks Google Scholar dalam rentang tahun 2012-2022. Penelitian dilakukan dengan metode analisis bibliometrik, yaitu metode kuantitatif untuk menganalisis literatur ilmiah. Metode ini dapat digunakan untuk menganalisis tren penelitian, topik penelitian, dan jaringan penelitian. Jurnal tersebut menemukan bahwa jumlah rata-rata publikasi terkait *social presence* dalam pembelajaran *online* antara tahun 2012 dan 2022 adalah 9 publikasi per tahun.

⁷ Chris, Jones. "Networks and learning: communities, practices and the metaphor of networks." *ALT-J* Vol. 12 No. 1 Tahun 2004, hal 81-93.

⁸ Nuryadin, A., Rusmana, N., Lidinillah, D.A.M., Prehanto, A. and Desmawati, S.A. "Kehadiran Sosial (Social Presence) dalam Pembelajaran *Online*: Analisis Bibliometrik terhadap Publikasi tahun 2012-2022." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 No.2. Tahun 2023, hal 335-347.

Penelitian ini juga menemukan bahwa kepuasan belajar siswa merupakan salah satu topik yang berkaitan erat dengan *social presence*.

Kelima, penelitian yang berjudul Pembentukan Ruang Virtual Media Interaktif Dalam Proses Edukasi.⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai ruang virtual yang dapat menjadi media penyampaian informasi dan pengetahuan yang lebih menarik dan interaktif. Ruang virtual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Disebutkan bahwa dengan media interaktif pada ruang virtual dapat menstimulasi otak yang dapat memperlancar proses pembelajaran. Media interaktif adalah media yang menggabungkan antara dunia virtual dan realitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Hasil penelitian menggambarkan terbentuknya ruang virtual dalam media interaktif dapat mempermudah penyampaian pesan edukatif di dalam media.

Keenam, penelitian yang berjudul Language Learning in Virtual Worlds: The Role of Foreign Language and Technical Anxiety.¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai perasaan kecemasan dalam mempelajari bahasa asing, dan meneliti bagaimana peran dari ruang virtual sebagai media pembelajaran bahasa asing. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 140 mahasiswa bahasa Mandarin di Monash University. Berdasarkan hasil penelitian ini, para peneliti menyimpulkan bahwa dunia virtual dapat menjadi lingkungan yang lebih efektif untuk pembelajaran bahasa daripada kelas tatap muka. Hal ini karena dunia virtual dapat membantu mengurangi kecemasan bahasa asing, terutama kecemasan yang terkait dengan penggunaan bahasa.

⁹ Maria Elena Puspasari. "Pembentukan Ruang Virtual Media Interaktif Dalam Proses Edukasi." *Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual* Vol. 3 No. 2. Tahun 2014, hal 357-366.

¹⁰ Grant, Scott John, Hui Huang, dan Sarah E. Pasfield-Neofitou. "Language learning in virtual worlds: The role of foreign language and technical anxiety." *Journal for virtual worlds research* Vol. 6 No. 1, Tahun 2013.

Ketujuh, penelitian yang berjudul *Engaging Group E-Learning in Virtual Worlds*.¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi *virtual worlds* untuk mendukung pembelajaran kelompok dalam e-learning. Penelitian ini mengkaji efektifitas pembelajaran berkelompok dalam berbahasa asing pada ruang virtual dengan penggunaan karakter virtual untuk digunakan sebagai alat pendukung bimbel berbahasa asing. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 128 mahasiswa pascasarjana yang dibagi menjadi dua kelompok, satu yang mengikuti kursus di virtual world dan satu yang mengikuti kursus di platform e-learning tradisional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa virtual worlds dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran kelompok dalam e-learning karena dapat meningkatkan tingkat partisipasi, interaksi sosial, dan output pembelajaran.

Kedelapan, penelitian yang berjudul *Perbandingan Efektifitas Proses Pembelajaran Menggunakan Metode E-Learning dan Konvensional*.¹² Penelitian ini mengkaji mengenai perbandingan dari pembelajaran kelas virtual dan kelas konvensional. Penelitian ini dilakukan dengan metodologi kuantitatif, menggunakan instrumen penelitian kuesioner. Rancangan kuisisioner dibagi menjadi 4 bagian. Bagian pertama adalah identitas yaitu menanyakan terkait nama, jenis kelamin, jurusan/fakultas. Bagian kedua yaitu menanyakan metode pembelajaran yang disukai antara e-learning dan konvensional (tatap muka). Bagian ketiga adalah penilaian metode pembelajaran sesuai dengan kriteria. Bagian keempat fokus pada prioritas dari masing-masing kriteria. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan metode konvensional masih dianggap lebih baik daripada elearning karena lebih mudah memahami materi serta lebih mudah juga melakukan interaksi. Namun e-learning sendiri juga punya

¹¹ Franceschi, K., Lee, R. M., Zanakis, S. H., dan Hinds, D. "Engaging group e-learning in virtual worlds" *Journal of Management Information Systems*, Vol 26 No.1, Tahun 2009, hal 73-100.

¹² Astuti, Cindy Cahyaning, Herlinda Maya Kumala Sari, and Nuril Lutvi Azizah. "Perbandingan efektifitas proses pembelajaran menggunakan metode e-learning dan konvensional." *Proceedings of the ICECRS 2.1* (2019): 35-40.

kelebihan jika dibandingkan konvensional yaitu dari segi fleksibilitas waktu kuliah dan kemudahan pengumpulan tugas.

Kesembilan, penelitian yang berjudul *Social presence and Transactional Distance as an Antecedent to Knowledge Sharing in Virtual Learning Communities*.¹³ Penelitian ini mengkaji hubungan antara *social presence (social presence)*, kehadiran kognitif (*cognitive presence*), dan perilaku berbagi pengetahuan (*knowledge sharing behavior*) dalam lingkungan pembelajaran *online*. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana *social presence* dan kehadiran kognitif mempengaruhi perilaku berbagi pengetahuan di antara mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran *online*. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif untuk menganalisis statistik deskriptif dari tanggapan mahasiswa terhadap skala *social presence*, *transactional distance*, dan *knowledge sharing behavior*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara subdimensi skala *Transactional Distance (TD)* dan skala *Knowledge Sharing Behavior (KSB)*. Selain itu, ditemukan bahwa skala *Social presence (SP)* juga memiliki hubungan yang signifikan dengan TD dan KSB. Rata-rata skor partisipan dalam skala SP, TD, dan KSB juga tergolong tinggi.

Kesepuluh, penelitian yang berjudul *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.¹⁴ Penelitian ini mengkaji mengenai kualitas pembelajaran kelas virtual. Peneliti mengungkapkan bahwa skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Selain materi ajar, skenario pembelajaran perlu disiapkan dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta

¹³ Karaoglan Yilmaz, Fatma Gizem. "Social presence and transactional distance as an antecedent to knowledge sharing in virtual learning communities." *Journal of Educational Computing Research* Vol.55 No. 6. Tahun 2017, hal 844-864.

¹⁴ Ananda Hadi, Elyas "Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran." *Warta Dharmawangsa* 56. Tahun 2018.

didik secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka. Metodologi yang digunakan oleh jurnal ini adalah metode kepustakaan. Metode kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan, dan mengolah data pustaka, kemudian menganalisisnya secara kritis. Analisis kritis dilakukan dengan cara menganalisa potensi kualitas pembelajaran kelas virtual. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan kelas virtual (e-learning) merupakan sebuah terobosan baru dibidang pengajaran dan pembelajaran, karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten. Sistem e-Learning adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital.

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Sejenis

No	Judul Penelitian	Teori/Konsep	Metodologi	Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Community matters: Social presence and learning outcomes</i> (2013)	<i>Social presence, online community</i>	Mixed Method	Penelitian membahas <i>social presence</i> pada lingkungan komunitas <i>online</i> .	Penelitian ini menganalisis hubungan <i>social presence</i> terhadap hasil pembelajaran, sedangkan peneliti menganalisis <i>social presence</i> pada komunitas virtual.

2.	<i>Creating virtual communities of practice for learning technology in higher education: issues, challenges and experiences (2003)</i>	Komunitas virtual, komunitas belajar.	Kualitatif deskriptif analitis.	Penelitian membahas mengenai komunitas virtual untuk kepentingan pembelajaran.	Penelitian ini menganalisis komunitas virtual sebagai media edukasi pelengkap dalam pemberian edukasi formal. Sedangkan peneliti menganalisis komunitas virtual sebagai ruang edukasi non formal yang dapat diakses oleh siapa saja.
3.	<i>Networks and learning: communities, practices and the metaphor of networks (2004)</i>	Komunitas Virtual, network society.	Kualitatif deskriptif	Penelitian membahas jaringan sosial dan komunitas virtual dapat mendukung pembelajaran dengan menghubungkan banyak individu.	Penelitian ini mengkaji jaringan sosial sebagai alat penunjang edukasi dalam lingkup yang lebih luas dengan studi literatur. Sedangkan peneliti spesifik menganalisis komunitas virtual

					sebagai ruang edukasi dengan teori <i>social presence</i> .
4.	<i>Social presence (Social presence)</i> dalam Pembelajaran Online (2023)	<i>Social presence, Pembelajaran Virtual</i>	Kuantitatif	Penelitian membahas teori <i>social presence</i> dalam pembelajaran online.	Penelitian ini menggunakan metode analisis bibliometrik untuk menganalisis perkembangan penelitian dari <i>social presence</i> . Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis <i>social presence</i> pada pembelajaran dalam komunitas virtual.
5.	Pembentukan Ruang Virtual Media Interaktif Dalam Proses Edukasi (2014)	Ruang Virtual, Media Edukasi Interaktif	Kualitatif Deskriptif	Penelitian membahas pembentukan ruang virtual sebagai media edukasi interaktif.	Penelitian ini mengkaji penggunaan media interaktif pada ruang virtual secara umum, sedangkan peneliti

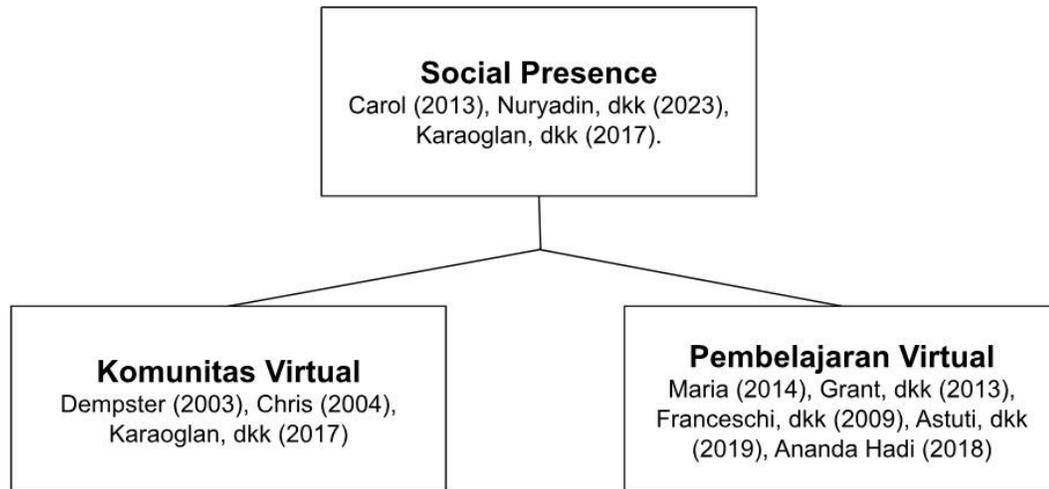
					mengkaji komunitas Discord secara khusus sebagai ruang publik digital yang dianalisis dengan <i>teori social presence</i> .
6.	<i>Language Learning in Virtual Worlds: The Role of Foreign Language and Technical Anxiety</i> (2013)	Ruang Virtual, Pembelajaran Virtual	Kuantitatif	Penelitian membahas bagaimana ruang virtual berperan sebagai media pembelajaran bahasa asing.	Penelitian ini berfokus mengkaji pembelajaran berbahasa asing pada ruang virtual dengan penggunaan karakter virtual, sedangkan peneliti mengkaji pembelajaran bahasa asing pada aplikasi Discord tanpa karakter virtual yang digunakan.
7.	<i>Engaging Group E-Learning in Virtual Worlds</i> (2014)	Ruang Virtual, Pembelajaran Virtual	Kuantitatif	Penelitian membahas bagaimana ruang virtual digunakan sebagai alat bimbingan dan media	Penelitian ini berfokus mengkaji efektifitas pembelajaran berbahasa asing pada ruang virtual

				pembelajaran bahasa asing	dengan penggunaan karakter virtual untuk digunakan sebagai alat pendukung bimbel berbahasa asing, sedangkan peneliti mengkaji pembelajaran bahasa asing pada aplikasi Discord tanpa karakter virtual yang digunakan.
8.	Perbandingan Efektifitas Proses Pembelajaran Menggunakan Metode E-Learning dan Konvensional (2019)	Pembelajaran Virtual	Kuantitatif	Penelitian membahas mengenai metode pembelajaran virtual.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan mengkaji mengenai pembelajaran e-learning pada lingkup edukasi formal, sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian komunitas virtual dan edukasi non-formal.

9.	<i>Social presence and Transactional Distance as an Antecedent to Knowledge Sharing in Virtual Learning Communities</i> (2017).	<i>Social presence, Komunitas Virtual</i>	Kualitatif	Penelitian mengkaji <i>social presence</i> dalam melihat dampak pembelajaran di lingkup komunitas virtual.	Penelitian ini menganalisis hubungan antara <i>Social presence, Transactional Distance dan Knowledge Sharing Behavior</i> . Sedangkan peneliti fokus dalam mengkaji <i>social presence</i> pada komunitas virtual.
10	Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (2018)	Model Pembelajaran Virtual	Kualitatif	Penelitian mengkaji mengenai penggunaan media digital sebagai media pembelajaran virtual.	Penelitian ini mengkaji mengenai kualitas pembelajaran e-learning pada lingkup edukasi formal, sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian komunitas virtual dan edukasi non-formal.

Sumber: Hasil Analisa Peneliti (2024)

Bagan 1.1 Kategorisasi Literatur



Sumber: Peneliti, 2024

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Cyberspace Sebagai Ruang Masyarakat Digital

Cyberspace merupakan ruang virtual yang dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas komunikasi, baik secara personal, kelompok, maupun massa. Di dalam ruang ini, terjadi proses interaksi dan transaksi, serta terdapat individu yang secara aktif berpartisipasi dan "menetap" di dalamnya. Cyberspace dapat dipahami sebagai sebuah budaya sekaligus artefak budaya yang mencakup tiga dimensi, yaitu: 1.) Dimensi material, di mana cyberspace dipandang sebagai teknologi yang menyediakan wadah untuk menciptakan dan bertukar pesan. 2.) Dimensi simbolik, di mana cyberspace berfungsi sebagai ruang untuk menciptakan, mengonstruksi, mengembangkan, dan menjalankan makna. 3.) Dimensi experiential, di mana cyberspace dianggap sebagai realitas yang hidup, dibangun, dan dipelihara melalui interaksi sehari-hari para

penggunanya.¹⁵ Cyberspace bukan sekadar kumpulan jaringan teknis, melainkan ruang baru dengan ekosistem hidup yang memungkinkan terciptanya komunitas virtual seperti forum diskusi atau grup media sosial di mana nilai-nilai, norma, dan solidaritas sosial dibangun melalui komunikasi online.

1.6.2 Komunitas Virtual sebagai Wadah Interaksi Digital

Komunitas virtual merupakan kelompok-kelompok yang lebih sering terbentuk dalam dunia komunikasi elektronik dibandingkan di dunia fisik. Komunikasi virtual adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan melalui ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi ini tidak dapat dipisahkan dari peran media internet sebagai sarana utamanya. Dengan demikian, komunitas virtual dapat diartikan sebagai sekumpulan orang yang menjalin hubungan terutama melalui internet, tanpa bergantung pada pertemuan tatap muka secara langsung. Cakupannya sebenarnya mirip dengan komunitas konvensional. Setiap orang bebas membentuk komunitas online untuk berbagai keperluan, seperti pekerjaan, pendidikan, sosial, maupun tujuan-tujuan lainnya. Adapun ciri-ciri komunitas virtual menurut Reingold sama halnya seperti komunitas di dunia nyata, *virtual community* adalah sebuah komunitas yang dibangun atas dasar adanya:

1. Kesamaan hobi
2. Adanya interaksi yang teratur.
3. Adanya identifikasi atau identitas.
4. Fokus yang khusus terhadap satu hal.
5. Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung.
6. Keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial.

¹⁵ Prasetyo, H. "Cyber community, cyber cultures: arsitektur sosial baru masyarakat modern." *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 4, No.1, 2012. hal 29-38.

Komunitas virtual pun memiliki beberapa tipe, yaitu: general (umum), practice (peneliti), interest (minat), affinity (kesamaan kategori), sponsored (sponsor).¹⁶

1.6.3 Platform Komunikasi Digital sebagai Wadah Edukasi Digital

Platform komunikasi digital dapat disebut juga sebagai *digital platform*, yaitu sebuah media komunikasi yang menjadi wadah digital untuk melakukan proses interaksi di dalamnya. Kehadiran platform digital menjadi salah satu akibat dari proses digitalisasi yang terjadi di seluruh aspek kehidupan di dunia khususnya pada aspek komunikasi. Seiring perkembangan teknologi informasi, terbentuklah wadah digital sebagai bentuk teknologi inovasi yang bertujuan untuk memudahkan proses interaksi antar individu ataupun kelompok. Platform komunikasi digital ini sangat mempermudah interaksi dengan memanfaatkan gadget seperti *handphone*, komputer, tablet, dan lain-lain. Dalam interaksi pada wadah digital tersebut, setiap aktor saling mengamati dan merespon kebiasaan orang lain. Kebiasaan tersebut berinteraksi, dipertukarkan dan membentuk perbedaan dalam aktivitas tindakan aktor, sehingga terbentuknya kelompok atau komunitas sesuai dengan preferensi pengguna platform digital tersebut. Melalui komunitas maya tersebut, masyarakat maya mengkategorisasikan dirinya, nilai-nilai, norma dan aturan yang mereka anut bersama.¹⁷

1.6.4 Teori Social Presence

Social presence pertama kali didefinisikan oleh psikolog sosial Short, Williams, dan Christie (1976). *Social presence* disebutkan sebagai persepsi bahwa seseorang hadir secara fisik, secara psikologis, dan secara sosial di dalam suatu lingkungan *online*. Dalam teori ini, *social presence* fokus pada kemampuan seseorang untuk

¹⁶ Hidayanti, R., & Yahya, M. "Peran Media Baru dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram)." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(2), 47-66.

¹⁷ Andzani, D. "Dinamika Komunikasi Digital: Tren, Tantangan, dan Prospek Masa Depan." *Jurnal Syntax Admiration*, 4(11), 1964-1976.

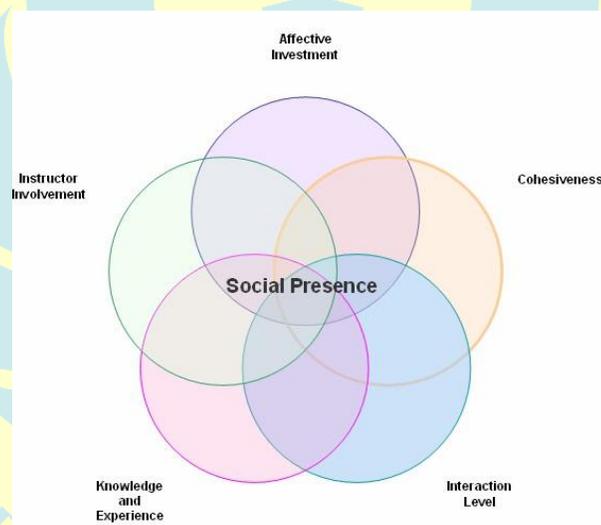
memproyeksikan dirinya secara nyata dalam lingkungan *online* dan apakah orang lain merasakan kehadirannya sebagai nyata. *Social presence* dalam lingkungan *online* dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komunikasi yang memungkinkan peserta untuk melihat dan mendengar satu sama lain, seperti video dua arah. Selain itu *social presence* juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komunikasi berbasis teks, seperti forum diskusi. Teori ini digunakan oleh para peneliti dan pendidik dalam melihat pendidikan pada lingkungan *online*. Teori ini dikembangkan untuk penelitian yang dilakukan untuk memahami hubungan antara *social presence*, lingkungan pembelajaran *online*, kepuasan peserta didik. Seiring dengan berkembangnya penelitian, para peneliti mulai memahami bahwa *social presence* juga dapat meningkatkan partisipasi dan hasil pembelajaran peserta didik.

Pada awalnya, konsep *social presence* hanya digunakan untuk memahami tingkat kehadiran sosial individu dalam komunikasi berbasis media. Namun, seiring berkembangnya teknologi digital dan internet, cara manusia berkomunikasi mengalami perubahan drastis. Interaksi tidak lagi terbatas pada komunikasi interpersonal, tetapi juga terjadi dalam skala yang lebih luas melalui platform digital seperti media sosial, forum diskusi, dan komunitas virtual. Akibatnya, konsep *social presence* mulai berkembang dan diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam edukasi digital. Perubahan ini terjadi karena *social presence* berkaitan erat dengan keterlibatan dan partisipasi dalam lingkungan virtual, yang merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran daring. Ketika pendidikan mulai beralih ke format digital, muncul tantangan besar dalam menciptakan suasana belajar yang tetap interaktif dan tidak terkesan kaku atau impersonal. Sehingga, *social presence* telah berkembang dari konsep kehadiran dalam komunikasi elektronik menjadi alat analisis yang esensial dalam memahami bagaimana edukasi digital dapat berjalan secara efektif.

Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, *social presence* dapat lebih terlihat pada lingkungan *online*, dan diskusi secara *online* dapat lebih bersifat pribadi daripada diskusi kelas tradisional. Selain itu *social presence* dalam lingkungan *online* tidak hanya ditentukan oleh media komunikasi yang digunakan, tetapi juga oleh faktor-

faktor lain seperti desain pembelajaran, perilaku instruktur, dan perilaku peserta. Studi longitudinal tentang program blended learning yang menunjukkan pentingnya *social presence* dan memperkenalkan model *Social presence* dan lima elemen kuncinya: asosiasi afektif, kohesi komunitas, keterlibatan instruktur, intensitas interaksi, dan pengetahuan dan pengalaman. Model *social presence* berfokus pada *social presence* sebagai konsep utama dalam memahami dan memaksimalkan pembelajaran di lingkungan *online* dan *blended learning*. Whiteside menggambarkan *social presence* dalam pengalaman pembelajaran *online* sebagai alat yang menyinkronkan instruktur, siswa, norma, konten akademik, sistem manajemen pembelajaran, media, alat, strategi pengajaran, dan hasil pembelajaran.

Gambar 1.2 Social Presence Model



Sumber: Whiteside, Aimee L (dkk). *Social presence in online learning: Multiple perspectives on practice and research*. Taylor & Francis, 2023.

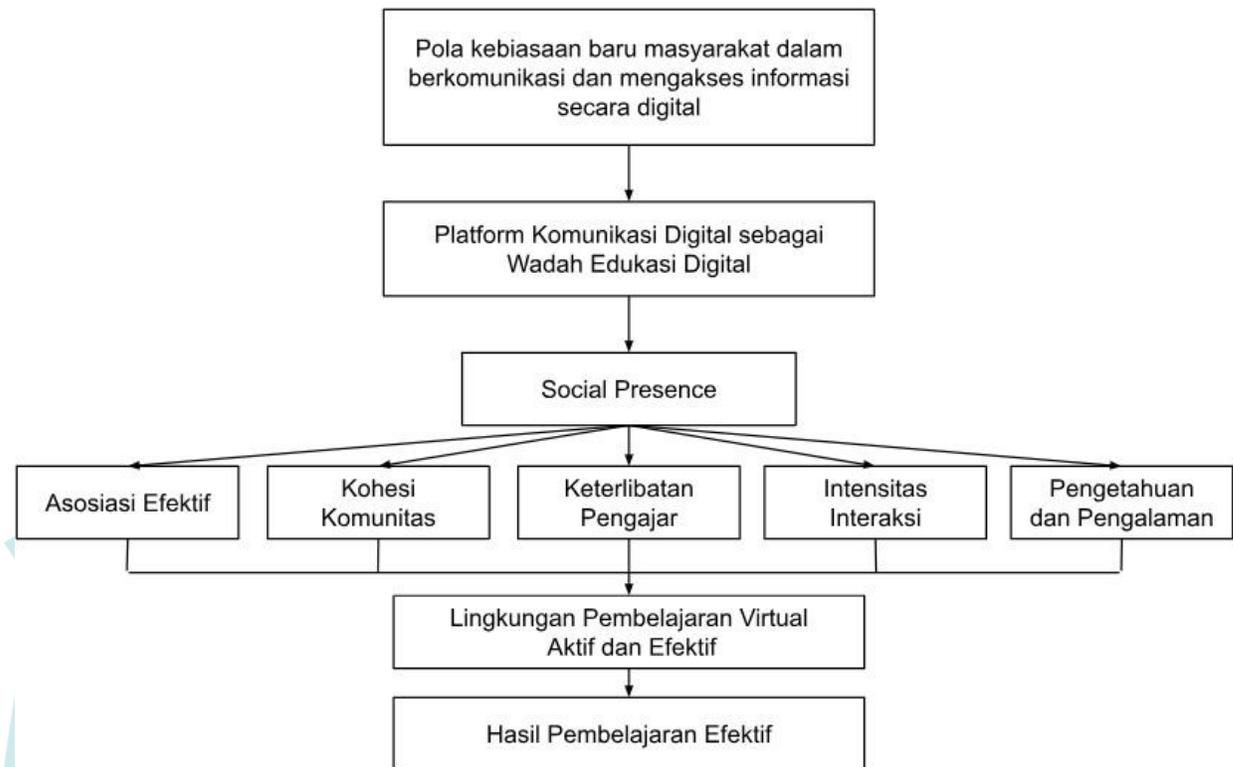
Model tersebut menggambarkan kesadaran akan pentingnya menciptakan koneksi dan memelihara hubungan dalam komunitas belajar untuk dapat menghasilkan peningkatan motivasi dan output pembelajaran yang baik. Terdapat lima poin penting yang menjelaskan *social presence* pada lingkungan pembelajaran *online*.

1. Asosiasi Afektif, yaitu perasaan keterikatan emosional antara satu sama lain. Khususnya keterikatan antara pengajar dan peserta didik, sesama peserta didik, serta peserta didik dan materi pembelajaran. Asosiasi afektif yang kuat dapat membantu peserta didik merasa lebih nyaman dan didukung dalam lingkungan belajar *online*, yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar.
2. Kohesi Komunitas, yaitu perasaan kebersamaan dan kesatuan antara peserta didik dan pengajar. Kohesi komunitas yang kuat dapat membantu peserta didik merasa seperti bagian dari sesuatu yang lebih besar, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Keterlibatan Pengajar, yaitu tingkat partisipasi pengajar dalam pembelajaran *online*. Pengajar yang terlibat secara aktif dapat membantu peserta didik merasa didukung dan termotivasi, yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar.
4. Intensitas Interaksi, yaitu tingkat frekuensi dan kualitas interaksi antara peserta didik dan pengajar, sesama peserta didik, serta peserta didik dan materi pembelajaran. Interaksi yang intens dapat membantu peserta didik merasa terhubung satu sama lain dan dengan materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar.
5. Pengetahuan dan Pengalaman, yaitu tingkat pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki pengajar maupun peserta didik tentang materi pembelajaran. Pengajar dan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan lebih cenderung termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁸

¹⁸ Whiteside, A. L., Dikkers, A. G., & Swan, K. (Eds.). (2023). *Social presence in online learning: Multiple perspectives on practice and research*. Taylor & Francis. Hal 15-21.

1.6.5 Hubungan Antar Konsep

Bagan 1.2 Hubungan Antar Konsep



Sumber: Diolah Peneliti, 2024

1.7 Metode Penelitian

Tulisan pada penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif dicirikan dengan berlatarbelakang ilmiah, menggunakan manusia sebagai instrumen, menganalisis data secara induktif. Selain itu, peneliti juga menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian deskriptif. Hal ini bertujuan agar menguraikan hasil temuan yang didapat peneliti di lapangan melalui kata-kata yang diucapkan oleh informan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah

disiapkan, hal tersebut dilakukan dengan menceritakan kembali dengan narasi yang terstruktur¹⁹.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan etnografi digital, yaitu metode yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis interaksi, perilaku, serta fenomena sosial yang terjadi di ruang digital. Melalui etnografi digital, data dikumpulkan dari berbagai platform daring, seperti media sosial, forum diskusi, atau situs web yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan ini membantu dalam memahami konteks sosial dari perspektif pengguna digital serta melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi langsung. Penelitian juga dilengkapi dengan data kuesioner sebagai data pelengkap dalam melakukan analisis. Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis hasil data deskriptif analitis berupa teks tertulis, lisan, dan pengamatan tingkah laku yang nyata, untuk kemudian dipelajari dan dideskripsikan secara utuh.

1.7.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah narasumber atau sumber data yang berupa informasi berguna yang dibutuhkan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Subjek penelitian sering disebut dengan narasumber atau informan yang dikenal sebagai orang yang mengetahui dan bersedia memberikan informasi tentang data yang ingin didapat oleh peneliti yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang dilakukan.²⁰ Pada penelitian ini peneliti menentukan informan yang terdiri dari tujuh informan kunci yang merupakan anggota dari Komunitas The Language Sloth selaku informan penelitian, yang aktif menggunakan aplikasi Discord.

¹⁹ John W. Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches." 4th ed. Terj. Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016, hal. 4- 5.

²⁰ Kholifah, S., & Suyadnya, I. W. "Metodologi Penelitian Kualitatif; Berbagi Pengalaman dari Lapangan.", 2018.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merujuk kepada tempat dimana kegiatan penelitian akan dilakukan. Penentuan lokasi penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah dan memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan pengamatan secara virtual melalui pendekatan *ethnography digital*. Untuk waktu penelitian akan dilakukan mulai September 2023 hingga Januari 2025.

1.7.3 Peran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama.²¹ Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti berperan sebagai alat pengumpul data utama. Peneliti melakukan rancangan penelitian awal, mengumpulkan seluruh data, menganalisis data tersebut hingga menghasilkan output penelitian.

1.7.4 Proses Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan dua macam data, yaitu primer dan sekunder. Data primer didapat peneliti dengan melakukan observasi secara digital dan melakukan wawancara dengan para informan. Wawancara dilakukan pada tujuh anggota komunitas pada aplikasi Discord yang aktif dalam mencari informasi dan edukasi pada komunitas The Language Sloth. Selain itu, observasi digital dilakukan dengan mengamati fitur-fitur yang digunakan oleh The Language Sloth dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan subjek di Aplikasi Discord. Kemudian hasil wawancara dan observasi akan diperkaya oleh data sekunder, data sekunder didapatkan peneliti dengan dokumentasi digital dari data yang akan mendukung penelitian yang berasal dari website atau aplikasi Discord. Peneliti juga melakukan

²¹ Moleong, L. J. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007).

survei yang akan digunakan sebagai data pelengkap dalam melakukan analisis *social presence* pada komunitas virtual.

1.7.4.1 Observasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi partisipatif dengan menerapkan metode etnografi digital guna mengamati perilaku subjek penelitian dalam platform tersebut. Etnografi digital digunakan karena memiliki kemampuan dalam melakukan eksplorasi dalam hubungan digital. Observasi penelitian ini memanfaatkan platform Discord sebagai sarana untuk mengamati serta memahami bagaimana fitur-fitur pada platform Discord. Peneliti yang memiliki aplikasi Discord akan menggunakannya untuk mengamati perilaku dan aktivitas subyek penelitian yaitu anggota dari komunitas The Language Sloth. Langkah pertama dalam observasi yang dilakukan peneliti yaitu bergabung dengan komunitas The Language Sloth, setelah itu peneliti mencari informasi mengenai fitur dan kegiatan secara keseluruhan. Dengan itu peneliti melanjutkan dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada pada komunitas The Language Sloth. Bersamaan dengan itu, peneliti menentukan subjek dan juga mencari informasi mengenai subjek penelitian yang merupakan anggota aktif dari komunitas The Language Sloth.

1.7.4.2 Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan kepada tujuh anggota komunitas The Language Sloth selaku informan penelitian, yang aktif menggunakan Discord dan aktif dalam komunitas The Language Sloth. Wawancara dilakukan dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman pribadi informan dalam kehidupan sosial serta aktivitas dalam komunitas The Language Sloth. Wawancara dilakukan melalui *personal voice channel* pada aplikasi Discord dan juga *personal chat* pada aplikasi Discord. Hal tersebut dilakukan dengan alasan untuk mempermudah proses pengambilan data karena informan aktif pada aplikasi Discord

yang juga merupakan lokasi penelitian ini. Terdapat wawancara melalui teks dikarenakan mengikuti ketersediaan informan, serta keterbatasan peneliti dalam berbahasa Inggris.

1.7.4.3 Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan data sekunder sebagai penunjang data penelitian. Dokumentasi sebagai salah satu sumber data sekunder dilakukan oleh peneliti dengan dokumentasi digital yang berupa kumpulan tangkapan layar (*screenshot*) pada komunitas The Language Sloth di aplikasi Discord yang sebelumnya sudah melalui persetujuan dari pengelola komunitas. Peneliti melakukan *screenshot* pada setiap kegiatan yang ada beserta fitur-fitur yang tersedia pada komunitas The Language Sloth.

1.7.4.4 Survei

Survei merupakan data sekunder yang berbentuk data kuantitatif. Survei dilakukan untuk mendapatkan data secara kuantitatif yang dapat memperkaya data kualitatif yang sebelumnya sudah didapatkan dan digunakan sebagai data pendukung. Variabel dan indikator yang digunakan didalam survei disesuaikan dengan variabel dan indikator dari instrument penelitian serta teori yang digunakan. Hasil survei akan digunakan sebagai data pelengkap dalam analisis teori. Survei dilakukan dengan menyebarkan tautan survei ke anggota komunitas The Language Sloth yang aktif pada kegiatan didalamnya.

1.7.5 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data akan diawali dengan proses pengumpulan data penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan informan, observasi, maupun melalui pengumpulan dokumen-dokumen yang diperlukan sebagai referensi dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. Setelah semua data penelitian berhasil terkumpul, selanjutnya peneliti akan melakukan reduksi atau menganalisis data menggunakan teori dan kerangka konseptual yang peneliti gunakan dalam

penelitian ini. Pada tahap terakhir peneliti lebih lanjut membuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

1.7.6 Triangulasi Data

Pada penelitian ini, penulis menguji validitas data dengan menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data adalah suatu metode untuk memverifikasi dan memastikan keabsahan data dengan cara menganalisisnya dari berbagai perspektif. Dalam triangulasi data, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber dan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk menguji kredibilitas data. Pada penelitian ini, metode triangulasi digunakan untuk membandingkan dan menguji data hasil penelitian. Triangulasi data pada penelitian ini akan menggunakan pendapat dari informan yang dapat melihat dari sudut pandang lain untuk menguji keabsahan hasil penelitian yang didapatkan. Penelitian ini menggunakan pendapat dari BH (nama inisial) sebagai salah satu pengajar pada komunitas The Language Sloth dan juga merupakan tenaga pendidik pada negara asalnya.

1.8 Sistematika Penelitian

Penulisan hasil penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori sederhana, yaitu diantaranya adalah Pendahuluan, Isi, dan Penutup. Ketiga kategori tersebut ditampilkan ke dalam lima bab yang terbagi menjadi satu bab Pendahuluan, tiga bab Isi, dan satu bab Penutup atau kesimpulan. Pembagian ke dalam tiga kategori sederhana dan lima bab ini dimaksudkan supaya dapat memudahkan para pembaca.

1. **Bab I Pendahuluan.** Pada bab ini penulis memaparkan apa yang menjadi latar belakang serta permasalahan penelitian, tujuan penelitian, tinjauan penelitian sejenis, metode penelitian serta teknik pengumpulan data yang digunakan. Pada bab ini juga peneliti menjelaskan tentang kerangka konsep yang relevan dengan permasalahan penelitian. Selain itu bab ini juga dilengkapi dengan informasi mengenai lokasi penelitian, waktu penelitian dan subjek yang dijadikan topik utama dalam penelitian.

2. **Bab II Deskripsi Setting Sosial Objek Penelitian.** Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan gambaran mengenai profil Komunitas The Language Sloth pada aplikasi Discord. Penulis juga menuliskan profil anggota komunitas yang dijadikan sebagai informan penelitian. Pada bab ini juga penulis menjabarkan penggunaan fitur pada aplikasi Discord yang digunakan oleh komunitas tersebut dalam menjalani kegiatan edukasi sehari-hari.
3. **Bab III Temuan Penelitian.** Pada bab ini peneliti mendeskripsikan dan menggambarkan hasil temuan lapangan mengenai bagaimana komunitas The Language Sloth sebagai komunitas virtual dapat berfungsi sebagai ruang edukasi publik dengan konsep *social presence* untuk melihat pola pembelajaran komunitas tersebut. Pada bab ini, peneliti menghubungkan konsep *social presence* untuk memaparkan bagaimana proses dan pola pembelajaran dapat terjalin pada komunitas virtual di aplikasi Discord.
4. **Bab IV Hasil Analisis.** Pada bab ini peneliti menganalisis antara temuan penelitian di lapangan dengan beberapa konsep yang sudah dibahas pada bab pendahuluan. Konsep tersebut antara lain adalah konsep ruang publik virtual.
5. **Bab V Kesimpulan.** Pada bab terakhir penelitian ini, peneliti memaparkan hasil kesimpulan yang didapatkan dari semua proses penelitian. Kesimpulan yang dipaparkan ialah jawaban dari keseluruhan penelitian namun dalam bentuk yang lebih sederhana. Pada bab ini juga peneliti memberikan beberapa masukan untuk beberapa pihak dan saran untuk penelitian selanjutnya.