



**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM MENCARI  
ANGGOTA PADA GUILD MAJAPAHIT EMPIRE**

**SKRIPSI**

**NAMA : Candi Wisesa**

**NIM : 20190400027**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**TANGERANG**

**2024**



**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM Mencari  
ANGGOTA PADA GUILD MAJAPAHIT EMPIRE DI ALBION ONLINE**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi  
(S.I.Kom)

**DISUSUN OLEH :**

**NAMA : CANDI WISESA**

**NIM : 20190400027**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**TANGERANG**

**2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM  
MENCARI ANGGOTA PADA GUILD MAJAPAHIT  
EMPIRE DI ALBION ONLINE

Nama : Candi Wisesa  
NIM : 20190400027  
Fakultas : Sosial dan Humaniora  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas Akhir ini telah disetujui pada tanggal 12 Februari 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Dosen Pembimbing

**Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom**  
NIDN : 0401018307

**Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum**  
NIDN: 8918350022



## SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa,

Nama : Candi Wisesa

NIM : 20190400027

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM  
MENCARI ANGGOTA PADA GUILD MAJAPAHIT  
EMPIRE DI ALBION ONLINE

Dinyatakan layak untuk mengikuti sidang skripsi

Tangerang, 12 Februari 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

**Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom**  
NIDN : 0401018307

**Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum**  
NIDN: 8918350022



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah karya saya sendiri baik dari segala sumber yang dikutip maupun yang saya nyatakan sendiri dengan benar

Nama : Candi Wisesa

NIM : 20190400027

Tanda Tangan :

Tanggal : 12 Februari 2024

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan berkatNya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial Humaniora. Penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga pada semua pihak yang membantu dan mendukung dalam proses penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dengan hati yang tulis dan ikhlas, kepada:

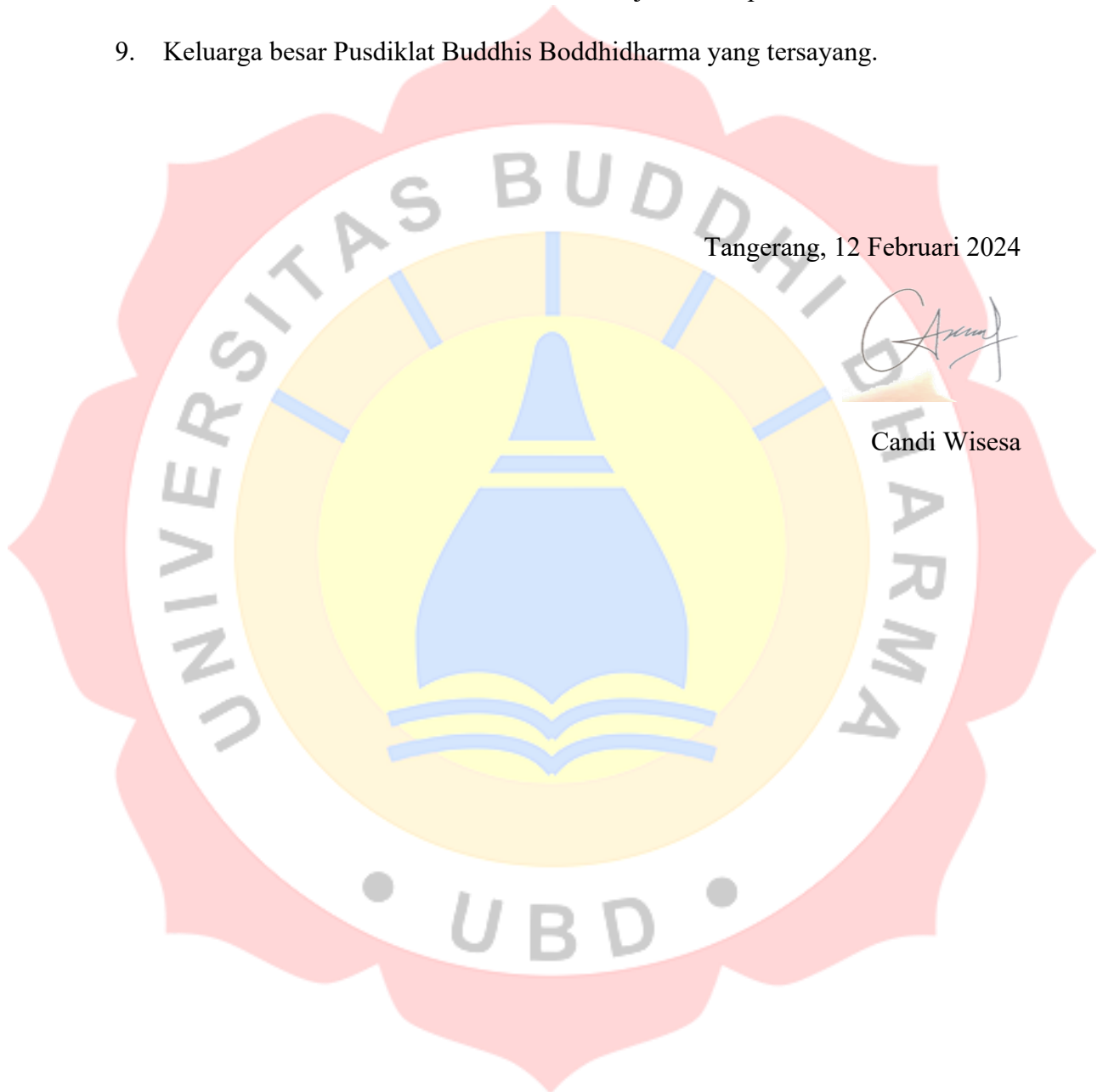
1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian ini tepat waktu.
2. Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P., selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
3. Sonya Ayu Kumala, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma
4. Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.kom, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma.
5. Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum, Selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan pengetahuan, bimbingan, saran dan dukungan untuk peneliti agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.
6. Kepada kedua orang tua dan Adik penulis yang selalu memberikan kasih sayang, support, doa, dukungan dan nasihat kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan dan melewati proses pengerjaan skripsi ini sampai tahap akhir.
7. Kevin Ririhatuella sebagai ketua guild Majapahit Empire yang memberikan izin untuk melakukan penelitian terhadap guildnya yang sedang mencari anggota pada media sosial *facebook*

8. Seluruh Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan perkuliahan ilmu Komunikasi dan *Mass Media* sehingga ilmu-ilmu tersebut bermanfaat dalam Kuliah Kerja Praktik peneliti
9. Keluarga besar Pusdiklat Buddhis Boddhidharma yang tersayang.

Tangerang, 12 Februari 2024



Candi Wisesa



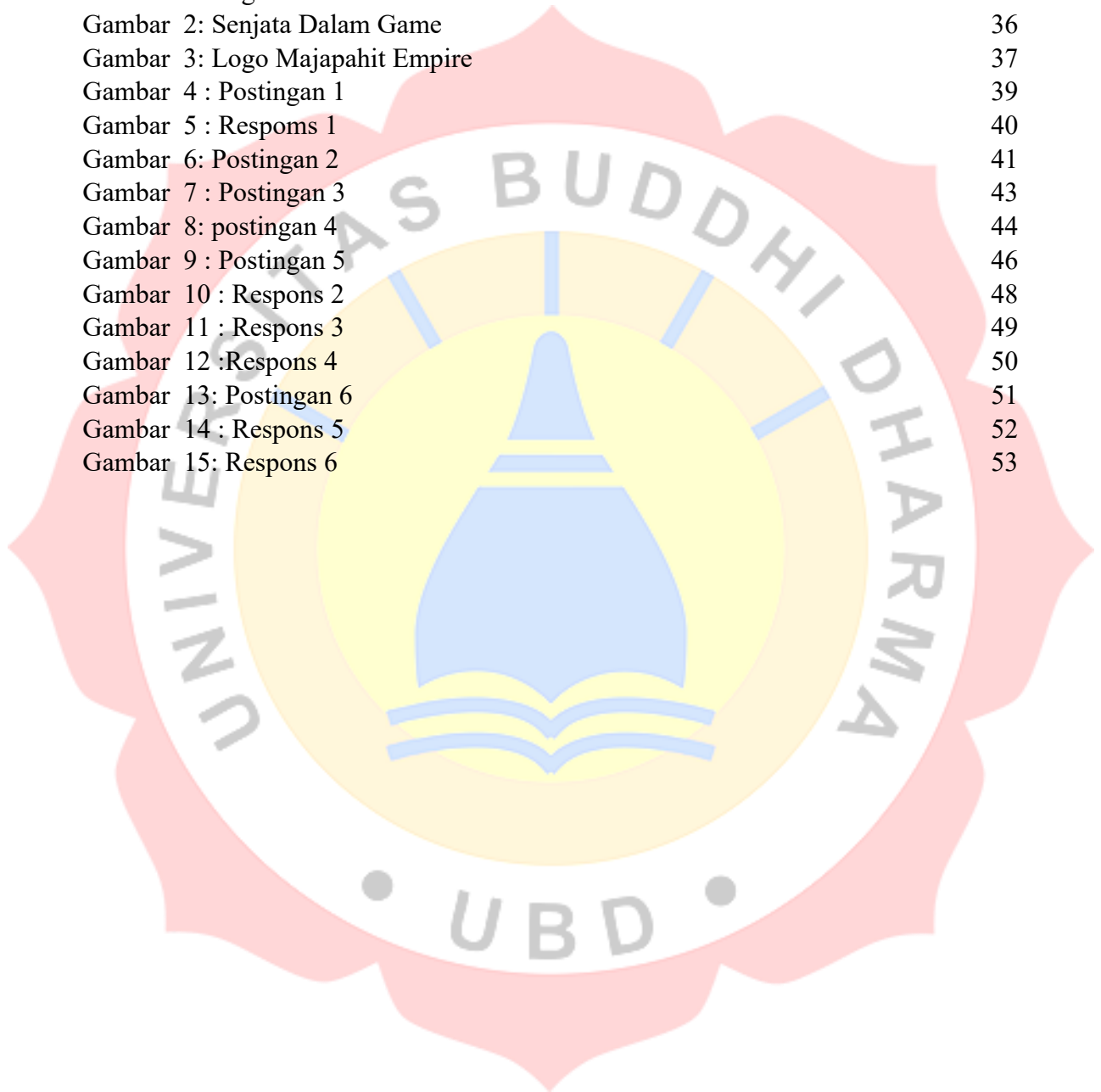
Daftar Isi

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah dan Tujuan .....	3
1.3. Tujuan peneliti.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Kerangka Teoritis .....	9
2.2.1. Komunikasi .....	9
2.2.2. New Media .....	11
2.2.2.1. Ciri – Ciri New Media .....	12
2.2.3. Media Sosial.....	13
2.2.3.1. Karakteristik Media Sosial.....	14
2.2.3.2. Fungsi Media Sosial.....	15
2.2.3.3 Tujuan Media Sosial .....	17
2.2.4. Facebook .....	18
2.2.5. Teknologi .....	22
2.2.6. 24	

2.3. Kerangka Pikiran .....	25
BAB III.....	27
METODELOGI PENELITIAN.....	27
3.1. Paradigma .....	27
3.2. Pendekatan Penelitian.....	28
3.3. Metode Penelitian .....	28
3.4. Subjek/Objek Penelitian .....	29
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6. Teknik Analisis Data .....	31
3.7. Lokasi dan Hasil Penelitian .....	31
BAB IV .....	33
Hasil dan Pembahasan.....	33
4.2.1 Postingan Pengguna pada grup <i>Facebook</i> .....	39
4.2.2. Upaya dalam Pencarian Anggota Guild.....	44
4.2.3. Respon Anggota Guild Majapahit Empire.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2 saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
Lampiran .....	60

Daftar Gambar

Gambar 1: Logo Albion Online	35
Gambar 2: Senjata Dalam Game	36
Gambar 3: Logo Majapahit Empire	37
Gambar 4 : Postingan 1	39
Gambar 5 : Respoms 1	40
Gambar 6: Postingan 2	41
Gambar 7 : Postingan 3	43
Gambar 8: postingan 4	44
Gambar 9 : Postingan 5	46
Gambar 10 : Respons 2	48
Gambar 11 : Respons 3	49
Gambar 12 :Respons 4	50
Gambar 13: Postingan 6	51
Gambar 14 : Respons 5	52
Gambar 15: Respons 6	53



## ABSTRAK

### PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM Mencari ANGGOTA PADA GUILD MAJAPAHIT EMPIRE DI ALBION ONLINE

Media sosial, terutama Facebook, telah menjadi platform yang penting dalam memfasilitasi interaksi sosial dan komunikasi di era digital saat ini. Salah satu penggunaan yang semakin umum dari Facebook adalah sebagai alat untuk mencari dan merekrut anggota untuk berbagai kelompok dan komunitas. Studi ini mengeksplorasi pemanfaatan media sosial Facebook dalam mencari anggota untuk sebuah guild di permainan daring Albion Online, khususnya Guild Majapahit Empire. Metode penelitian ini melibatkan observasi online dan analisis data yang dikumpulkan dari anggota dan calon anggota Guild Majapahit Empire yang ditemukan melalui Facebook. Temuan menunjukkan bahwa Facebook memberikan platform yang efektif untuk mencari anggota baru, dengan fitur-fitur seperti grup yang memungkinkan pemain untuk terhubung dengan calon anggota yang berpotensi memiliki minat dan keahlian yang sesuai. Kesimpulannya, pemanfaatan media sosial Facebook dalam mencari anggota untuk Guild Majapahit Empire di Albion Online menunjukkan bahwa platform ini telah menjadi alat yang sangat berharga dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan interaksi sosial antara pemain dalam permainan daring. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya adaptasi strategi pemasaran dan komunikasi dalam lingkungan digital untuk mencapai tujuan organisasional dalam dunia game daring.

**Kata Kunci :** Media Sosial, Facebook, Albion Online, Pemanfaatan, *Guild*

## **ABSTRACT**

### **THE TECHNIQUES AND PERSUASIVE COMMUNICATION STRATEGIES OF THE MAJAPAHIT EMPIRE GUILD IN RECRUITING MEMBERS IN THE ALBION ONLINE GAME.**

*Social media, particularly Facebook, has become a crucial platform in facilitating social interaction and communication in the current digital era. One increasingly common use of Facebook is as a tool for seeking and recruiting members for various groups and communities. This study explores the utilization of Facebook social media in seeking members for a guild in the online game Albion Online, specifically the Majapahit Empire Guild. The research method involves online observation and data analysis collected from members and prospective members of the Majapahit Empire Guild found through Facebook. Findings indicate that Facebook provides an effective platform for finding new members, with features such as groups enabling players to connect with prospective members who potentially have relevant interests and skills. In conclusion, the utilization of Facebook social media in seeking members for the Guild Majapahit Empire in Albion Online demonstrates that this platform has become a valuable tool in expanding reach and enhancing social interaction among players in online gaming. This research also highlights the importance of adapting marketing and communication strategies in the digital environment to achieve organizational goals in the realm of online gaming.*

**Keywords: Social Media, Facebook, Albion Online, Utilization, Guild**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang**

Komunikasi merupakan salah satu kegiatan pertukaran informasi yang dilakukan oleh manusia setiap hari. Komunikasi bertujuan untuk menyampaikan informasi yang berupa pesan sehingga pada nantinya akan diterima dan menimbulkan respons atau feedback. Respons yang diberikan oleh penerima informasi dapat berupa perubahan sikap pada setiap penerimanya. Respons yang diberikan oleh penerima informasi tentu berbeda-beda menurut stimulus yang disampaikan oleh komunikator. Komunikasi dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan cara berbiacara secara langsung atau dengan tulisan. Karena perkembangan zaman terkait dengan perkembangan teknologi yang memudahkan setiap orang dapat melakukan komunikasi, maka komunikasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan pun (Sari, 2017).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam bentuk media sosial, telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat modern. Salah satu fenomena yang mencolok adalah popularitas game daring, dimana pemain dari berbagai penjuru dunia dapat terhubung dan berinteraksi melalui platform-game tersebut. Albion Online, sebagai salah satu game daring yang menarik, telah menjadi pusat perhatian para penggemar game di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Dalam konteks ini, *Facebook* sebagai salah satu platform media sosial yang sangat populer di Indonesia, menjadi sarana efektif untuk membangun komunitas dan memfasilitasi interaksi antar-pemain game. Grup Albion Online Indonesia Server East di *Facebook* menjadi kanal utama dimana pemain Albion Online dapat berkumpul, berbagi pengalaman, serta mencari anggota baru untuk bergabung dalam petualangan mereka di dalam game.

Pemanfaatan media sosial, khususnya *Facebook*, dalam mencari anggota pemain game Albion Online pada grup ini, menawarkan sejumlah keuntungan. Pertama, kehadiran di platform ini memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi dan berkoordinasi dalam mendirikan kelompok atau guild di dalam game. Hal ini memungkinkan para pemain untuk saling berbagi strategi, sumber daya, dan pengalaman, sehingga meningkatkan keseluruhan pengalaman bermain mereka.

Selain itu, *Facebook* juga memberikan kemudahan dalam memperluas jaringan sosial para pemain. Dengan adanya grup Albion Online Indonesia Server East, para pemain dapat lebih mudah menemukan anggota baru yang memiliki minat dan tujuan serupa dalam permainan. Ini tidak hanya memperkuat komunitas game, tetapi juga membuka peluang untuk menjalin persahabatan baru di luar lingkup permainan.

Dalam konteks ini, pemanfaatan media sosial *Facebook* dalam mencari anggota pemain game Albion Online pada grup Albion Online Indonesia Server East bukan hanya sekadar upaya untuk membentuk tim dalam permainan, tetapi juga untuk

memperkaya pengalaman sosial dan kultural para pemain di dalam dan di luar dunia virtual game

Hal tersebut juga dimanfaatkan oleh guild Majapahit Empire dalam upaya mencari anggota melalui komunitas *facebook* Albion Online Indonesia server East, sebagaimana memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *facebook*. Guild Majapahit Empire sendiri merupakan salah satu kelompok yang ada dalam permainan Albion Online yang kini sedang mencari tambahan anggota bagi guildnya.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik membahas penelitian tentang *game online* karena penulis juga ikut serta dalam permainan tersebut. Kemudian penulis juga tertarik terhadap bagaimana guild Majapahit Empire mencari anggota melalui media sosial *Facebook*.

### **1.2. Rumusan Masalah dan Tujuan**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana pemanfaatan media *facebook* dalam mencari anggota pemain game albion online?”

### **1.3. Tujuan peneliti**

Tujuan peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang pemanfaatan media *facebook* dan juga sebagai salah satu syarat menyelesaikan tugas akhir skripsi.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat teoritis**

Perkembangan media sosial yang sangat cepat membuat masyarakat diharuskan mengikuti perkembangan tersebut. Dalam penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan dalam bidang media sosial agar dapat bermanfaat bagi para masyarakat. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

##### **b. Manfaat praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi panduan bagi pembaca khususnya mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan Ilmu Komunikasi untuk menambah pengetahuan tentang manfaat media sosial agar dapat membantu masyarakat menggunakan media sosial demi bisa mengikuti perkembangan zaman yang cepat.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan penelitian sebelumnya sebagai dasar untuk melakukan penelitian baru dengan mempelajari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan utama dari pengkajian ini adalah untuk menyediakan panduan, referensi, dan sumber bagi peneliti dalam menjalankan penelitian. Penelitian ini dipilih karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, meskipun fokus dan tujuannya berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut.

**Pertama**, penelitian oleh Pirmansyah dengan judul “Efektifitas Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Bisnis Online Dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Pada Toko Furniture di Kabupaten Pesisir Barat)” tahun 2022 menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini memiliki hasil yang berfokus kepada bisnis dengan memanfaatkan media sosial *facebook* yang dimana dalam penelitian ini dinilai bahwa *facebook* ini sangat membantu penjual furniture dalam meningkatkan volume penjualan dan juga membuat pemilik toko dapat melakukan promosi dengan jangkauan yang luas.

**Kedua**, dilakukan oleh Mirsah dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Jejaring Sosial (*Facebook*) Sebagai Media Bisnis Online Dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Makassar Dagang)” tahun 2020 dengan menggunakan metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menilai bahwa media

sosial *facebook* sangat efektif dalam penjualan sehingga memudahkan penjual untuk melakukan promosi dengan jangkauan yang luas, hemat biaya dan proses waktu yang cepat sehingga meningkatkan volume penjualan dan juga hal ini dilakukan pada sebuah grup *facebook* yang bernama makassar dagang.

**Ketiga**, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriyadi (2015) yang berjudul “Pemanfaatan Media Sosial *Facebook* dan Twitter Untuk Memperkenalkan Komunitas Bismania”, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa media sosial sebagai sarana komunitas memberikan informasi terkait kegiatan yang akan diselenggarakan dengan memberikan postingan pada grup sehingga anggota yang bergabung dalam grup bisa mengikuti kegiatan yang dilakukan bismania, yang memberikan informasi tentang kegiatan yang akan diselenggarakan bismania adalah admin grup ini sendiri yang aktif memberikan informasi sehingga anggota grup tidak ketinggalan dan diharapkan ambil bagian dalam pelaksanaan kegiatan ini.

**Keempat**, dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2022) di universitas pekanbaru dengan judul “Pemanfaatan Media Sosial *Facebook* Oleh UMKM Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Produk di Dusun Suka Sari Desa Rantau Sakti” menggunakan metode deskriptif kualitatif, hasil penelitian menyatakan bahwa masyarakat Dusun Suka Sari Desa Rantau Sakti banyak yang menggunakan *facebook* untuk belanja secara online, mencari barang yang sedang trend, dan tidak lupa juga memanfaatkan *facebook* untuk memasarkan produk dan kemudian menjual barang yang digunakan.

**Kelima** , dilakukan Wulandari dengan judul “Pemanfaatan Sosial *Facebook* Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa (2018) “ metode yang digunakan yaitu kualitatif dan pada hasil penelitian ini menyatakan bahwa media sosial *facebook* dapat dimanfaatkan sebagai sarana program pembelajaran dimana hal tersebut dapat dilakukan saat diluar jam belajar jadi hal ini menggabungkan dengan belajar pada saat disekolah dengan tatap muka yang kemudian dapat dilanjutkan setelah itu dengan diskusi pada media sosial *facebook*. Kemudian fitur yang digunakan juga yaitu grup dimana siswa dimasukan ke dalam grup *facebook* yang nantinya mereka akan berdiskusi sesuai tema yang diberikan.

Dari kelima penelitian terdahulu, peneliti ini memperoleh manfaat peneliti ini dapat memperoleh beberapa manfaat yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan kontribusinya dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti, pemahaman mendalam tentang pola komunikasi, yang terjadi dalam konteks *game online*. Kemudian, penelitian-penelitian sebelumnya dapat menjadi referensi teoretis dan konseptual bagi peneliti. Kemudian, dari variasi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut, peneliti dapat memperoleh wawasan tentang metode penelitian yang paling sesuai dengan tujuan dan konteks peneliti. Terakhir, penelitian-penelitian sebelumnya juga dapat membuka peluang untuk memperluas penelitian peneliti.

Adapun rumpang-rumpang penelitian yang ditemukan pada kelima penelitian yaitu sebagai berikut. Pertama tidak melakukan analisis menyeluruh terhadap

faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi penjualan selain penggunaan *Facebook*, tidak mengakomodasi potensi bias dalam pengumpulan dan interpretasi data, dan tidak mempertimbangkan kontrol terhadap variabel lain yang memengaruhi penjualan. Kedua terbatas pada satu grup *Facebook* tertentu tanpa eksplorasi terhadap variasi hasil dengan grup atau platform lain, tidak mempertimbangkan dampak jangka panjang dari penggunaan *Facebook*, dan mungkin menggunakan sampel yang tidak representatif. Ketiga hanya berfokus pada satu komunitas bisnis tanpa generalisasi ke komunitas bisnis lainnya, tidak mengevaluasi kepuasan anggota terhadap penggunaan media sosial, dan tidak mengakui potensi bias dari admin grup. Keempat hanya membatasi penelitian pada satu lokasi geografis tanpa generalisasi pada UMKM di lokasi lain, tidak mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh UMKM dalam memanfaatkan *Facebook*, dan tidak mempertimbangkan kecenderungan selektif dalam pengumpulan data. Kelima hanya mencakup satu aspek penggunaan *Facebook* dalam pendidikan agama tanpa mempertimbangkan dampak negatif potensial, evaluasi efektivitas pembelajaran, atau risiko privasi dan keamanan. Dengan mengidentifikasi rumpang-rumpang ini, peneliti dapat merancang penelitian sendiri dengan lebih cermat, mengatasi keterbatasan yang ada, dan membuat kontribusi yang lebih signifikan dalam memahami pemanfaatan media sosial facebook,

## **2.2. Kerangka Teoritis**

### **2.2.1. Komunikasi**

Komunikasi adalah kegiatan yang dilakukan sehari-hari oleh manusia. Dengan berkomunikasi, manusia bisa saling terhubung satu dengan yang lain baik di kehidupan dalam rumah tangga, tempat kerja, di pasar, bahkan dalam masyarakat atau di manapun manusia berada. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan manusia karena setiap manusia akan selalu terlibat dalam sebuah komunikasi.

Shannon dan Weaver (1949) Komunikasi adalah interaksi antar manusia yang memengaruhi satu sama lain, baik dengan sengaja maupun tanpa disadari. Ruang lingkungannya tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, melainkan juga melibatkan ekspresi wajah, seni, lukisan, dan pemanfaatan teknologi.. Sedangkan menurut Brelson dan Steiner (1964) Komunikasi adalah proses pengiriman informasi, ide, emosi, keterampilan, dan elemen lainnya. Istilah komunikasi merujuk pada tindakan atau proses pengiriman tersebut Wiranto (2004). Bukan hanya itu saja komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses seseorang, beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat dalam memberikan atau menerima pesan dan informasi agar dapat saling terhubung dengan lingkungan sekitar. Komunikasi yang dilakukan bisa menggunakan lisan atau berbicara dengan kata kata atau dengan menggunakan gerak tubuh dan dengan menunjukkan sikap tertentu, atau bisa diartikan sebagai komunikasi verbal dan non verbal.

### **2.2.1.1 Proses Komunikasi**

Adanya komunikasi yang dilakukan oleh komunikator dengan komunikan adalah dari sebuah pesan yang disampaikan oleh komunikator membuat lawan bicaranya menjadi tertarik, maka dari itu proses komunikasi dapat terjadi karena adanya feedback dari komunikan sebagai penerima pesan.

Beberapa pandangan berpendapat bahwa proses komunikasi dapat dijelaskan dengan tiga unsur, sementara yang lain menganggapnya empat unsur, bahkan ada yang menambahkan efek, umpan balik, dan lingkungan. Konteks atau situasi komunikasi, yang mencakup lingkungan fisik, budaya, psikologis, dan dimensi waktu, dianggap sebagai faktor krusial dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, setiap elemen komunikasi memiliki peran yang signifikan dan saling terkait satu sama lain Yasir (2020).

### **2.2.1.2 Fungsi Komunikasi**

Menurut Gorden dalam Mulyana (2021) terdapat empat fungsi komunikasi, yaitu : 1.) komunikasi sosial, 2.) komunikasi ekspresif, 3.) komunikasi ritual, 4.) komunikasi instrumental.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan fungsi komunikasi instrumental. Komunikasi instrumental memiliki fungsi yang beragam, termasuk memberikan informasi, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, serta mengubah perilaku untuk mencapai tujuan tertentu, sambil tetap menyediakan hiburan. Dengan demikian, komunikasi ini melibatkan penyampaian informasi yang bermanfaat, memotivasi tindakan individu, dan memengaruhi perubahan sikap

hingga keyakinan. Komunikasi ini juga bersifat persuasif (ajakan) yang dapat merubah sikap perilaku orang lain.

### **2.2.2. New Media**

New media adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan konvergensi antara teknologi komunikasi terkomputerisasi yang muncul dari interaksi manusia dengan media digital dan terkoneksi dengan internet. McQuail (2010) menjelaskan bahwa new media merujuk pada berbagai teknologi komunikasi yang digital dan mudah diakses secara individu untuk keperluan komunikasi. Prabowo dalam Fauzi (2018) mendefinisikan new media sebagai alat komunikasi yang memfasilitasi interaksi, pertukaran informasi, dan pemahaman melalui internet, dengan informasi yang terus diperbarui secara cepat dan efisien bagi pembaca atau audiensnya. Konsep new media mencerminkan perubahan dari teknologi manual menjadi otomatis, serta kompleksitas menjadi lebih sederhana. Kemunculan new media merupakan hasil dari inovasi media konvensional yang dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman, seperti televisi, film, majalah, dan buku, yang beradaptasi dengan inovasi teknologi dalam bentuk konsep new media.

Berdasarkan penjelasan dari para pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa new media merujuk pada beragam jenis media yang timbul karena kemajuan teknologi digital dan komunikasi. Istilah new media juga digunakan untuk membedakan antara media tradisional dengan bentuk media yang lebih baru dan kreatif.

### 2.2.2.1. Ciri – Ciri New Media

Menurut Jenkins (2008) dan Manovich (2002), terdapat beberapa ciri khas transformasi new media yang membedakannya dengan media konvensional:

#### 1. Interaktif

New media memberikan tingkat interaktivitas yang tinggi antara pengguna dan konten media. Pengguna memiliki kemampuan untuk terlibat secara aktif, memberikan umpan balik, berbagi, dan berinteraksi dengan konten melalui berbagai cara seperti komentar, ulasan, survei, polling, atau bahkan berkontribusi dengan konten mereka sendiri.

#### 2. Partisipatif kolaboratif

New media memfasilitasi kerjasama antara pengguna dalam proses pembuatan, pengeditan, atau pengembangan konten. Pengguna dapat berpartisipasi dengan membagikan pengetahuan, pengalaman, atau karya mereka sendiri melalui platform seperti wiki, blog, atau media sosial.

#### 3. Konvergensi media

New media mengintegrasikan variasi media konvensional menjadi satu platform digital. Contohnya, di internet, kita dapat menemukan teks, gambar, audio, video, dan unsur interaktif yang disatukan dalam satu situs web atau aplikasi.

#### 4. Kecepatan dan instantaneitas

Dengan adanya new media, informasi dapat tersebar dengan cepat dan instan. Melalui internet dan teknologi digital, informasi dapat diakses dan disebarluaskan dengan cepat menggunakan platform online seperti situs web, pesan instan, atau media sosial.

#### 5. Akses luas dan global

New media mengeliminasi kendala geografis dan memberikan akses yang luas ke informasi dan konten secara global. Dengan koneksi internet, siapa pun dapat mengakses dan terlibat dalam media baru, menciptakan ruang publik digital yang dapat diakses oleh individu dari berbagai wilayah di dunia.

### **2.2.3. Media Sosial**

Secara umum, media sosial merujuk pada platform digital yang memfasilitasi individu untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan orang lain melalui internet. Menurut Nasrullah yang dikutip oleh Setiadi (2022), media sosial adalah medium online yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri, berinteraksi, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berbagi konten dengan pengguna lain, membentuk hubungan sosial secara virtual. Chris Brogan yang disebut oleh Purbohastuti (2019) mendefinisikan media sosial sebagai alat yang memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi baru bagi penggunaannya, membuka kesempatan untuk jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi masyarakat umum.

Berdasarkan berbagai definisi media sosial oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan sebuah alat komunikasi dalam bentuk platform atau

layanan online yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai individu, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat asalkan terhubung dengan internet.

### **2.2.3.1. Karakteristik Media Sosial**

Terdapat beberapa karakteristik dari media sosial menurut Nasrullah dalam Setiadi (2022), di antaranya sebagai berikut:

#### **1. Jaringan (*Network*)**

Jaringan atau network merujuk pada rangkaian koneksi yang menghubungkan perangkat pengguna dalam media sosial sehingga dapat terkoneksi dengan perangkat pengguna lainnya dalam media sosial tersebut.

#### **2. Informasi (*Information*)**

Informasi merupakan representasi identitas pengguna yang memungkinkan pelaksanaan kegiatan di media sosial, termasuk berbagi konten dan berinteraksi dengan pengguna lainnya.

#### **3. Arsip (*Archive*)**

Archive, yang merupakan fitur yang ada di media sosial, memungkinkan pengguna untuk menyimpan informasi yang dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan dari perangkat apa pun, dengan tujuan memudahkan aksesibilitas.

#### **4. Interaksi (*Interactivity*)**

Pengguna media sosial memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan pengguna lain, baik yang merupakan teman di dunia nyata maupun teman yang hanya dikenal melalui media sosial, dengan tujuan mempererat hubungan dan menciptakan relasi yang lebih dekat.

5. Simulasi Sosial (*Simulation of society*)

Dalam penggunaannya, media sosial berperan sebagai medium untuk interaksi sosial dalam lingkup virtual bagi penggunanya. Media sosial memiliki karakteristik khas dan pola interaksi yang berbeda dengan interaksi pengguna dalam kehidupan nyata.

6. Konten dan Pengguna (*User generated content*)

User generated content (UGC) adalah konsep yang melibatkan interaksi simbiotik dalam budaya media modern, yang memberikan peluang dan kebebasan kepada pengguna untuk aktif berpartisipasi. Pada media sosial, konten sepenuhnya dibuat oleh pengguna atau pemilik akun, berbeda dengan model media tradisional di mana audiens hanya berperan sebagai objek pasif dalam distribusi pesan.

### 2.2.3.2. Fungsi Media Sosial

Media sosial saat ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk perilaku dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, yang berdampak penting bagi individu. Menurut Purbohastuti (2019), terdapat beberapa fungsi utama media sosial yang perlu diperhatikan.

### 1. Memperluas Interaksi Sosial

Media sosial memfasilitasi masyarakat untuk berinteraksi dan terkoneksi dengan individu lain melalui teknologi internet dan platform situs web.

### 2. Menciptakan komunikasi Dua Arah

Media sosial memfasilitasi komunikasi yang bersifat dialogis antara sejumlah besar pengguna, bukan sekadar komunikasi satu arah, melainkan melibatkan partisipasi dari banyak audiens dalam interaksi.

### 3. Transformasi Pengguna Menjadi Pembuat Konten

Media sosial telah mengubah peran masyarakat dari konsumen menjadi aktor yang menciptakan dan menyebarkan pesan-pesan mereka sendiri.

### 4. Membangun Personal Branding

Media sosial memberi peluang kepada pengusaha dan tokoh masyarakat untuk membangun identitas atau citra pribadi mereka melalui personal branding.

### 5. Media Komunikasi Antara Pengusaha dan Pengguna

Media sosial bisa digunakan sebagai sarana komunikasi oleh pengusaha, tokoh masyarakat, dan pengguna lainnya di platform-platform tersebut.

### 2.2.3.3 Tujuan Media Sosial

Menurut Purbohastuti (2019) terdapat beberapa tujuan media sosial antara lain

1. Aktualisasi diri

Bagi mayoritas pengguna media sosial, platform tersebut dianggap sebagai wadah untuk mengekspresikan diri secara personal. Mereka menampilkan bakat dan keunikan mereka pada akun media sosial mereka, dengan tujuan agar dikenal oleh banyak orang dan memperoleh popularitas di dunia digital.

2. Membentuk komunitas

Komunitas sekarang lebih mudah ditemukan dan dibentuk melalui platform jejaring sosial media. Individu dapat membuat dan mengelola platform tersebut sebagai tempat bagi orang-orang dengan minat serupa untuk berkumpul, berkomunikasi, berbagi informasi, dan menyuarakan pendapat mereka tentang topik yang relevan.

3. Menjalin hubungan pribadi

Media sosial memainkan peran penting dalam membentuk hubungan personal antara penggunanya. Banyak pengguna platform media sosial dapat menemukan mitra hidup, teman dekat, atau rekan bisnis melalui platform ini.

#### 4. Media pemasaran

Dengan jumlah pengguna yang besar di platform media sosial, platform ini menjadi target yang potensial untuk melakukan pemasaran produk kepada calon konsumen. Berkat dukungan platform tersebut, banyak bisnis yang berkembang pesat saat ini.

##### 2.2.4. Facebook

*Facebook* merupakan sebuah platform jejaring sosial di mana pengguna dapat terhubung dan berinteraksi melalui internet. Pengguna dapat berbagi informasi berupa foto dan video di dalam platform ini. Setiap individu yang ingin menggunakan *Facebook* harus membuat akun terlebih dahulu, yang berfungsi sebagai identitas mereka di platform tersebut. Akun tersebut juga berisi data pribadi pengguna. Untuk berinteraksi dengan pengguna lain di *Facebook*, pengguna harus melakukan proses pertemanan terlebih dahulu.

*Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard yang lahir pada tanggal 14 Mei 1984 dan mantan siswa di Ardsley High School. Platform ini resmi diluncurkan pada tanggal 4 Februari 2004, dengan kantor pusatnya berlokasi di Menlo Park, California, Amerika Serikat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sauyai, Londa, dan Kalesaran (2017), *Facebook* adalah sebuah platform jaringan sosial di mana individu-individu memiliki kesempatan untuk menjadi bagian dari komunitas-komunitas yang berkisar pada berbagai lingkup seperti kota, tempat kerja, institusi pendidikan, dan

daerah tertentu. Melalui platform ini, pengguna dapat menjalin koneksi dan berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai konteks tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuhefizar pada tahun 2009, terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki oleh *Facebook* dibandingkan dengan aplikasi sejenis. Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain adalah:

1. Desain Sederhana

Desain yang dimiliki *facebook* membuat penggunanya mudah mengenali aplikasi tersebut, sehingga tidak akan kesulitan bagi penggunanya.

2. Penempatan iklan yang baik

Iklan yang muncul dalam sosial media tidak mengganggu pengguna *facebook* saat sedang mengakses media sosial tersebut.

3. Menggunakan data sesungguhnya

Data diri pengguna *facebook* pertama kali akan diminta saat baru pertama kali mendaftar sehingga biasanya orang akan memberikan data yang sesungguhnya, sesuai yang diminta oleh *facebook*

4. Privacy

*Facebook* memiliki fitur keamanan yang disetujui oleh pengguna untuk siapa saja yang dapat melihat data pribadi pengguna

5. Terdapat pihak ketiga

*Facebook* berkolaborasi dengan aplikasi pihak ketiga untuk memfasilitasi penggunanya. Sebagai contoh, *Facebook* bermitra dengan aplikasi

permainan, di mana pengguna dapat menggunakan akun *Facebook* mereka sebagai identitas saat bermain game.

6. Banyaknya fitur *facebook*

*Facebook* menyediakan berbagai fitur seperti obrolan, berbagi video, gambar, tulisan, grup, dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

7. Fasilitas menandai foto

Pengguna memiliki kemampuan untuk menandai foto dengan menyebutkan nama orang yang terdapat di dalam foto atau menandai lokasi yang terdapat dalam foto tersebut.

8. Konten web atau blog dapat ditampilkan secara langsung di *facebook*

9. Dukungan koneksi secara mobile

Penggunaan koneksi mobile pada *Facebook* memungkinkan pengguna untuk mengakses platform tersebut dengan lebih mudah dan fleksibel. Dengan koneksi mobile, *Facebook* dapat diakses oleh pengguna kapan pun dan di mana pun mereka berada.

10. Dapat mengutarakan pendapat di akun orang lain

11. Fitur microblogging

Pengguna *Facebook* dapat menampilkan keadaan atau aktivitas secara real-time, yang kemudian dapat direspons secara langsung oleh pengguna lain di platform tersebut.

12. Fitur pencarian teman

*Facebook* menyediakan fitur pencarian teman yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna. Sebagai contoh, pengguna *Facebook* dapat mencari teman berdasarkan lokasi atau alamat yang diinginkan.

Dalam era saat ini, akses informasi menjadi lebih mudah didapatkan, bahkan informasi mengenai identitas individu dapat diperoleh dengan cepat. Hal ini mengakibatkan privasi data pribadi menjadi rentan karena penggunaan media sosial yang luas. Setiap pengguna media sosial diwajibkan untuk memberikan informasi identitas pribadi mereka saat mendaftar, tanpa menyadari bahwa data tersebut mungkin digunakan oleh pihak penyedia platform untuk kepentingan komersial kepada pihak lain.

Mark Zuckerberg, seperti yang disampaikan dalam Karman (2014), menyatakan bahwa privasi tidak lagi menjadi perhatian utama dalam gaya hidup digital karena mayoritas pengguna *Facebook* tidak menganggap privasi sebagai isu yang signifikan saat menggunakan media sosial tersebut.

Saati ini, peran *Facebook* tidak hanya terbatas sebagai platform komunikasi untuk berinteraksi antar pengguna, tetapi telah berkembang menjadi alat pemasaran produk. Di era digital seperti sekarang, segala hal dapat dilakukan secara daring, termasuk kegiatan pemasaran produk. Dengan demikian, orang tidak perlu lagi mengeluarkan modal besar atau usaha yang berat untuk memasarkan produknya, karena dapat dilakukan melalui platform *Facebook* masing-masing pengguna. Sebagai hasilnya, peran *Facebook* telah berkembang menjadi lebih dari sekadar media komunikasi, melainkan juga menjadi alat promosi yang efektif.

Sulianta (2015: 28) menyatakan bahwa media sosial digunakan sebagai alat untuk menyebarkan konten yang berkaitan dengan iklan, dan konten tersebut ditempatkan di area yang banyak dikunjungi dan diakses oleh orang. Dalam konteks ini, konten yang digunakan untuk mempromosikan produk menggunakan *Facebook* sebagai media periklanan.

#### **2.2.5. Teknologi**

Penggunaan teknologi di masyarakat telah mengalami kemajuan pesat pada zaman sekarang. Pada masa lalu, teknologi terdiri dari alat-alat sederhana yang diciptakan manusia. Sebagai contoh, dalam bidang teknologi otomotif, saat ini roda dianggap sebagai hal yang biasa oleh manusia, tetapi pada masa lalu, teknologi roda adalah inovasi yang sangat penting karena membantu manusia dalam perjalanan. Teknologi adalah rancangan atau desain yang membantu tindakan untuk mengurangi ketidakpastian dalam mencapai hasil yang diinginkan (Fatah, 2009). Kata "teknologi" berasal dari bahasa Yunani, "techne" yang berarti keahlian, dan "logos" yang berarti pengetahuan. Istilah "teknologi" memiliki beberapa pengertian karena banyak pakar yang telah memberikan kontribusi dalam memahami teknologi. Namun, secara sempit, teknologi mengacu pada objek benda yang digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras (Rusman et al., 2013). Menurut Febrian (2000), teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan dan rekayasa untuk mengembangkan mesin dan prosedur guna memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau setidaknya

membuat pekerjaan manusia lebih efisien dalam berbagai aspek. Secara lebih luas, teknologi mencakup segala bentuk materiil yang lahir dari daya cipta untuk menciptakan hal-hal yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupan (Febrian, 2000).

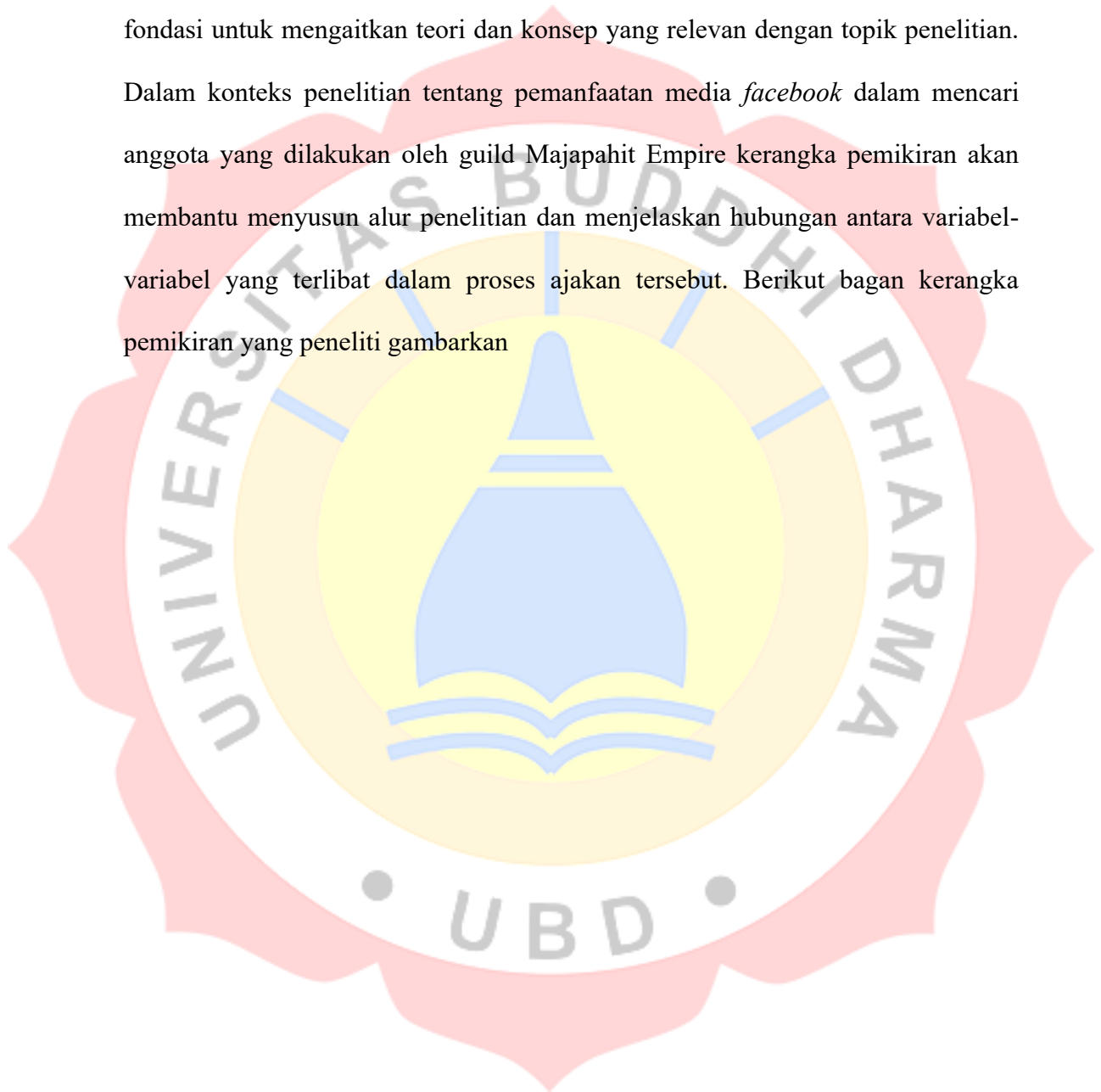
Teknologi, menurut Djoyohadikusumo (1994), erat hubungannya dengan sains dan rekayasa. Sains mengacu pada pemahaman kita tentang dunia nyata di sekitar kita, termasuk ciri-ciri dasar dalam dimensi ruang, materi, dan energi serta interaksinya satu sama lain. Teknologi merupakan wujud totalitas dari proses yang meningkatkan nilai tambah, yang berarti proses atau sarana yang digunakan sebagai wadah untuk menyediakan hal-hal atau barang-barang tertentu yang dibutuhkan untuk kebutuhan, keperluan, dan kelangsungan hidup manusia. Istilah "teknologi" sering dipahami oleh orang awam sebagai sesuatu yang berhubungan dengan mesin atau permesinan. Berdasarkan pendapat para pakar, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah rancangan atau desain yang melalui proses atau tahapan tertentu yang memiliki nilai tambah untuk menciptakan produk dan memiliki karakteristik efisiensi dalam aktivitas manusia. Teknologi dapat dianggap sebagai ilmu pengetahuan yang diubah menjadi produk, proses, jasa, dan struktur praktis. Teknologi merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam era teknologi saat ini, terutama pertumbuhan teknologi komputer yang memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, seperti layanan publik, industri, perkantoran, pembelajaran, teknik, dan perdagangan.

### 2.2.6. *Game online*

Menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13), *game online* adalah jenis game atau permainan di mana banyak orang dapat bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya, menurut Winn dan Fisher (Azis, 2011:13), multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan oleh satu orang, namun dalam versi multiplayer game, banyak orang dapat bermain dengan menggunakan bentuk, metode, dan konsep yang sama. Perbedaan utama antara multiplayer game dengan game lainnya adalah bahwa multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Permainan adalah sekelompok peraturan yang menciptakan situasi kompetitif antara dua hingga beberapa orang atau kelompok, di mana setiap pemain memilih strategi untuk mencapai kemenangan sendiri atau mengurangi kemenangan lawan. Peraturan dalam permainan menentukan kemungkinan tindakan bagi setiap pemain, memberikan informasi tentang kemajuan bermain, dan mencatat kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

### 2.3. Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian memegang peranan penting sebagai fondasi untuk mengaitkan teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian. Dalam konteks penelitian tentang pemanfaatan media *facebook* dalam mencari anggota yang dilakukan oleh guild Majapahit Empire kerangka pemikiran akan membantu menyusun alur penelitian dan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam proses ajakan tersebut. Berikut bagan kerangka pemikiran yang peneliti gambarkan





Komunikasi



Game online



Media Sosial



Komunitas Virtual



Pemanfaatan Media Sosial

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1.Paradigma**

Paradigma tidak hanya merupakan istilah kaku dalam lingkup akademis; sebaliknya, paradigma menjadi fondasi yang membangun kerangka intelektual kita dalam menjelajahi dan memahami dunia. Sebagaimana sebuah kerangka yang mengarahkan pemikiran dan tindakan kita, paradigma menentukan arah pemikiran, pilihan metode, dan pendekatan kita terhadap suatu bidang pengetahuan atau konteks tertentu.

Dalam ranah ilmu pengetahuan dan penelitian, paradigma memiliki peran kunci dalam membentuk landasan bagi pemahaman dan interpretasi fenomena. Ini melibatkan keyakinan yang tertanam, nilai-nilai yang membimbing, metodologi yang diterapkan, serta konsep-konsep dasar yang membentuk pandangan dunia kita. Pada intinya, paradigma bukan hanya menciptakan diskusi intelektual, tetapi juga membentuk jalur pikiran kita seiring dengan perkembangan pengetahuan.

Dengan memahami bahwa paradigma membentuk dasar pandangan dunia kita, kita dapat menghargai peran kritisnya dalam membentuk penelitian dan pemikiran. Hal ini mendorong kita untuk terus menggali, menantang keyakinan yang mapan, dan mengakui bahwa setiap paradigma merupakan bagian dari narasi yang lebih besar mengenai cara kita menyelidiki dan

memahami kompleksitas dunia di sekitar kita. Pada penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme

Paradigma konstruktivisme menyajikan suatu perspektif yang memperkaya pendekatan pembelajaran dan pengajaran dengan menitikberatkan pada peran utama individu dalam mengonstruksi pengetahuan. Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya merupakan proses pasif penyerapan informasi, melainkan usaha aktif dari individu untuk membangun pemahaman mereka sendiri.

### **3.2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif, yaitu merupakan penelitian yang meneliti kehidupan masyarakat, sejarah tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial atau hubungan kekerabatan (Strauss dan Corbin: 2007). Tujuan penelitian kualitatif yaitu untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang organisasi atau peristiwa tertentu, dari pada menggambarkan bagian permukaan dari sample besar dari suatu populasi (Denzin dan Lincoln : 1998).

### **3.3. Metode Penelitian**

Metode penelitian memiliki peran penting dalam sebuah penelitian dalam mengumpulkan data dan informasi terkait fenomena yang sedang diteliti melalui investigasi atau pengamatan data yang terkumpul. Metode penelitian biasanya mencakup gambaran tentang fenomena penelitian, termasuk konsep,

langkah langkah, prosedur, jangka waktu penelitian, sumber data relevan, serta bagaimana data tersebut diperoleh, diolah, dan dianalisis

Metode penelitian ini bersifat partisipatif dengan pendekatan kualitatif, di mana peneliti ikut terlibat dalam mencari anggota guild Majapahit Empire dan turut ikut serta dalam suatu komunitas *facebook* yang sama

### **3.4. Subjek/Objek Penelitian**

#### **1. Subjek penelitian**

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang menjadi fokus penelitian dan terlibat dalam memberikan informasi kepada peneliti (Creswell : 2020), dapat diartikan bahwa subjek penelitian ini adalah sumber informasi atau data yang akan diamati, diukur atau dianalisis , oleh peneliti adapun subjek pada penelitian ini adalah ketua guild Majapahit Empire

#### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan pusat perhatian dalam suatu penelitian, mencakup konsep, peristiwa, keadaan, proses, atau objek tertentu yang menjadi sumber informasi. Pemilihan objek sangat dipengaruhi oleh tujuan dan lingkup penelitian yang ingin dicapai. Fokus penelitian ini terdapat pada teknik dan strategi yang dilakukan oleh ketua guild Majapahit Empire dalam mencari anggota guild.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua jenis yaitu teknik pengambilan data primer dan sekunder. Pada penelitian ini peneliti menggunakan data primer yang mana peneliti mengumpulkan sendiri data dan informasi kepada subjek penelitian. Data primer umumnya terdiri dari pendapat subjek penelitian, baik individu maupun kelompok, hasil observasi atau pengamatan langsung terhadap objek, fenomena, dan kegiatan serta hasil pengujian penelitian. Data primer dapat dikumpulkan dengan beberapa cara seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menyelesaikan penelitian ini peneliti memilih mengumpulkan data dengan observasi dan dokumentasi :

#### 1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang melibatkan peneliti dalam melakukan pengamatan atau pencatatan secara langsung terhadap peristiwa. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai partisipan dalam mencari anggota guild Majapahit Empire.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu pengumpulan data yang digunakan peneliti agar dapat menganalisis data yang didapat agar bisa memahami secara mendalam terkait konteks atau fenomena tertentu (Miles dan Huberman :1994). Dalam penelitian ini data dan fakta yang diambil dari

teknik dokumentasi adalah tangkapan gambar dari komunikasi yang dilakukan oleh ketua guild Majapahit Empire dalam mencari anggota.

### **3.6. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2010: 335), Teknik Analisis Data melibatkan proses pencarian data, pengumpulan informasi secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data diorganisir ke dalam kategori-kategori, diuraikan menjadi unit-unit, disintesis, digabungkan menjadi pola-pola, dan dipilih yang relevan untuk pembelajaran, serta disimpulkan dengan cara yang mudah dipahami sendiri maupun oleh orang lain.

Miles dan Huberman dalam Pawito (2007) menjelaskan tiga elemen utama dalam model analisis data interaktif:

1. Reduksi data merupakan proses pemilihan data dan informasi penting dari penelitian lapangan.
2. Penyajian data adalah proses di mana seluruh informasi atau data penelitian disusun menjadi hasil akhir dengan kalimat-kalimat yang sistematis dan logis agar mudah dipahami.
3. Kesimpulan adalah hasil penarikan kesimpulan dari proses reduksi dan penyajian data yang diperiksa selama penelitian untuk memastikan kebenarannya.

### **3.7. Lokasi dan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Fakultas Sosial Humaniora, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Buddhi Dharma yang

berlokasi di Jalan Iman Bonjol No.41 Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15115. Penelitian berlangsung mulai tanggal 30 Maret hingga 30 Juni 2023. Observasi dilakukan pada tanggal 16 Juni 2023, wawancara dilakukan dari tanggal 22 Juni hingga 24 Juni 2023, dan analisis data dilakukan dari tanggal 25 Juni hingga 28 Juni 2023.

