

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah sebuah proses yang dilalui untuk mendapatkan sebuah teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Mencari kumpulan penelitian – penelitian yang terkait kemudian diangkat untuk mendukung penelitian yang dibuat. Kajian pustaka meliputi mengidentifikasi secara sistematis dan menganalisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam melakukan penelitian sehingga dengan demikian peneliti mendapat rujukan pendukung, perlengkapan, serta menjadi pembanding dalam menyusun penelitian ini. Pada tabel dibawah ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini menonjolkan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Discord sebagai media komunikasi khususnya dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi, yang bertujuan untuk menggali secara mendalam dan memahami aspek-aspek esensial dari pengalaman mahasiswa selama menggunakan Discord dalam proses belajar dari jarak jauh. Fokus penelitian ini terletak pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung, mempertimbangkan karakteristik unik dan dinamika pembelajaran di wilayah tersebut.

Table 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	judul	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Universitas
1	Penggunaan <i>Discord</i> pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMK Kridawisata Bandar Lampung	Pilanti, Kintan Dwi Sriwahyuni (2021)	Kuantitatif	Peningkatan nilai para siswa dapat dilihat dari nilai rata – rata para siswa sebelum menggunakan <i>Discord</i> 32,43 dan setelah menggunakan aplikasi <i>Discord</i> diperoleh sebesar 8,43. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi <i>Discord</i> .	Universitas Lampung
2	Pemanfaatan <i>Discord</i> Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Secara Daring	Muhammad Badrul Huda (2022)	Kualitatif	Aplikasi <i>Discord</i> menjadi salah satu alternatif untuk media pembelajaran yang mendukung proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar secara daring. Karena aplikasi ini memiliki beragam fitur yang menarik yang dapat menjadi daya tarik dan mendukung proses pembelajaran.	Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
3	Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi <i>Discord</i>)	Edward Tjahjadi, Sinta Paramita, Dody Salman (2021)	Kualitatif	Aplikasi <i>Discord</i> merupakan sebuah inovasi baru yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di masa COVID-19. Dengan adanya berbagai fitur, aplikasi yang gratis, dan fleksibel <i>Discord</i> merupakan aplikasi yang memiliki potensi yang besar untuk di pertimbangkan sebagai salah satu inovasi baru media pembelajaran.	Universitas Tarumanegara

Yang membedakan penelitian ini adalah penekanan khusus pada aplikasi Discord sebagai media komunikasi, yang merupakan platform yang relatif baru dan populer di kalangan mahasiswa. Penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan Discord memengaruhi interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang peran teknologi modern dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, dengan fokus pada pengalaman dan perspektif mahasiswa

2.3. Pengertian Komunikasi

Menurut (Effendy, 2019:10) dalam buku ilmu komunikasi teori dan praktek. Komunikasi berasal dari kata Latin *communicatio* yang memiliki arti "sharing" atau "berbagi", dan merujuk pada proses pengiriman dan penerimaan pesan atau informasi antara dua pihak yang memiliki pemahaman atau makna yang sama. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan, terjadi dalam konteks yang berbeda dan mempengaruhi makhluk hidup yang berbeda, tidak hanya manusia. Hewan dan tumbuhan juga memiliki cara berkomunikasi sendiri, meskipun mungkin berbeda dalam bentuk dan bahasa. Misalnya, anjing menggonggong dengan cara tertentu saat memanggil anak kucingnya, sedangkan kucing mengeong dengan cara tertentu saat mencari pasangan. Namun, dalam studi komunikasi, sebagian besar berfokus pada peristiwa komunikasi yang terjadi dalam konteks hubungan interpersonal (Yasir, 2020). Komunikasi diartikan sebagai sebuah proses sharing di antara pihak

– pihak yang melakukan sebuah komunikasi. Menurut Lexicographer, komunikasi adalah sebuah upaya yang memiliki tujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. *Webster's New Collsagate Dictionary* edisi tahun 1977 menjelaskan antara lain bahwa komunikasi merupakan suatu proses pertukaran informasi individu melalui sistem lambang – lambang, tanda, atau tingkah laku.

Menurut beberapa ahli definisi komunikasi salah satunya adalah J.A Devito mengartikan komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang menerima dan mengirim pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam suatu konteks tertentu. Menurut Hovland, Janis dan Kelley komunikasi merupakan suatu proses seseorang menyampaikan stimulus dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang lain. Komunikasi merupakan proses penyampaian gagasan, informasi, emosi, dan keahlian. Sedangkan Astrid berpendapat komunikasi merupakan kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti yang perlu dipahami bersama oleh pihak yang terlibat di dalam komunikasi (Pohan & Fitria, 2021)

Dari beberapa pengertian tersebut saling melengkapi. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi di antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu.

2.4. Pengertian Fenomenologi

Prinsip dasar pemikiran fenomenologis, yang jelas didasarkan pada tradisi idealis Jerman, adalah bahwa pengetahuan tidak terletak pada

pengalaman eksternal, tetapi hanya pada kesadaran individu. Oleh karena itu, fenomenologi lebih menitikberatkan penelitian dalam memahami subjektivitas daripada pencarian objektivitas dalam penjelasan sebab akibat yang universal (Ardianto & Q-Anees, 2016:66). Fenomenologi muncul terkenal pada abad ke-20, meskipun istilah ini sudah digunakan sejak abad ke-18 oleh para filsuf seperti Johann Heinrich Lambert, Immanuel Kant, Johann Gottlieb Fichte, dan G.W.F. Hegel. Pada tahun 1889, Franz Brentano menggunakan istilah fenomenologi dalam konteks psikologi deskriptif. Kemudian, Edmund Husserl memperkenalkan istilah fenomenologi untuk pemikirannya tentang kesengajaan. Dengan demikian, fenomenologi menjadi istilah yang dikenal luas dalam pemikiran filsafat pada abad ke-20 (Kuswarno, 2013:6).

Immanuel Kant berpendapat bahwa pengetahuan adalah hasil dari fenomena, yaitu apa yang tampak atau muncul kepada kita. Menurutnya, fenomena adalah hasil sintesis antara penginderaan dan bentuk konsep dari objek, yang kita dapatkan melalui pengalaman. Di sisi lain, dalam teori positivis Auguste Comte, fenomena adalah fakta atau keadaan yang dapat diamati dan dijelaskan oleh ilmu pengetahuan (Kuswarno, 2013:9).

Berikut ini adalah sifat-sifat dasar dari penelitian kualitatif yang diuraikan secara relevan untuk menggambarkan posisi metodologis fenomenologi dan membedakannya dari penelitian kuantitatif:

- a) Memperdalam nilai ke dalam pengalaman dan kehidupan manusia

- b) Fokus penelitian adalah pada keseluruhannya, bukan pada per bagian yang membentuk keseluruhan itu.
- c) Tujuan penelitian adalah untuk menemukan makna dan hakikat pengalaman, bukan hanya sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran realitas.
- d) Mendapatkan gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama, melalui wawancara formal dan informal.
- e) Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti.

Melihat pengalaman dan tingkah laku sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, termasuk kesatuan antara subjek dan objek dan kesatuan antara bagian dan keseluruhan (Kuswarno, 2013).

Dari sifat – sifat penelitian kualitatif diatas, akan sejalan dengan ciri – ciri penelitian fenomenologi sebagai berikut:

Fenomenologi merupakan pendekatan yang terfokus pada penemuan esensi dan makna yang mendasari pengalaman atau fenomena yang sedang diamati. Pendekatan ini mendorong kita untuk melihat di luar batasan rutinitas sehari-hari, mendekati esensi substansial yang tersembunyi di balik fenomena tersebut. Lebih dari sekedar memahami aspek permukaan, fenomenologi menekankan pemahaman holistik dengan mempertimbangkan berbagai perspektif yang berbeda, dengan tujuan mendalami hakikat dari pengalaman tersebut. Dalam upaya menggali makna yang mendalam, fenomenologi mengandalkan intuisi dan refleksi

dalam konteks tindakan sadar. Pendekatan ini tidak bertujuan untuk menjelaskan atau menganalisis fenomena, melainkan untuk merinci pengalaman itu sendiri dengan penuh kejernihan. Deskripsi yang dihasilkan mencakup berbagai unsur seperti tekstur, kualitas, dan karakteristik yang memperkaya pemahaman tentang fenomena. Selama proses deskripsi, esensi fenomena dijaga agar tetap dalam konteks alamiahnya, sehingga memunculkan pengalaman yang hidup dalam pemaknaan tersebut.

Fenomenologi mengundang keterlibatan emosional dan subjektif peneliti dalam penyelidikan. Peneliti menjadi bagian integral dari narasi fenomena yang diselidiki, mengintegrasikan diri sebagai subjek yang mengamati serta objek yang diamati. Dalam konseptualisasi ini, hubungan dinamis antara subjek dan objek saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Dalam kerangka intersubjektif, fenomenologi mengusung prinsip inklusi subjek yang beragam dalam proses penelitian. Pandangan fenomenologi melihat realitas sebagai bagian integral dari proses yang lebih luas, di mana data yang diperoleh melalui berbagai metode seperti berpikir, intuisi, refleksi, dan penilaian, menjadi fondasi utama dalam mengembangkan pemahaman ilmiah. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian diformulasikan dengan sangat hati-hati, dengan setiap kata dipilih secara selektif guna mengungkapkan esensi yang terkandung di dalamnya. (Engkus, 2009: 38)

Saat ini, fenomenologi dikenal sebagai sebuah aliran filsafat dan metode berpikir yang memfokuskan pada kajian fenomena manusiawi tanpa mempertanyakan penyebab, realitas objektif, dan penampakkannya. Fenomenologi tidak hanya memperhatikan kebenaran fenomena sebagaimana tampak, tetapi juga meyakini bahwa fenomena yang tampak mengandung makna *transcendental* yang dalam. Oleh karena itu, untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang kebenaran, kita perlu melampaui fenomena yang tampak tersebut. Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan tindakan, serta bagaimana fenomena tersebut memiliki nilai dan diterima secara estetis. Fenomenologi juga berusaha memahami bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam konteks hubungan antarmanusia (*intersubjektivitas*). Pemahaman kita tentang dunia dibentuk melalui interaksi dengan orang lain, dan meskipun makna yang kita ciptakan tercermin dalam tindakan, karya, dan aktivitas kita, peran orang lain tetaplah penting dalam proses tersebut

2.5. Pengertian Pengalaman

Pengalaman diartikan sebagai memori episodik, yaitu memori yang menerima dan menyimpan peristiwa yang terjadi atau dialami individu pada waktu dan tempat tertentu, yang berfungsi sebagai *refrensiotobiografi* (Alwisol, 2012) Pengalaman juga merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya. Pengalaman sangat berharga bagi setiap manusia, dan pengalaman juga dapat diberikan kepada siapa saja

untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia (Daru Purnomo, 2014)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh dari mata dan telinga. Pengetahuan merupakan pedoman dalam membentuk tindakan seseorang (Notoadmojo, 2007). Sikap merupakan reaksi suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial (Notoatmodjo, 2007) Pengalaman adalah cara kita merespons atau bertindak terhadap sesuatu yang memengaruhi kita, seperti peristiwa atau objek tertentu. Pengalaman-Pengalaman ini tidak selalu terlihat secara langsung mereka bisa dikenali dari bagaimana kita berperilaku atau merasa terhadap sesuatu. Dalam kehidupan sehari-hari, Pengalaman seringkali mencerminkan perasaan kita, seperti apakah kita senang, tidak suka, takut, atau bahagia terhadap sesuatu yang terjadi di sekitar kita. Pengalaman kita dapat berpengaruh pada cara kita berinteraksi dengan dunia di sekitar kita, dan sering kali, kita mungkin tidak menyadari bahwa Pengalaman kita memengaruhi tindakan dan keputusan kita.

2.6. Pengertian Makna

Konsep makna telah menarik minat dari berbagai disiplin ilmu seperti komunikasi, psikologi, sosiologi, antropologi, dan linguistik. Oleh karena itu, sejumlah ahli komunikasi sering memasukkan makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Makna ini, sebagaimana dijelaskan oleh Fisher (Sobur:2015;19), Konsep makna telah menarik perhatian para ahli filsafat dan teoretikus ilmu sosial selama ribuan tahun. Sejak Plato mengkonseptualisasikan makna manusia sebagai salinan "ultrarealitas", para pemikir besar telah sering menggunakan konsep ini dengan interpretasi yang sangat luas, mulai dari pengungkapan mental menurut Locke hingga respons yang dijelaskan oleh Skinner. Seperti yang diungkapkan oleh De Vito, "makna ada dalam diri manusia.

Makna adalah proses aktif yang ditafsirkan seseorang dalam suatu pesan. Semua ahli komunikasi, seperti dikutip Jalaluddin Rakhmat (1996), sepakat bahwa makna kata sangat subjektif makna tidak melekat pada kata-kata secara inheren, melainkan diciptakan oleh individu melalui interpretasi dan pengalaman pribadi mereka. Setiap orang memberikan makna pada kata-kata berdasarkan persepsi, pengalaman hidup, konteks, dan penafsiran mereka sendiri. Dengan kata lain, makna tidak bersifat tetap atau universal, melainkan tergantung pada subjektivitas individu yang menerimanya. Makna tidak terletak pada kata-kata itu sendiri, melainkan pada orang yang menggunakan dan memahami kata-kata tersebut. (Sobur:2015;20). Ada tiga hal yang dijelaskan para filsuf dan linguis sehubungan dengan usaha menjelaskan istilah

makna. Ketiga hal itu, yakni: (1) menjelaskan makna secara alamiah, (2) mendeskripsikan kalimat secara alamiah, (3) menjelaskan makna dalam proses komunikasi (Kempson, dalam Sobur:2015;23). Maka dari itu sesungguhnya istilah makna

adalah istilah yang memiliki banyak arti. Menurut F.R Plamer dikutip Sobur (2015;24), untuk dapat memahami apa yang disebut makna, kita mesti kembali ke teori Ferdinand de Saussure. Dimana dalam bukunya, *Course in General Linguistik* (1916), de Saussure menyebut tanda linguistik. Tiap tanda linguistik terdiri atas dua unsur, yakni yang diartikan (unsur makna) dan yang mengartikan (unsur bunyi). Kedua unsur ini, yang disebut unsur intralingual, biasanya merujuk pada sesuatu referen yang merupakan unsur ekstralingual. Sedangkan kata Peursen, “manusia ditandai dengan kata”, (Sobur:2015;24).

2.6.1. Tipe-Tipe Makna

Menurut Brodbeck (1993) seperti yang dikutip oleh (Sobur:2015;26-26) mengemukakan bahwa sebenarnya ada tiga pengertian tentang konsep makna yang berbeda-beda:

1. Menurut tipologi Brodbeck, adalah makna referensial; yakni, makna suatu istilah adalah objek, pikiran, ide atau konsep yang ditunjukkan oleh istilah itu.

2. Tipe makna yang kedua dari Brodbeck adalah arti istilah itu. Suatu istilah dapat saja memiliki arti referensi dalam pengertian yang pertama, yakni mempunyai referen, tetapi karena ia tidak dihubungkan dengan berbagai konsep yang lain, ia tidak mempunyai arti.
3. Tipe makna yang ketiga dari Brodbeck mencakup makna yang dimaksudkan (intentional) dalam arti bahwa arti suatu istilah atau lambang bergantung pada apa yang dimaksudkan pemakai dengan arti lambang itu.

2.7. Pengertian Media Komunikasi

Komunikasi adalah memberikan pesan dari satu orang ke penerima dengan menggunakan media dalam proses penyampaiannya. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting untuk manusia dalam melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Saat berkomunikasi dibutuhkan media untuk berkomunikasi, artinya ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sarana agar informasi yang akan disampaikan dapat di terima baik oleh penerima informasi.

Menurut (Sanjaya, 2012) Media massa merupakan perantara antara sumber informasi dan penerima informasi. Contohnya adalah *Video*, televisi, komputer dan sarana transmisi informasi lainnya. Dalam hal ini, alat tersebut dapat disebut sebagai media ketika digunakan untuk menyampaikan informasi.

Discord merupakan aplikasi yang seringkali digunakan oleh para *gamers* untuk berkomunikasi. Aplikasi *Discord* memiliki berbagai fasilitas untuk berkomunikasi yang tidak ada di aplikasilain. Salah satu fitur dalam aplikasi *Discord* adalah fitur untuk berkomunikasi layaknya telepon. Fitur lain yang ada di aplikasi *Discord* adalah *Video conference* yang dapat digunakan untuk penyampaian materi, dan berinteraksi *Video* dengan orang lain (Rakhmawan et al., 2020).

Dengan kata lain *Discord* merupakan aplikasi komunikasi yang mendukung berbagai jenis aktivitas, seperti pengiriman pesan teks, gambar, audio, *Video*, dan tangkapan layar. Fitur-fitur tersebut memungkinkan para pengguna untuk berkomunikasi dengan lancar, terutama dalam konteks komunitas gaming *online*. *Discord bot* menjadi alat komunikasi yang efektif bagi para *gamers*, sehingga tidak mengherankan jika jumlah unduhan aplikasi ini sangat tinggi. *Discord web* menawarkan sejumlah fitur yang sangat berguna bagi para *gamers* dan komunitasnya, seperti channel, streaming, dan *Video call*. Dengan kemampuan untuk membuat lebih dari satu *channel* pada *server*, *Discord bot* menawarkan fungsi yang hampir serupa dengan *Skype*, sehingga aplikasi ini bisa disebut sebagai "*Skype*" untuk para *gamers* dan komunitasnya.

Didesain khusus untuk membantu para penggunanya dalam berkomunikasi dan berkoordinasi lewat saluran pribadi yang berbeda dari aplikasi game yang mereka gunakan, *Discord web* membuat komunikasi menjadi lebih lancar tanpa mengganggu kinerja game. Selain itu, *Discord*

dan *Discord* music bot bisa terhubung dengan aplikasi *streamer* lainnya seperti *Twitch* dan *Youtube*, memungkinkan pengguna untuk menyelaraskan aplikasi tersebut dengan akun mereka di platform lainnya (Hadijah, 2023). Fitur unggulan lain yang ada pada *Discord* yang bermanfaat untuk pembelajaran adalah fitur pembuatan ruang – ruang khusus dimana ruang ini dapat digunakan untuk menyimpan sumber belajar. Dengan adanya pembagaaian ruang – ruang atau channel ini akan memudahkan pembelajaran menjadi sangat efektif.

2.8. Kelebihan dan Kekurangan *Discord*

2.8.1. Kelebihan *Discord*

Meskipun *Discord* gratis untuk di gunakan, namun hal tersebut tidak menjamin bahwa platform ini tidak memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Sebagai informasi, berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *Discord* (Klikjon.com, 2022).

1. Mampu Menambah Jangkauan Teman Secara Luas

Aplikasi *Discord* memungkinkan pengguna menjangkau banyak teman karena ada banyak komunitas untuk bergabung.

2. Dapat Bergabung dengan Beragam Macam Komunitas

Discord memiliki beragam *server* pribadi serta komunitas berbeda-beda. Menariknya, kamu dapat membuat saluran terpisah dengan izin akses berbeda untuk semua pengguna tersebut.

3. Mudah Berkomunikasi dengan Sesama Anggota *Discord*

Bot di *server* membantu memperingatkan anggota yang ada untuk berbicara dengan sopan dan tidak bertindak. *Server Discord* sangat besar, bahkan bisa memiliki lebih dari 100.000 pengguna.

4. Versi *Mobile Discord* Mampu Mempermudah Segala Akses

Jika hanya mengobrol sesekali, *Discord* versi seluler yang pasti lebih mudah digunakan. Selain itu, versi seluler memiliki fitur overlay yang memungkinkan pemain bermain di ruang obrolan dengan lebih nyaman. Perselisihan juga dapat digunakan untuk mengelola pengikut streamer *YouTube*.

5. Tampilan Menarik dan Mudah Digunakan

Discord versi seluler terbaru (65.5) memiliki desain yang sederhana dan menarik yang membuat pemain betah di aplikasi. Bahkan, asyiknya berbicara bisa membuat mereka lupa waktu.

6. Keamanan Informasi Lebih Terjamin

Aplikasi *Discord* menjamin keamanan akun pengguna dan server yang terdaftar di dalamnya dengan enkripsi yang baik. Perlindungan pesan yang di terima oleh setiap perangkat yang terhubung dijamin sebaik mungkin (Klikjon.com, 2022).

Aplikasi *Discord* menawarkan sejumlah manfaat yang signifikan bagi para penggunanya. Salah satunya adalah kemampuan untuk memperluas jaringan pertemanan dengan luas. Melalui berbagai komunitas yang ada di

Discord, pengguna memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan terhubung dengan banyak teman baru. Selain itu, *Discord* juga memiliki fitur komunitas dan server pribadi yang memungkinkan pengguna untuk bergabung dengan kelompok-kelompok yang berbeda dan mengatur komunikasi dengan lebih terstruktur.

Selanjutnya, *Discord* memberikan kenyamanan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama anggota. Adanya fitur bot dalam server membantu menjaga etika komunikasi dan mendorong interaksi yang positif. Meskipun *Discord* mampu menampung server dengan jumlah pengguna yang besar, tampilannya tetap menarik dan mudah digunakan, terutama pada versi seluler terbaru. Selain itu, *Discord* juga mengutamakan keamanan dengan menjamin perlindungan data pengguna dan menggunakan enkripsi pesan untuk menjaga keamanan informasi yang disampaikan.

2.8.2 Kekurangan *Discord*

Salah satu tantangan dalam menggunakan program *Discord* adalah kemungkinan malware yang dapat mencuri informasi pribadi pengguna seperti alamat IP, email, dan kata sandi. Pada 2019, *malware* bernama *Spidey Bot* menyerang *Discord* dan menyebar melalui tautan berbahaya. Perhatikan bahwa malware ini hanya menyerang *Discord* di sistem operasi *Windows*, tetapi tidak memengaruhi *Discord* di *Mac*. Namun, pengguna tetap bisa menghindari *malware* tersebut dengan menginstal ulang *Discord* di

perangkat yang mereka gunakan. Selain itu, *server* sering bermasalah karena terlalu banyak pengguna atau *server* penuh (Klikjon.com, 2022).

Selain itu, tantangan lain yang dapat dihadapi adalah masalah terkait kinerja server. Kondisi ini dapat muncul ketika server *Discord* mengalami overload akibat tingginya jumlah pengguna atau server yang penuh. Situasi ini dapat mengganggu pengalaman pengguna, seperti kesulitan dalam berkomunikasi atau berpartisipasi dalam sesi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk memahami cara mengatasi atau menghindari kendala ini, seperti menggunakannya pada jam-jam yang kurang padat atau mencari alternatif server jika diperlukan. Dengan kesadaran akan potensi tantangan ini, para pengguna dapat lebih siap menghadapi dan mengelola masalah yang mungkin muncul dalam penggunaan *Discord*, sambil tetap memaksimalkan manfaat yang diberikan oleh platform komunikasi ini.

2.9. Komunikasi Digital

Komunikasi digital adalah teknologi yang berbasis sinyal elektrik komputer, sinyalnya bersifat terputus – putus dan menggunakan bilangan biner sebagai sistemnya yang dapat mempresentasikan suatu informasi tertentu. Pengguna komunikasi digital di Indonesia semakin hari semakin bertambah, dalam sebuah situs di sampaikan kurang lebih 175 juta rakyat Indonesia memiliki *handphone* untuk melakukan komunikasi.

Konsep pada komunikasi digital tergantung pada penemuan – penemuan alat berbasis internet, dengan adanya komunikasi digital ini dapat dengan mudah berkomunikasi secara tidak langsung dengan seorang atau banyak yang akan di ajak berkomunikasi. Di zaman dahulu komunikasi digital hanya menggunakan SMS (*Short Messenger Service*) dan panggilan suara saja, dengan seiring berkembangnya teknologi sekarang sudah banyak aplikasi untuk berkomunikasi di antaranya *Whatsapp, Facebook, Line, Instagram*, dan lainnya. Di dalam aplikasi ini bukan hanya bisa mengirim pesan dan telepon saja tetapi bisa juga melakukan panggilan *Video* melalui layar *handphone* (Pipit Eko Priyono, 2022). Komunikasi digital telah menjadi fenomena yang sangat penting dalam kehidupan modern saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah fundamental cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi.

Keberadaan komunikasi digital memberikan kemudahan dan fleksibilitas yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan, bisnis, dan hubungan sosial. Melalui platform digital, kita dapat dengan mudah terhubung dengan orang-orang di berbagai lokasi geografis, mengirim pesan instan, berbagi konten, dan melakukan kolaborasi secara efisien.

2.10. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian kualitatif, penting untuk memiliki dasar yang kuat untuk mengarahkan penelitian. Oleh karena itu, diperlukan kerangka

berfikir yang dapat membantu mengembangkan konsep dan konteks penelitian yang lebih jelas serta menjelaskan metodologi dan penggunaan teori dalam penelitian. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran yang terdiri dari teori, fakta, observasi, dan kajian pustaka yang digabungkan menjadi satu dan menjadi landasan dalam penulisan karya tulis ilmiah. Pembuatan kerangka berpikir dilakukan saat akan memaparkan konsep penelitian dan biasanya diwujudkan dalam bentuk bagan yang saling terhubung. Kerangka berpikir adalah suatu diagram yang menjelaskan garis besar alur logika sebuah penelitian (Siti Aminah, 2023).

Berdasarkan Penjelasan di atas, peneliti mengkaji Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan aplikasi *Discord* sebagai Media Komunikasi dalam pembelajaran Jarak Jauh: studi fenomenologi di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung

2.10.1. Teori Kontruksi Realitas Sosial

Pada umumnya, teori dalam paradigma definisi sosial mengakui bahwa manusia memiliki peran kreatif dalam membentuk realitas sosialnya. Ini berarti tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma, kebiasaan, nilai, dan elemen-elemen lainnya yang termasuk dalam fakta sosial, seperti struktur dan pranata sosial. Manusia memiliki kebebasan dalam berbagai aspek untuk bertindak di luar kendali struktur dan pranata sosial di mana mereka berasal. Manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan dirinya melalui respons-respons terhadap rangsangan dalam dunia kognitifnya. Oleh karena itu, paradigma definisi sosial lebih

tertarik pada pemahaman manusia tentang proses sosial, terutama para pengikut interaksi simbolis. Dalam proses sosial, individu manusia dianggap sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas dalam konteks sosial mereka. Pandangan dalam paradigma konstruktivis menyatakan bahwa realitas merupakan hasil konstruksi sosial yang dilakukan oleh individu. Namun, penting untuk dicatat bahwa kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif dan tergantung pada konteks spesifik yang dianggap relevan oleh pelaku sosial.

Walaupun Ritzer (Bungin, 2017:170) mengatakan bahwa pandangan yang menempatkan individu adalah manusia bebas dalam hubungan antara individu dengan masyarakat merupakan pandangan beraliran liberal ekstrim, tetapi pengaruh aliran ini telah menyebar luas dalam paradigma definisi sosial. Terdapat pengakuan yang luas terhadap eksistensi individu dalam dunia sosialnya, bahwa individu menjadi “panglima” dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Individu bukanlah manusia korban fakta sosial, tetapi mesin produksisekaligus reproduksi yang kreatif dan mengonstruksi dunia sosialnya.

Dalam pandangan paradigma definisi sosial, realitas dianggap sebagai hasil dari kreativitas manusia dalam melakukan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekitarnya. Dunia sosial tersebut dianggap memiliki eksistensi yang mandiri dan terpisah dari individu, dengan adanya hukum dan aturan yang mengatur interaksi di dalamnya. Pandangan ini sejalan dengan konsep yang diperkenalkan oleh George Simmel mengenai realitas

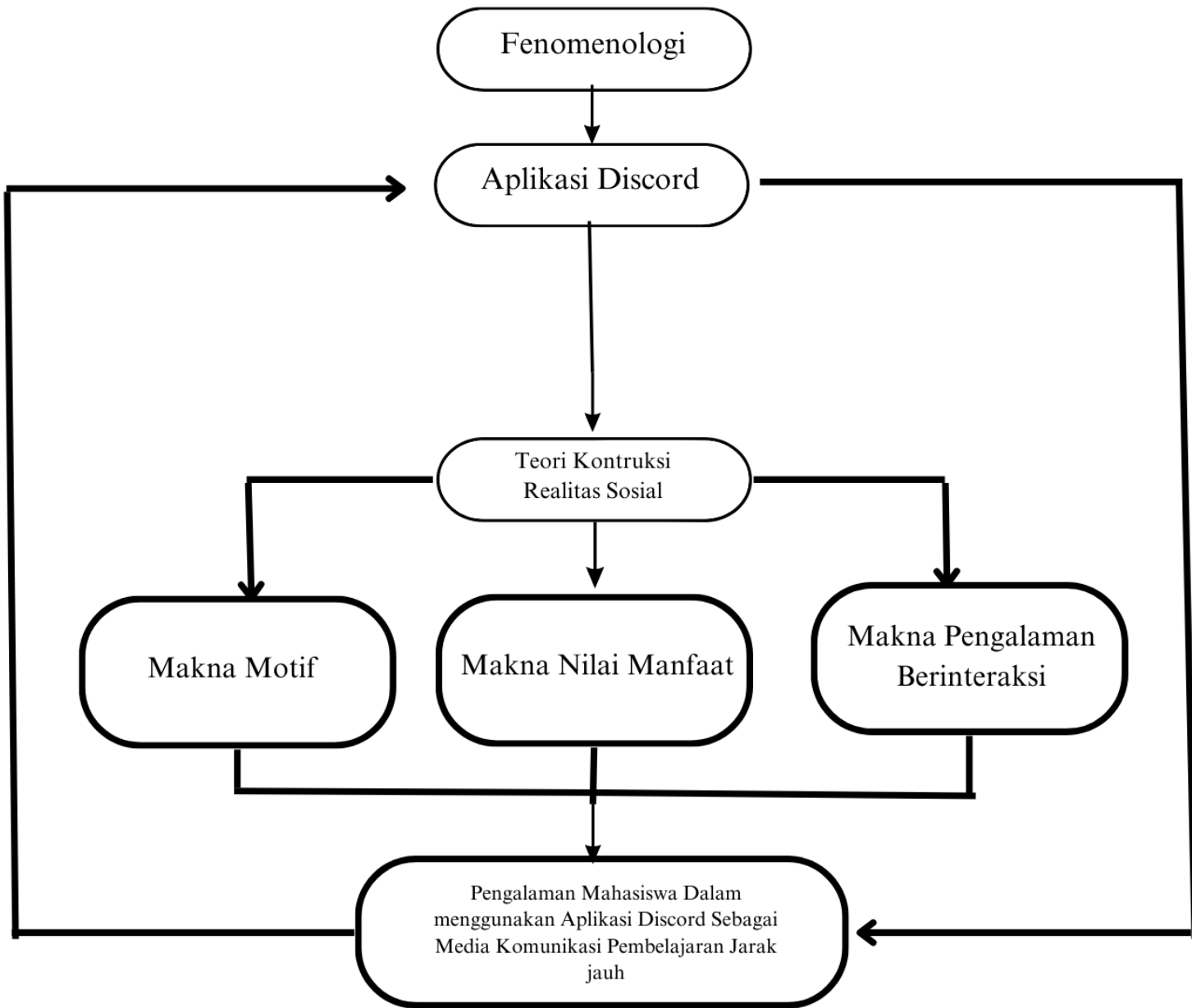
dunia sosial yang memiliki keberadaan yang independen, dan dianggap memiliki hukum-hukum yang mengatur dinamika dalamnya. Menurut Berger dan Luckmann yang dikutip oleh (Bungin, 2017:181), terdapat tiga macam realitas, yaitu realitas objektif, realitas simbolis, dan realitas subjektif. Realitas objektif adalah realitas yang terbentuk melalui pengalaman di dunia objektif yang berada di luar individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan yang ada secara nyata. Realitas simbolis merupakan ekspresi simbolis dari realitas objektif dalam berbagai bentuk seperti bahasa, tanda, dan simbol. Sedangkan realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk melalui proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolis ke dalam individu melalui proses internalisasi, di mana individu memberikan makna dan interpretasi pribadi terhadap realitas yang dialaminya.

Frans M. Parera dan Luckman dalam (Bungin, 2017:193) Realitas sosial dapat dipahami sebagai sebuah proses dialektika yang berlangsung secara simultan. (1), terdapat tahap eksternalisasi, di mana individu menyesuaikan diri dengan dunia sosial dan budaya sebagai hasil dari aktivitas dan interaksi manusia. (2), terdapat tahap objektivasi, di mana interaksi sosial tersebut berlangsung dalam dunia intersubjektif yang dilakukan secara terlembaga atau mengalami proses institusionalisasi. Tahap ini melibatkan pembentukan norma-norma, aturan, dan tata tertib yang mengatur interaksi sosial. (3), terdapat tahap internalisasi, di mana individu menginternalisasikan norma-norma dan nilai-nilai sosial melalui

proses identifikasi dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi tempat individu menjadi anggota. Melalui proses dialektika ini, realitas sosial terbentuk dan dapat dipahami dari ketiga tahap tersebut. (1) Tahap eksternalisasi mencerminkan adaptasi individu terhadap lingkungan sosialnya, (2) tahap objektivasi menunjukkan bagaimana interaksi sosial menjadi terlembaga, dan (3) tahap internalisasi menggambarkan bagaimana individu menginternalisasi nilai-nilai dan norma-norma sosial yang ada. Dalam keseluruhan proses ini, realitas sosial terus berkembang dan dipertahankan oleh individu dan masyarakat secara bersama-sama.

Berger dan Thomas Luckman menuangkan pikiran tentang konstruksi sosial dalam buku berjudul *The Social Construction of Reality*. Mereka menyebutkan bahwa seseorang hidup dalam kehidupannya mengembangkan suatu perilaku yang repetitif, yang mereka sebut “kebiasaan” (*habits*). Melalui kebiasaan ini, seseorang dapat mengembangkan komunikasi yang sesuai dengan karakteristik individu lainnya, yang dikenal sebagai pengkhasan. (*typication*). Selanjutnya, fakta yang ada adalah bahwa beberapa kebiasaan menjadi kepemilikan bersama semua anggota masyarakat, sehingga terbentuk lembaga. (*institution*) maka pada akhirnya persoalannya bagaimana mereka mengkategorikan (*to typify*) Secara internal, individu-individu dan anggota masyarakat saling berinteraksi dan saling mengembangkan lembaga mereka dengan menggunakan seperangkat nilai, norma, dan aturan yang mereka anut.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



Sumber: Penulis 2023