



## DINAMIKA INTERAKSI VIRTUAL DALAM PEMBENTUKAN RELASI SOSIAL *GROUP DISCORD* DARI *LIVE STREAMING YOUTUBE @IMATUH*

Ayu Permata Sari<sup>1\*</sup>, Juariyah<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Juli, 2026

Revised Juli, 2026

Accepted Juli, 2026

Available online Juli, 2026

[ayupermatas2514@gmail.com](mailto:ayupermatas2514@gmail.com)

[juariyah@unmuhjember.ac.id](mailto:juariyah@unmuhjember.ac.id)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.  
Copyright © 2023 by Author. Published by Cahaya Ilmu Bangsa Institute

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji dinamika interaksi virtual dalam pembentukan relasi sosial pada *Group Discord* yang terbentuk dari *live streaming YouTube @Imatuh*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dinamika interaksi virtual, menjelaskan proses pembentukan relasi sosial antaranggota, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial dalam komunitas tersebut. Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication (CMC)*, *Social Presence Theory*, dan *Sense of Community* sebagai landasan untuk menganalisis dinamika interaksi virtual serta pembentukan relasi sosial dalam komunitas *Discord*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri atas tiga moderator dan dua panitia kegiatan komunitas *Discord @Imatuh*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi virtual dalam komunitas *Discord* berlangsung secara aktif, terbuka, dan berkelanjutan melalui *text channel*, *voice channel*, diskusi, serta berbagai aktivitas komunitas. Relasi sosial antaranggota terbentuk melalui kesamaan minat terhadap *live streaming YouTube @Imatuh* yang berkembang menjadi hubungan yang lebih dekat melalui intensitas komunikasi, partisipasi dalam kegiatan komunitas, dan pengalaman bersama. Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan relasi sosial meliputi kesamaan minat, intensitas komunikasi, keterlibatan dalam aktivitas komunitas, budaya saling mendukung, serta peran *streamer* dalam membangun keterlibatan audiens. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Discord* tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang mendukung terbentuknya relasi sosial antaranggota komunitas.

**Kata Kunci:** Interaksi Virtual, Relasi Sosial, Komunitas *Discord*, *Live Streaming*, *Sense of Community*.

### Abstract

This study examines the dynamics of virtual interaction in the formation of social relationships within the *Discord* group originating from *@Imatuh YouTube live streaming*. The objectives of this study are to describe the dynamics of virtual interaction, explain the process of forming social relationships among community



members, and identify the factors influencing the formation of social relationships within the community. This study employs the theories of Computer-Mediated Communication (CMC), Social Presence Theory, and Sense of Community as the theoretical framework to analyze the dynamics of virtual interaction and the formation of social relationships within the Discord community. This study employed a descriptive qualitative approach using observation, in-depth interviews, and documentation as data collection techniques. The informants were selected through purposive sampling and consisted of three moderators and two event committee members of the @Imatuh Discord community. The findings reveal that virtual interaction within the Discord community is active, open, and continuous through text channels, voice channels, discussions, and various community activities. Social relationships among members are formed through their shared interest in @Imatuh YouTube live streaming, which gradually develops into closer relationships through intensive communication, participation in community activities, and shared experiences. The factors influencing the formation of social relationships include shared interests, communication intensity, participation in community activities, a supportive community culture, and the streamer's role in fostering audience engagement. This study concludes that Discord functions not only as a communication platform but also as a virtual social space that facilitates the formation of social relationships among community members.

**Keywords:** *Virtual Interaction Dynamics, Social Relationship, Discord, Live Streaming, YouTube.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan pola komunikasi masyarakat di berbagai belahan dunia. Komunikasi yang sebelumnya didominasi oleh internet berbasis teks kini berkembang menjadi ekosistem multimedia interaktif dengan video sebagai media komunikasi yang paling banyak digunakan. Perubahan tersebut turut menggeser posisi audiens dari sekadar penerima informasi menjadi partisipan aktif yang dapat terlibat dalam komunikasi dua arah, berinteraksi secara langsung, serta membangun hubungan secara *real-time* melalui media sosial (Fajarini et al., 2025; Salsabila & Wibawa, 2022). Dalam konteks ini, YouTube menjadi salah satu platform komunikasi yang memiliki peran penting karena mampu mengombinasikan penyampaian informasi dengan keterlibatan emosional pengguna serta memenuhi kebutuhan generasi muda terhadap media yang interaktif dan *on-demand* (Idris et al., 2020). Oleh karena itu, YouTube sering dipandang sebagai bentuk "televisi baru" yang banyak dimanfaatkan oleh Generasi Milenial dan Generasi Z (Rabbani & Wati, 2024).

Keberadaan fitur *live streaming* pada YouTube semakin memperkuat karakter komunikasi digital yang bersifat spontan, berlangsung secara *real-time*, dan lebih autentik karena minim proses penyuntingan. Melalui fitur *live chat*, komunikasi tidak hanya terjadi antara kreator dan penonton, tetapi juga berkembang di antara sesama penonton sehingga menciptakan kedekatan sosial. Pada komunitas gim, *live streaming* bahkan berfungsi sebagai ruang sosial digital yang memungkinkan anggota saling berinteraksi sekaligus membangun ikatan emosional (Tasidjawa et al., 2025). Bentuk komunikasi seperti penyebutan nama penonton maupun pembacaan komentar secara langsung mampu meningkatkan keterlibatan emosional karena berlangsung pada saat yang sama dengan proses siaran (Ramdani et al., 2025). Dalam konteks ini, Imatuh membangun hubungan dengan audiens melalui sapaan personal, humor, serta respons yang diberikan secara langsung sehingga jarak antara kreator dan penonton menjadi semakin dekat. Akibatnya, ketertarikan audiens tidak hanya berfokus pada konten yang disajikan, tetapi juga berkembang



menjadi rasa keterhubungan emosional dan kebersamaan dalam komunitas (Munawwaroh et al., 2025).

Meskipun demikian, *live chat* YouTube memiliki sejumlah keterbatasan, terutama karena alur percakapan berlangsung sangat cepat sehingga pesan yang dikirim sering kali terlewat. Kondisi tersebut mendorong sebagian anggota komunitas memanfaatkan Discord sebagai media komunikasi lanjutan yang menawarkan ruang interaksi lebih privat, terstruktur, dan berkelanjutan. Penelitian Rahayu dan Sukendro (2024) menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam Discord berlangsung melalui diskusi dengan topik tertentu yang didukung oleh aturan komunitas sehingga membentuk struktur sosial yang lebih jelas. Sementara itu, penelitian Jennifer dan Priliantari (2025) pada komunitas Studystream menunjukkan bahwa Discord mampu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan sekaligus mendorong partisipasi anggota. Dengan demikian, grup Discord yang lahir dari komunitas *live streaming* berkembang menjadi ruang sosial tersendiri yang memungkinkan komunikasi terus berlangsung di luar waktu siaran dan menghasilkan hubungan yang lebih intens dibandingkan interaksi melalui *live chat* YouTube (Jennifer & Priliantari, 2025; Wijaya & Suprihatin, 2024).

Fenomena interaksi virtual dalam komunitas Discord yang terbentuk dari *live streaming* YouTube @Imatuh menjadi menarik untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana komunikasi digital dapat berkembang menjadi relasi sosial antaranggota komunitas. Penelitian ini difokuskan pada tiga rumusan masalah, yaitu dinamika interaksi virtual dalam grup Discord @Imatuh, proses pembentukan relasi sosial antaranggota, serta faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial tersebut. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan sekaligus menganalisis ketiga aspek tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis terhadap pengembangan kajian komunikasi digital dan komunitas virtual, serta memberikan manfaat praktis bagi *streamer*, audiens, akademisi, maupun praktisi media.

Berbagai penelitian sebelumnya menjadi landasan dalam penelitian ini. A. T. Fikri et al. (2025) mengungkapkan bahwa Discord memiliki peran dalam memperkuat kedekatan sosial dan kohesi di antara anggota komunitas *gaming roleplay*. Penelitian Maulana dan Ayuh (2025) menunjukkan bahwa strategi komunikasi yang interaktif dan responsif selama *live streaming* mampu meningkatkan keterlibatan audiens, meskipun penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada strategi komunikasi kreator dibandingkan hubungan sosial antaranggota komunitas. Sementara itu, penelitian Chikal Fajar, Studi Ilmu Komunikasi, et al. (2024) menjelaskan bahwa Discord berfungsi sebagai media komunikasi kelompok pada komunitas *fandom* Vtuber yang mampu memperkuat solidaritas dan identitas kelompok. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut belum membahas secara khusus keterkaitan antara interaksi virtual dalam *live streaming* dengan proses pembentukan relasi sosial di dalam grup Discord. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut.

Penelitian ini menggunakan tiga landasan teori yang saling melengkapi sebagai dasar analisis. Teori pertama adalah *Computer Mediated Communication* (CMC) yang diperkenalkan oleh John December (1997) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Joseph B. Walther (1992; 1996). Teori ini menjelaskan bahwa komunikasi yang dimediasi teknologi memungkinkan individu membangun interaksi dan hubungan sosial, baik secara sinkron maupun asinkron. Walther (1996) menegaskan



bahwa hubungan sosial yang kuat tetap dapat terbentuk meskipun komunikasi berlangsung tanpa pertemuan secara langsung. Dalam konteks *live streaming* YouTube dan Discord, komunikasi sinkron berlangsung melalui *live chat* dan *voice channel*, sedangkan komunikasi asinkron terjadi melalui *text channel* maupun forum diskusi. Hal tersebut sejalan dengan temuan Rahayu dan Sukendro (2024) yang menyatakan bahwa penerapan CMC pada komunitas Discord mendukung terbentuknya pola interaksi sosial yang berlangsung secara berkelanjutan.

Teori kedua yang digunakan adalah *Social Presence Theory* yang dikemukakan oleh Short, Williams, dan Christie (1976). Teori ini menjelaskan tingkat persepsi individu terhadap kehadiran orang lain dalam komunikasi yang dimediasi teknologi. Kehadiran sosial dipengaruhi oleh kecepatan respons, penggunaan bahasa yang bersifat personal, ekspresi emosi, serta kemampuan media dalam menghadirkan rasa kebersamaan. Pada *live streaming* @Imatuh, kehadiran sosial terlihat melalui sapaan kepada penonton, penyebutan nama, serta candaan yang menciptakan suasana komunikasi yang akrab. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ramdani et al. (2025) yang menyatakan bahwa kehadiran sosial berpengaruh terhadap keterlibatan dan loyalitas audiens. Dalam komunitas Discord, kehadiran sosial semakin berkembang melalui komunikasi yang berlangsung secara rutin sehingga anggota tetap merasakan keberadaan satu sama lain meskipun belum pernah bertemu secara langsung.

Teori ketiga adalah *Sense of Community* yang dikembangkan oleh McMillan dan Chavis (1986). Teori ini menjelaskan bahwa rasa menjadi bagian dari suatu komunitas terbentuk melalui adanya keterikatan emosional dan rasa memiliki yang didukung oleh empat dimensi, yaitu *membership*, *influence*, *integration and fulfillment of needs*, serta *shared emotional connection*. Penelitian A. T. Fikri et al. (2025) menunjukkan bahwa Discord mampu memperkuat kohesi sosial sekaligus identitas komunitas dalam komunitas *gaming*. Ketiga teori tersebut digunakan secara terpadu karena masing-masing memiliki fokus yang saling melengkapi. *Computer Mediated Communication* menjelaskan bagaimana proses komunikasi virtual berlangsung, *Social Presence Theory* menjelaskan munculnya rasa kedekatan dalam interaksi tersebut, sedangkan *Sense of Community* menjelaskan faktor-faktor yang memperkuat terbentuknya relasi sosial antaranggota komunitas.

## 2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, dipilih karena bertujuan menelaah secara mendalam fenomena komunikasi digital dalam aktivitas *live streaming YouTube* @Imatuh untuk memahami dinamika interaksi virtual dan proses pembentukan relasi sosial dalam komunitas *Discord*. Pendekatan ini dinilai relevan karena fenomena komunikasi digital tidak dapat dipahami hanya melalui pengukuran kuantitatif, melainkan perlu ditelaah melalui pengalaman audiens dan dinamika sosial yang berkembang di ruang digital, sejalan dengan Rahayu & Sukendro (2024) bahwa pendekatan kualitatif efektif mengkaji pola komunikasi dan dinamika interaksi di komunitas *Discord* karena mampu menangkap pengalaman subjektif serta relasi sosial antaranggotanya.

Penelitian dilakukan secara virtual pada platform *YouTube* melalui kanal *live streaming* @Imatuh dan komunitas *Discord* yang terbentuk dari aktivitas tersebut, tanpa terikat pada lokasi geografis tertentu. *YouTube* berperan sebagai ruang publik virtual yang memungkinkan



komunikasi sinkron melalui *live streaming* dan *live chat*, sementara *Discord* berperan sebagai ruang virtual yang lebih privat dan terorganisasi dengan interaksi yang berlangsung berkelanjutan di luar waktu siaran. Penelitian direncanakan berlangsung sejak Januari 2026 hingga data yang diperoleh mencapai titik jenuh (*data saturation*).

Sumber data penelitian terdiri atas data primer, yaitu wawancara mendalam dengan moderator *live streaming YouTube* dan panitia acara komunitas *Discord @Imatuh* serta observasi terhadap aktivitas *live streaming* dan interaksi komunitas, guna menggali pengalaman dan persepsi informan mengenai bentuk interaksi dan faktor pembentuk relasi sosial. Data sekunder diperoleh dari jurnal ilmiah nasional dan internasional mengenai komunikasi digital, interaksi parasosial, komunitas virtual, *live streaming YouTube*, serta penggunaan *Discord* dalam komunitas *gaming*, di samping buku referensi dan skripsi/tesis terdahulu.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi non-partisipatif terhadap pola komunikasi antaranggota, frekuensi partisipasi, dan penggunaan kanal teks maupun *voice chat*; Rahayu & Sukendro (2024) menyatakan bahwa observasi terhadap komunitas *Discord* memungkinkan peneliti memahami pola komunikasi dan dinamika interaksi secara kontekstual. Wawancara mendalam dilaksanakan secara daring melalui *Discord* untuk menggali pengalaman dan makna subjektif informan. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data guna memperkuat validitas temuan, meliputi arsip konten *live streaming* dan struktur komunitas *Discord*; A. Fikri et al. (2025) menyatakan bahwa dokumentasi digital berperan penting menangkap pola interaksi yang tidak selalu dapat diamati secara langsung.

Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria moderator yang aktif menjalankan tugas moderasi dan memahami dinamika interaksi antaranggota, serta panitia kegiatan komunitas yang terlibat dalam pelaksanaan berbagai aktivitas. Jumlah informan ditetapkan sebanyak lima orang, terdiri atas tiga moderator dan dua panitia acara yang aktif di *Discord*, yaitu Ami (Panitia Event), Ida (Moderator), Milo (Moderator), Apia (Panitia Event), dan May (Moderator).

Teknik analisis data mengacu pada model analisis kualitatif interaktif Miles dan Huberman (Gradianto & Andiansari, 2024), yang terdiri atas tiga tahap. Reduksi data dilakukan melalui pemilihan dan pengelompokan data mentah ke dalam tema bentuk interaksi virtual antaranggota, pengalaman membangun hubungan sosial, faktor pendorong relasi sosial, serta bentuk keterikatan anggota terhadap komunitas. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data ke dalam narasi deskriptif yang menggambarkan pola komunikasi digital, mencakup kutipan wawancara informan untuk menunjukkan keterkaitan antarkonsep. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan untuk menemukan makna, pola, serta hubungan antarkonsep yang relevan dengan rumusan masalah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian ini adalah komunitas virtual yang terbentuk dari aktivitas *live streaming YouTube @Imatuh* dan berlanjut dalam *server Discord @Imatuh*. Kanal *YouTube @Imatuh* bergabung sejak 23 November 2016 dan memiliki sekitar 120 ribu *subscriber*, 526 video yang telah diunggah, serta lebih dari 23 juta kali tayangan, dengan konten yang didominasi permainan seperti *PUBG Mobile* dan *GTA V Roleplay*. *Server Discord @Imatuh* dibentuk pada 7 Desember 2024 sebagai



wadah komunikasi di luar aktivitas *live streaming*, dan hingga penelitian ini dilakukan telah memiliki 24.041 anggota dengan empat peran utama, yaitu Moderator yang mengelola sistem *server* dan menyelenggarakan kegiatan komunitas melalui *Tim Event*, *Server Booster*, *Clipper* yang mendokumentasikan dan membagikan potongan konten, serta *Member*. Kelima informan penelitian merupakan anggota yang berperan aktif sebagai Moderator, yaitu Ami (*Panitia Event*), Ida (Moderator), Milo (Moderator), Apia (*Panitia Event*), dan May (Moderator).

### ***Dinamika Interaksi Virtual dalam Group Discord yang Terbentuk dari Live Streaming YouTube @Imatuh***

Dinamika interaksi virtual dalam *group Discord @Imatuh* berlangsung secara aktif, terbuka, dan berkelanjutan. Interaksi yang awalnya terbentuk dari kesamaan ketertarikan terhadap *live streaming @Imatuh* berkembang menjadi komunikasi yang lebih luas, mencakup kehidupan sehari-hari, permainan, pengalaman pribadi, hingga dukungan emosional, sebagaimana disampaikan Apia dan May berikut.

*"Semua anggota suka ngobrol bukan cuman tentang Imatuh tapi sering banget topiknya random, banyak yang curhat, semuanya saling support."* **Apia (*Panitia Event*)**

*"Lebih ke seru karena semua anggotanya peduli satu sama lain, terus anggotanya cukup aktif ngobrol, banyak yang dibahas sama para anggota."* **May (*Moderator*)**

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *Discord* telah berkembang dari sekadar platform pendukung *live streaming* menjadi ruang komunikasi yang memfasilitasi interaksi sosial secara berkelanjutan antaranggota komunitas. Pemanfaatannya tidak hanya terbatas sebagai sarana bertukar informasi, tetapi juga berperan dalam membangun kedekatan, mempererat hubungan, dan menciptakan relasi sosial di antara anggota. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sufah et al. (2023) yang menyatakan bahwa *Discord* dalam komunitas virtual berfungsi sebagai ruang interaksi yang lebih fleksibel dan santai, di mana anggota tidak hanya berdiskusi mengenai permainan, tetapi juga berbagi cerita serta melakukan percakapan sehari-hari yang pada akhirnya memperkuat solidaritas dan kohesi komunitas.

Dinamika interaksi virtual juga terlihat dari berbagai aktivitas anggota, mulai dari diskusi karakter *GTA* yang dimainkan *Imatuh*, percakapan santai melalui *text channel*, hingga komunikasi melalui *voice channel*, sebagaimana disampaikan Ida berikut.

*"Semua dilakuin sih, ngobrol hal ga penting, kalau misal curhat juga ditanggepin, voice juga sampe ratusan jam."* **Ida (*Moderator*)**

Dari hasil tersebut dapat dipahami aktivitas komunikasi dalam komunitas berlangsung dalam berbagai bentuk dan tidak terbatas pada satu jenis interaksi. Anggota tidak hanya memanfaatkan *Discord* untuk memperoleh informasi mengenai *live streaming*, tetapi juga menggunakannya sebagai ruang untuk membangun komunikasi interpersonal melalui percakapan santai, berbagi pengalaman, berdiskusi, serta berinteraksi melalui *voice channel*. Temuan ini sejalan dengan Chikal Fajar, Alamsyah Kusumadinata, et al. (2024) yang menunjukkan bahwa anggota komunitas memanfaatkan berbagai fitur *Discord*, seperti *text channel* dan *voice channel*, untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan membangun interaksi sosial antarsesama anggota. Intensitas komunikasi juga berlangsung tinggi setiap hari, bahkan ketika tidak ada *live streaming* yang sedang berlangsung, sebagaimana disampaikan Ida dan Apia berikut.



*"Rame tiap hari, tiap detik, tiap jam." Ida (Moderator)*

*"Aktif banget, rame terus, sepiya kalau waktu tidur doang sama kalau anggota lagi kerja atau sekolah." Apia (Panitia Event)*

Hal ini sejalan dengan Puspita Rahayu & Genep Sukendro (2024) bahwa komunikasi virtual dalam komunitas *Growth Space* di *Discord* berlangsung aktif dan intens, mencakup pola semua saluran. Dibandingkan *live chat YouTube* yang interaksinya berpusat pada *streamer*, *Discord* memberikan ruang komunikasi yang lebih leluasa dan dua arah, sebagaimana disampaikan Ami dan May berikut.

*"Di Discord lebih leluasa dan bisa tag orang jadi kata-katanya bisa langsung tertuju spesifik ke orang." Ami (Panitia Event)*

*"Kalau di Discord lebih intens karena komunikasinya bisa lebih leluasa dan dua arah, kalau di live chat kita cuma fokus sama apa yang ditampilin Imatuh." May (Moderator)*

Temuan ini juga didukung Juariyah dan Yunita Putri Tyanta (2022) yang menjelaskan bahwa komunikasi melalui media digital memungkinkan proses komunikasi tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka dan berperan menjaga hubungan antarindividu. Suasana komunikasi yang tercipta dalam komunitas juga menjadi bagian penting dari dinamika interaksi virtual; para informan menggambarkan lingkungan *Discord* sebagai ruang yang nyaman, santai, dan terbuka, sebagaimana disampaikan May berikut.

*"Nyaman, santai, hangat, ramah, dan saling peduli satu sama lain." May (Moderator)*

Suasana ini sejalan dengan Rahayu dan Sukendro (2024) yang menunjukkan bahwa lingkungan komunikasi yang terbuka dan suportif membuat anggota merasa nyaman untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, serta berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas komunitas. Dalam menjaga keberlangsungan interaksi, moderator berperan penting mengawasi jalannya komunitas serta menjaga kenyamanan anggota, sebagaimana disampaikan Ami berikut.

*"Setiap ada yang menggiring opini atau ada yang melenceng ada reminder dari moderator untuk mengingatkan jangan berlebihan." Ami (Panitia Event)*

Temuan tersebut menunjukkan bahwa moderator tidak hanya menjalankan fungsi pengawasan, tetapi juga berperan sebagai pengelola interaksi yang menciptakan lingkungan komunikasi kondusif. Temuan ini sejalan dengan Anggra Wijaya & Suprihatin (2024) yang menunjukkan bahwa *Discord* juga menjadi ruang yang mendukung terbentuknya hubungan interpersonal melalui interaksi yang aktif, terbuka, dan berkelanjutan.

### ***Proses Pembentukan Relasi Sosial Antaranggota dalam Group Discord yang Berasal dari Komunitas Live Streaming YouTube @Imatuh***

Relasi sosial antaranggota dalam komunitas *Discord @Imatuh* terbentuk melalui proses interaksi yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Kesamaan minat terhadap *live streaming @Imatuh* menjadi titik awal yang mempertemukan anggota dalam satu ruang komunikasi, sebagaimana disampaikan Ami dan Apia berikut.

*"Bisa banget, karena yang ditonton orang yang sama jadi ada aja yang di omongin tentang live streaming dan akhirnya sering ngobrol dan jadi temen." Ami (Panitia Event)*



*"Iya kita jadi kenal lebih dekat di Discord kalau di live streaming tidak seintens di Discord." Apia (Panitia Event)*

Temuan ini menunjukkan adanya dimensi *Membership* dalam teori *Sense of Community* McMillan dan Chavis (1986), di mana kesamaan minat menjadi dasar yang mempertemukan anggota, sejalan dengan Chikal Fajar, Alamsyah Kusumadinata, et al. (2024) bahwa kesamaan minat menjadi dasar terbentuknya komunitas di *Discord*, meskipun hubungan selanjutnya berkembang melalui interaksi aktif pada berbagai fitur komunikasi. Aktivitas bersama turut menjadi faktor yang mempercepat terbentuknya relasi sosial, sebagaimana disampaikan Milo dan Ida berikut.

*"Awal mula saling bales chat di general, gabung voice chat, dan Imatuh suka bikin event berkelompok, jadi aku suka kenalan satu sama lain." Milo (Moderator)*

*"Biasanya mabar sama voice, ngobrol, bercanda, dan lama lama jadi dekat." Ida (Moderator)*

Keterlibatan tersebut menunjukkan adanya *Shared Emotional Connection*, yaitu ikatan emosional yang terbentuk melalui pengalaman bersama; semakin sering anggota mengikuti *voice chat*, bermain *game*, maupun *event* komunitas, semakin besar peluang terbentuknya kedekatan antaranggota. Temuan ini sejalan dengan Rahayu dan Sukendro (2024) bahwa komunikasi virtual di *Discord* tidak hanya berlangsung melalui pertukaran informasi, tetapi juga melalui diskusi dan komunikasi *voice channel* yang mendorong terbentuknya hubungan yang lebih erat. Seiring berjalannya waktu, hubungan yang awalnya hanya sebatas sesama penonton berkembang menjadi lebih personal, di mana anggota mulai berbagi pengalaman pribadi, sebagaimana disampaikan May dan Milo berikut.

*"Anggotanya peduli satu sama lain dan saling support kalau ada yang butuh bantuan." May (Moderator)*

*"Pernah, aku udah sering curhat tentang sekolah aku, keluarga aku, tentang Imatuh juga." Milo (Moderator)*

Kesediaan anggota untuk saling mendukung dan berbagi pengalaman pribadi mencerminkan dimensi *Integration and Fulfillment of Needs*, yaitu ketika komunitas mampu memenuhi kebutuhan sosial anggotanya. Temuan ini sejalan dengan Rahayu dan Sukendro (2024) bahwa komunitas *Discord* juga menjadi ruang bagi anggota melakukan sesi curhat dan memperoleh dukungan sesama anggota, didorong oleh moderator yang suportif. Beberapa informan menjelaskan bahwa hubungan yang terjalin telah berkembang menjadi pertemanan yang terasa nyata meskipun berlangsung melalui media digital, sebagaimana disampaikan Ida dan Milo berikut.

*"Menurutku udah seperti teman beneran karena hampir tiap hari ngobrol dan saling tahu kabar satu sama lain." Ida (Moderator)*

*"Iya nyaman banget, soalnya aku perantau, sendirian, introvert, gapunya temen, Discord ini jadi wadah buat jadi banyak temen." Ida (Moderator)*

*"Nyaman banget, aku ngerasa punya keluarga dari berbagai pulau." Milo (Moderator)*

Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa relasi sosial yang terbentuk tidak lagi dipandang sebagai hubungan virtual semata, tetapi telah berkembang menjadi hubungan pertemanan yang bermakna, mencerminkan semakin kuatnya *Shared Emotional Connection*.



Temuan ini sejalan dengan Wijaya dan Suprihatin (2024) bahwa *Discord* menjadi ruang untuk membangun hubungan interpersonal antaranggota, di mana anggota berbagi pengalaman kehidupan pribadi. Meskipun demikian, tidak seluruh anggota mengalami proses ini dengan mudah; beberapa informan mengungkapkan hambatan yang berkaitan dengan karakteristik pribadi anggota, sebagaimana disampaikan Apia dan May berikut.

*"Banyak juga yang introvert jadi malu itu jadi penghambat juga sih."* **Apia (Panitia Event)**

*"Ada waktu dimana yang muncul orang itu itu aja jadi yang baru ngerasa takut untuk nimbrung."* **May (Moderator)**

Faktor individu, seperti rasa malu dan sifat *introvert*, memengaruhi keberanian anggota untuk memulai interaksi, sementara dominasi anggota yang telah aktif juga dapat membuat anggota baru merasa ragu berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses berkembangnya *Membership* tidak dialami oleh seluruh anggota dengan cara yang sama, sejalan dengan Sufah dkk. (2023) bahwa keberhasilan pembentukan hubungan tetap dipengaruhi oleh tingkat partisipasi masing-masing anggota. Secara keseluruhan, relasi sosial antaranggota dalam komunitas *Discord* @Imatuh terbentuk melalui proses yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan, dari kesamaan minat, interaksi rutin, keterlibatan dalam aktivitas komunitas, munculnya rasa percaya, hingga kebiasaan saling mendukung, meskipun terdapat beberapa hambatan dalam prosesnya.

#### ***Faktor-Faktor yang Memengaruhi Terbentuknya Relasi Sosial Antaranggota dalam Group Discord yang Berasal dari Komunitas Live Streaming YouTube @Imatuh***

Berdasarkan hasil wawancara, pembentukan relasi sosial antaranggota dalam komunitas *Discord* @Imatuh dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu kesamaan minat, intensitas komunikasi, keterlibatan dalam aktivitas komunitas, budaya komunitas yang suportif, serta peran Imatuh sebagai figur sentral, di samping beberapa faktor yang menghambat proses tersebut. Kesamaan minat menjadi salah satu faktor utama yang mempermudah anggota membangun kedekatan karena memiliki topik pembicaraan yang sama, sebagaimana disampaikan Ami berikut.

*"Kalau minat udah tentu, minat nonton game yang dimainkan Imatuh dan humor juga ga beda jauh jadi semuanya mudah untuk dekat."* **Ami (Panitia Event)**

Temuan ini sejalan dengan Muhamad Chikal Fajar dkk. (2024) bahwa kesamaan minat menjadi karakteristik utama dalam pembentukan komunitas di *Discord* karena mempermudah anggota memulai komunikasi dan bertukar informasi. Faktor berikutnya adalah intensitas komunikasi antaranggota, sebagaimana disampaikan Milo berikut.

*"Menurut aku, ya. Karena untuk saling mengenal satu sama lain agar terciptanya kedekatan antaranggota perlu komunikasi yang intens."* **Milo (Moderator)**

Komunikasi yang dilakukan secara berulang memungkinkan anggota membangun kedekatan secara bertahap, sejalan dengan Rahayu dan Sukendro (2024) bahwa komunikasi virtual di *Discord* berlangsung aktif dan berkelanjutan sehingga anggota dapat saling mengenal. Keterlibatan dalam berbagai aktivitas komunitas turut memengaruhi terbentuknya relasi sosial, sebagaimana disampaikan Ida berikut.



*"Chat sebenarnya sudah bikin dekat cuma kalau yang bikin lebih dekat voice chat karena ngobrol langsung dan biasanya anak-anak Discord suka mabar."* **Ida (Moderator)**

Aktivitas seperti *voice chat* dan bermain *game* bersama menciptakan pengalaman bersama (*shared experience*) yang memungkinkan anggota membangun kedekatan secara lebih alami. Temuan ini didukung Sufah dkk. (2023) bahwa aktivitas bersama di *Discord* mendorong interaksi yang lebih intens sehingga hubungan antaranggota dapat berkembang lebih dekat. Budaya komunitas yang ramah dan suportif juga menjadi faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial, sebagaimana disampaikan May berikut.

*"Karena saling peduli akhirnya ngerasa akrab satu sama lain."* **May (Moderator)**

Sikap saling peduli membuat anggota merasa diterima sebagai bagian dari komunitas, sejalan dengan Wijaya dan Suprihatin (2024) bahwa *Discord* menciptakan lingkungan interaksi yang nyaman melalui komunikasi terbuka dan saling mendukung. Keberadaan Imatuh sebagai *streamer* sekaligus figur sentral komunitas juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial, sebagaimana disampaikan May berikut.

*"Menurut aku sangat besar banget karena Imatuh memberikan kasih sayang dan berasa banget, jadi penonton akhirnya punya rasa sayang kesesama, itu yang ngebuat jadi dekat ke anggota."* **May (Moderator)**

Interaksi yang ditampilkan Imatuh mendorong terbentuknya suasana komunitas yang hangat sehingga anggota terdorong menjalin hubungan yang lebih dekat. Temuan ini sejalan dengan Kukuh Pribadi dkk. (2022) bahwa *live streaming* di *YouTube* membangun ruang interaksi kreator-audiens yang menjadi dasar terbentuknya komunitas digital berpusat pada figur kreator. Selain faktor pendukung, hasil wawancara juga menunjukkan adanya faktor penghambat yang berkaitan dengan karakteristik individu, sebagaimana disampaikan Apia dan Ida berikut.

*"Banyak juga yang introvert jadi malu itu jadi penghambat juga sih."* **Apia (Panitia Event)**

*"Karena malu buat interaksi jadi tidak bisa dekat dengan anggota lain."* **Ida (Moderator)**

Karakteristik individu, seperti rasa malu dan kecenderungan menghindari interaksi, memengaruhi proses pembentukan relasi sosial sehingga sebagian anggota membutuhkan waktu lebih lama untuk membangun kedekatan. Temuan ini didukung Juariyah dan Yunita Putri Tyanta (2022) bahwa proses komunikasi melalui media digital dipengaruhi berbagai faktor, termasuk perbedaan karakteristik individu dan kesiapan berkomunikasi.

Berdasarkan temuan tersebut, kesamaan minat terhadap *live streaming YouTube @Imatuh* mencerminkan dimensi *membership* yang menjadi dasar terbentuknya hubungan sosial antaranggota. Intensitas komunikasi serta peran Imatuh sebagai figur sentral mencerminkan dimensi *influence* dalam mempertahankan keberlangsungan komunitas. Keterlibatan anggota dalam berbagai aktivitas komunitas mencerminkan dimensi *integration and fulfillment of needs*, sementara pengalaman berinteraksi secara berulang membentuk kedekatan emosional yang mencerminkan *shared emotional connection*. Keempat dimensi tersebut menunjukkan bahwa proses pembentukan relasi sosial dalam komunitas *Discord @Imatuh* berlangsung secara bertahap



melalui interaksi yang berkelanjutan hingga terbentuk hubungan yang lebih dekat dan bermakna antaranggota.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dinamika interaksi virtual dalam pembentukan relasi sosial *group Discord* dari *live streaming YouTube @Imatuh*, dapat disimpulkan bahwa dinamika interaksi virtual dalam komunitas ini berlangsung secara aktif, terbuka, dan berkelanjutan. Interaksi yang awalnya berfokus pada pembahasan *live streaming* berkembang menjadi komunikasi yang lebih luas, meliputi diskusi permainan, percakapan sehari-hari, berbagi pengalaman pribadi, hingga saling memberikan dukungan, yang difasilitasi oleh *text channel*, *voice channel*, dan *event* komunitas sehingga interaksi tidak lagi bergantung pada jadwal *live streaming*. Suasana komunikasi yang santai serta peran moderator dalam menjaga kenyamanan komunitas turut mendukung keberlangsungan interaksi virtual antaranggota.

Proses pembentukan relasi sosial antaranggota berlangsung secara bertahap melalui interaksi yang berkelanjutan, diawali oleh kesamaan minat terhadap *live streaming YouTube @Imatuh*, kemudian berkembang melalui keterlibatan dalam percakapan, *voice chat*, bermain gim bersama, serta berbagai aktivitas komunitas lainnya. Intensitas komunikasi yang tinggi memungkinkan anggota saling mengenal karakter, membangun rasa percaya, berbagi pengalaman pribadi, dan saling mendukung, sehingga hubungan yang awalnya hanya sebatas sesama penonton berkembang menjadi hubungan pertemanan yang lebih dekat dan bermakna, meskipun proses tersebut juga menghadapi hambatan seperti rasa malu, sifat *introvert*, dan keraguan anggota baru untuk bergabung dalam percakapan yang telah didominasi anggota lama.

Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan relasi sosial meliputi kesamaan minat, intensitas komunikasi, keterlibatan dalam berbagai aktivitas komunitas, budaya komunitas yang suportif, serta peran *Imatuh* sebagai figur sentral komunitas. Kesamaan minat mempermudah anggota memulai komunikasi, sedangkan intensitas komunikasi dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas memperkuat kedekatan melalui pengalaman bersama; budaya komunitas yang ramah dan saling mendukung menciptakan rasa nyaman bagi anggota untuk berinteraksi, sementara cara *Imatuh* berkomunikasi dengan penontonnya membentuk budaya komunikasi yang kemudian berkembang di dalam komunitas *Discord*. Di sisi lain, faktor individu, seperti rasa malu dan kecenderungan menghindari interaksi, menjadi hambatan dalam proses pembentukan relasi sosial. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas *Discord @Imatuh* tidak hanya berfungsi sebagai ruang komunikasi yang terbentuk dari aktivitas *live streaming YouTube*, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial yang memungkinkan anggota membangun relasi yang lebih dekat dan bermakna, sehingga media digital tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai ruang terbentuknya hubungan sosial, rasa memiliki, dan kedekatan emosional di antara anggota komunitas.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi mengenai dinamika interaksi virtual, komunitas digital, dan pembentukan relasi sosial pada platform *Discord* maupun media komunikasi berbasis komunitas lainnya, dengan kemungkinan pengembangan lebih lanjut melalui teori *online community engagement*, *parasocial relationship*, atau *social capital*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan



bagi *streamer* atau *content creator* bahwa interaksi yang hangat, konsisten, dan melibatkan audiens dapat mendorong terbentuknya komunitas yang aktif serta relasi sosial yang positif antarpenggemar; bagi pengelola komunitas *Discord* agar terus menciptakan lingkungan komunikasi yang nyaman, terbuka, dan suportif; bagi anggota komunitas agar lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sehingga kesempatan membangun relasi sosial semakin berkembang; serta bagi peneliti selanjutnya agar memperluas objek penelitian dengan membandingkan komunitas *Discord* atau platform komunitas digital lainnya, seperti Telegram maupun Reddit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggra Wijaya, S., & Suprihatin. (2024). *Peran Aplikasi Discord untuk membangun Komunikasi Interpersonal Relation Grup Fervency pada Game Perfect World II Indonesia*.
- Chikal Fajar, M., Alamsyah Kusumadinata, A., & Purnomo, A. M. (2024). *Karakteristik Komunikasi Kelompok di Sosial Media Discord* (Vol. 3).
- Chikal Fajar, M., Studi Ilmu Komunikasi, P., Djuanda Bogor, U., & Barat, J. (2024). *Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual Vtuber Moona Hoshinova di Sosial Media Discord* (Vol. 3).
- Fajarini, S. D., Kurniawati, J., & Yuliani, F. (2025). Transisi Media Tradisional Ke Digital (Studi Kasus Pada Media Lokal Di Bengkulu). *Jurnal Khobar: Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(1), 551-568. <https://doi.org/10.37092/khabar.v7i1.1216>
- Fikri, A., Nayiroh, L., & Budhiharti, T. W. (2025). Fenomena Sosial terhadap Perubahan Bentuk Interaksi Sosial menggunakan Teknologi Video Game pada Suatu Komunitas Video Game. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 9(1), 509.
- Fikri, A. T., Nayiroh, L., & Budhiharti, T. W. (2025). Fenomena Sosial terhadap Perubahan Bentuk Interaksi Sosial menggunakan Teknologi Video Game pada Suatu Komunitas Video Game. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 9(1), 503-511.
- Gradianto, J. V., & Andiansari, P. (2024). Pengelolaan Akun Media Sosial Instagram @keretaapikita Oleh Public Relations PT. Kereta Api Indonesia Dalam Meningkatkan Citra Positif. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 9(3), 17.
- Idris, I. K., Revolusi, P., Wahyuti, T., Yusuf, K., Annas, F. B., Utami, A. B., Wahyutama, Soefijanto, T. A., Widjanarko, P., & Sudarmanti, R. (2020). *Komunikasi di Media Baru* (I. K. Idris, Ed.; Bunga Rampai). Rajawali Buana Pusaka.
- Jennifer, M. T., & Priliantari, Y. D. (2025). Pemanfaatan Platform Discord sebagai Media Komunikasi Komunitas Virtual Studystream. *Jurnal Ilmu Komunikasi Widyanita*, 3(1), 14-26.
- Maulana, R., & Ayuh, T. (2025). Pola Strategi Komunikasi Digital Youtuber @Deankt dalam Meningkatkan Keterlibatan Viewers Saat Live Streaming. In *Siwah: Multidisciplinary Scientific Journal* (Vol. 1). <https://journal.independentresearchcenter.com/smsj>
- Munawwaroh, Z., Fauzi, R. M., & Syarrafah, M. (2025). Relasi Parasosial sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Live Commerce TikTok di Indonesia. *Mukasi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 304-314. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i2.4363>
- Puspita Rahayu, P., & Genep Sukendro, G. (2024). *Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord*.



- Rabbani, F. Z., & Wati, R. (2024). Komunitas dan Interaksi Penonton Pada Siaran Langsung di Kanal Youtube Naplive. *Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(3), 406-415.
- Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2024a). Gregorius Genep Sukendro: Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord. *Prologia*, 8(1), 70.
- Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2024b). Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord. *Prologia*, 8(1), 67.
- Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2024c). Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord. *Prologia*, 8(1), 69.
- Ramdani, L., Komaladewi, R., & Yudha, R. T. B. (2025a). The Effect of Live Streaming Interaction on Consumers' Purchase Intention in Bandung City: Social Presence as a Mediation Factor. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 8(3).
- Ramdani, L., Komaladewi, R., & Yudha, R. T. B. (2025b). The Effect of Live Streaming Interaction on Consumers' Purchase Intention in Bandung City: Social Presence as a Mediation Factor. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 8(3), 8386.
- Salsabila, T. A., & Wibawa, A. P. (2022). Peran dan Pemanfaatan Media Sosial di Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(9), 416-421. <https://doi.org/10.17977/um068v1i92022p416-421>
- Sufah, I. F., Kusumastuti, N., & Satrio, N. A. (2023). Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Prosiding Seminar Nasional*, 1-12.
- Tasidjawa, J. S., Suardhita, N., & Fitria, N. (2025). Pengaruh Live Streaming Youtube @Ybrap Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Pemuda Lithang Bakti Pondok Cabe. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(10), 17403-17412. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Wijaya, S. A., & Suprihatin. (2024). Peran Aplikasi Discord untuk Membangun Komunikasi Interpersonal Relation Grup Fervency pada Game Perfect World II Indonesia. *Digicom: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 4(4), 396.