



## Makna Avatar Couple pada Pengguna Media Sosial Discord

Risman Maulana, Anne Maryani\*

*Prodi Manajemen Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung Indonesia*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 12/11/2022

Revised : 16/12/2022

Published : 23/12/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2  
No. : 2  
Halaman : 147-154  
Terbitan : **Desember 2022**

### ABSTRAK

Avatar couple telah menjadi salah satu hal yang cukup sering kita temui, terkhusus ketika kita berjelajah lewat internet. Tidak jarang kita temui foto-foto atau avatar dua dimensi yang menunjukkan layaknya sepasang kekasih. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motif, pengalaman, dan juga makna dari para pengguna avatar couple dalam menggunakan avatar couple. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa motif dari pengguna media sosial discord dalam menggunakan avatar couple yaitu mencari perhatian, dan memberikan rasa aman, diajak oleh pasangan, terpaksa, dan karena melihat orang lain.

**Kata Kunci :** Avatar Couple, Media Sosial, Discord, Fenomenologi

### ABSTRACT

Couple avatars have become one of the things that we encounter quite often, especially when we are browsing via the internet. It's not uncommon for us to find two-dimensional photographs or avatars that show a pair of lovers. The purpose of conducting this research is to find out how the motives, experiences, and also the meaning of the avatar couple users use the avatar couple. Data collection techniques in this study used in-depth interviews and observation. Based on the results of the study, it was found that the motives of discord social media users in using the avatar couple were seeking attention, and providing a sense of security, being invited by a partner, being forced, and because they saw other people.

**Keywords :** Avatar Couple, Social Media, Discord, Phenomenology,

@ 2022 Jurnal Riset Manajemen Komunikasi Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

Teknologi pada era atau zaman ini mengalami perkembangan yang cukup cepat, dimana pada bidang komunikasi pun termasuk bidang yang mengalami perkembangan. Salah satu dari perkembangan teknologi pada bidang komunikasi munculnya media-media sosial seperti; whatsapp, LINE, facebook, twitter, tiktok, instagram, discord serta media-media sosial lainnya. Media-media sosial ini bisa memberikan kemudahan pada masyarakat dalam berkomunikasi ataupun dalam melakukan interaksi antara satu orang dengan orang lain dan juga memberikan kebebasan bagi para penggunanya untuk melakukan komunikasi ataupun untuk membagikan berbagai informasi ke sesama penggunanya.

Dengan adanya media-media sosial ini tentu memberikan dampak positif, seperti yang diungkapkan oleh Cahyono (2016:153) bahwa media sosial ini memiliki dampak positif yaitu diantaranya adalah memberikan kemudahan kepada kita untuk melakukan interaksi dengan banyak orang, memperlebar lingkungan pergaulan, jarak maupun waktu bukan lagi masalah, memberikan kemudahan dalam berekspresi diri, prose persebaran pesan dan informasi bisa berlangsung dengan sangat cepat, dan tentunya tidak begitu menghabiskan banyak biaya. Akan tetapi kemudahan inilah yang justru melahirkan permasalahan-permasalahan baru akibat adanya dampak negatif. Selain dampak positif dari media sosial, Cahyono (2016:154) menemukan juga dampak negatif yang terjadi akibat dari media sosial yaitu orang-orang yang dekat menjadi jauh, kemudian interaksi yang dilakukan dengan cara tatap muka mulai menurun, menjadikan orang-orang kecanduan karena internet, mulai melahirkan konflik-konflik baru, hadirnya masalah privasi yang tidak ada batasannya lagi, dan yang sangat terasa adalah begitu rentannya bagi pengguna media sosial untuk terkena pengaruh buruk dari orang lain.

Sehingga peneliti saat ini berfokus pada salah satu media sosial yang cukup memberikan pengaruh pada perkembangan teknologi komunikasi yaitu media sosial Discord. Pada dasarnya discord ini merupakan media sosial yang berbasis server online yang berisikan sekelompok orang dengan ketertarikan yang sama terhadap suatu hal. Pada media sosial Discord ini terdapat fitur untuk menggunakan avatar atau Display picture. Menurut Mazlan & Abu Bakar (2013:361) Avatar didefinisikan sebagai karakter yang mewakili individu dalam lingkungan online. Avatar ini menjadi salah satu bentuk identitas diri bagi para pengguna secara visual. Karena dengan adanya avatar ini, pengguna lain dapat dengan mudah membedakan pengguna yang satu dengan yang lain dilihat dari foto profilnya.

Menurut Nowak & Fox (2018:40) Disebutkan bahwa Avatar ini digunakan untuk representasi diri, mengekspresikan identitasnya, dan eksplorasi identitas. Representasi diri dalam arti ini yaitu berupa menunjukkan dirinya sebagai satu tokoh atau karakter baik terlepas sesuai dengan fisiknya di dunia nyata ataupun tidak. Penggunaan avatar juga menjadi bentuk ekspresi terhadap identitas, dimana ketika seseorang berjelajah melalui dunia virtual, maka ada identitas yang ditunjukkan sebagai ciri khas dari seseorang dan bagaimana ia ingin dikenal. Disamping itu ada juga wujud eksplorasi identitas yang mana ada kemungkinan bahwa seseorang masih mencari jati diri yang belum ditemukan, atau mungkin mengganti atau menambahkan jati diri barunya dengan berjelajah melalui dunia virtual.

Goffman (dalam Nowak & Fox, 2018:40) orang-orang akan dengan hati-hati mengelola bagaimana mereka menampilkan diri yang tak lain adalah dengan tujuan untuk bisa mengoptimalkan apa yang mereka miliki dalam memenuhi tujuan sosial. Dalam hal ini Avatar menjadi salah satu media untuk bisa menampilkan diri, yang mana tentu setiap individu yang menggunakan avatar akan memiliki tujuannya masing-masing. Begitu juga dalam menentukan seperti apa avatar yang akan digunakan menjadi sebuah jalan yang akan mengantarkan bagaimana seseorang ingin dilihat dan dipandang melalui dunia virtual.

Penggunaan avatar tentu memberikan pengaruh dalam berinteraksi sosial melalui dunia virtual ataupun dunia digital. Nowak & Fox (2018:1) menyebutkan bahwa ketertarikan, gender, dan ras menjadi salah satu pengaruh avatar dalam persepsi diri, perilaku yang dilakukan kepada orang lain, dan kebiasaan yang dilakukan. Dalam hal ini berarti ketika seseorang menggunakan avatar tertentu, yang kemudian avatar tersebut mengandung ketertarikan, gender, atau ras, maka hal tersebut pun turut menjadi pengaruh dalam seseorang dalam memahami persepsi diri, bertindak dengan orang lain, dan melakukan kebiasaan-kebiasaan.

Pada beberapa server discord saat ini, ada suatu fenomena yang cukup menarik terjadi. Saat ini beberapa pengguna dari media sosial discord menggunakan Avatar Couple di beberapa server. Avatar Couple

pada dasarnya adalah karakter yang mewakili individu dalam lingkungan online yang dipasang dengan saling berpasangan yang dilakukan oleh dua orang.

Hal tersebut menjadikan peneliti untuk mengambil tema avatar couple ini dalam melakukan penelitian. Hal ini dikarenakan seperti halnya yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa avatar pada dasarnya memberikan pengaruh terhadap persepsi diri seseorang, bagaimana seseorang berinteraksi atau bertindak terhadap orang lain, dan juga dalam menumbuhkan kebiasaan-kebiasaannya. Hal-hal ini lah yang menurut peneliti perlu menjadi perhatian, karena tidak dapat dipungkiri bahwa hal-hal tersebut merupakan suatu fundamental dalam bagaimana seseorang menjalani aktivitas pada dunia virtual. Ketika seseorang memiliki persepsi diri yang berkualitas, tau bagaimana bertindak atau berinteraksi dengan orang lain, dan menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan yang positif, maka akan terbentuk pula lingkungan yang positif.

Maka dari itu perlu untuk dikaji lagi lebih dalam terkait makna avatar couple pada pengguna media sosial discord guna mengetahui lebih dalam lagi bagaimana orang-orang memaknai avatar couple ini. Makna ini sendiri dibangun dengan dasar motif yang dimiliki seseorang, sehingga perlu dicari apa motif seseorang dalam menggunakan avatar couple ini. Kemudian motif yang dimiliki ini tentu pada akhirnya akan mengarah pada bagaimana seseorang bertindak atau melakukan tindakan sosial yang berubah menjadi pengalaman. Pengalaman-pengalaman yang dilalui dan dialami inilah yang pada akhirnya akan membentuk makna. Pada konteks ini maka makna terkait avatar couple lah yang akan terbentuk dari para informan pada penelitian ini.

Dari fenomena yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui motif pengguna media sosial discord dalam menggunakan avatar couple, (2) Untuk mengetahui pengalaman pengguna media sosial discord dalam menggunakan avatar couple, (3) Untuk mengetahui makna avatar couple pada pengguna media sosial discord.

Dari konteks yang telah dijabarkan di atas menjadikan alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang dimana dalam melakukan penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan berfokus kepada pendekatan fenomenologi yang dimana fokus penelitiannya mengacu pada Makna Avatar Couple di Media Sosial Discord..

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2018:5) penelitian kualitatif ini yaitu merupakan penelitian yang dalam penelitiannya berfokus dalam menggunakan latar alamiah, dengan tujuan untuk bisa memberikan penafsiran atas fenomena-fenomena yang sedang terjadi dan dilakukan dengan cara mengikutsertakan berbagai metode yang ada. Pada intinya metode kualitatif ini yaitu suatu metode penelitian yang berusaha untuk bisa menjabarkan serta memberikan penafsiran dan memahami suatu fenomena yang dalam fenomena tersebut terdapat keterkaitan dengan yang dialami oleh subjek penelitian. Peneliti menjadikan penelitian kualitatif sebagai metode dalam melakukan penelitian ini yaitu karena dengan menggunakan metode penelitian kualitatif bisa mendeskripsikan dan menggambarkan hasil penelitian secara jelas.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan fenomenologi milik Alfred Schutz. Fenomenologi jika ditinjau sebagai pendekatan maka fenomenologi ini bertujuan untuk berusaha memahami suatu perspektif, persepsi masyarakat, serta pemahaman terhadap situasi tertentu atau yang biasa kita sebut sebagai fenomena. Fenomenologi merupakan studi tentang ‘fenomena,’ tentang penampilan suatu atau sejumlah hal yang muncul dari kesadaran pengalaman orang lain, termasuk cara kita memberikan makna terhadap hal-hal mengemuka dari dalam pengalaman tersebut” Menurut Plato (dalam Sobur & Mulyana, 2020).

Dalam penelitian ini juga dibantu dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik. Teori dari interaksionisme simbolik ini lebih berfokus terhadap kajian-kajian yang berorientasi pada urgensi berupa simbol-simbol yang ada dalam kehidupan manusia. Dalam teori ini ditemukan bahwa individu-individu berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol, yang di dalamnya berisi tanda-tanda, isyarat dan kata-kata. Simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang disepakati bersama. (Mulyana, 20018:92).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melalui wawancara mendalam, dan juga observasi. Wawancara mendalam dilakukan kepada para pengguna *avatar couple* yang tentunya telah memenuhi kriteria. Sedangkan observasi dilakukan untuk memperkuat hasil wawancara yang menjadi data primer pada penelitian ini. Observasi dilakukan di server Discord Sobat Genshin dan peneliti memantau bagaimana interaksi yang terjadi pada server antara para pengguna *avatar couple* ini.

Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu *Avatar Couple* yang mana berfokus pada mencari makna dari *avatar couple* itu sendiri. Dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah para pengguna *avatar couple* dari server Discord Sobat Genshin. Server Sobat Genshin merupakan salah satu server dari media sosial Discord yang berdiri sejak awal Januari 2021. Tujuan didirikannya server ini adalah untuk menjadi server yang dapat mewartakan segala hal yang berkaitan dengan game Genshin Impact. Dalam server Discord ini memungkinkan pengguna untuk membuat saluran komunikasi sesuai dengan keinginan pengguna. Pengguna dapat membuat channel yang nantinya digunakan sebagai media interaksi baik melalui voice chat, text chat, hingga streaming.

### C. Hasil dan Pembahasan

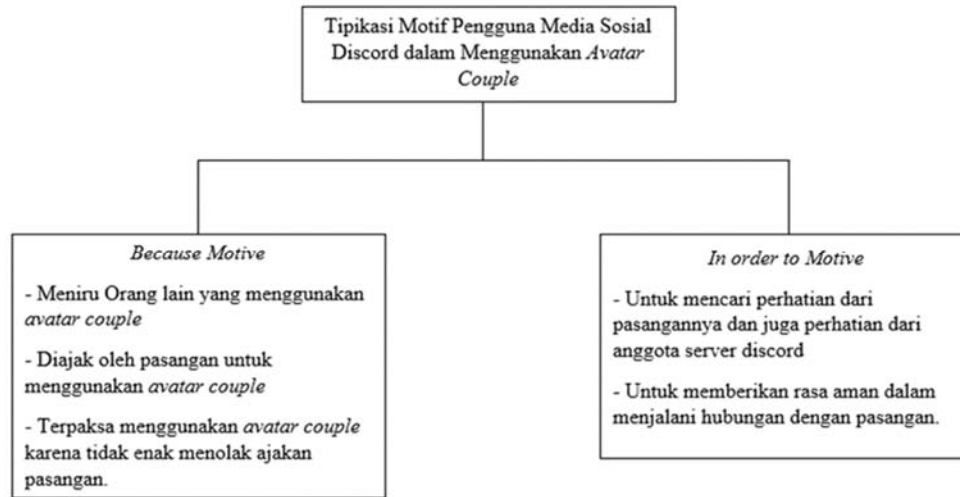
#### **Motif Pengguna Media Sosial Discord dalam Menggunakan Avatar Couple**

Menurut Ghufro dan Risnawita (2012:84) Motif yaitu suatu dorongan yang sudah memiliki keterikatan dengan suatu tujuan, yang kemudian akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan dalam mencapai sasaran kepuasan. Artinya motif ini merupakan kondisi suatu individu yang memberikan dorongan untuk mencari suatu berdasarkan kebutuhan, kepuasan atau dalam mencapai tujuannya. Ketika suatu individu memiliki motif, maka motif tersebut akan memberikan pengaruh terhadap seseorang dalam menentukan tindakannya.

Schutz (dalam Syam, 2019:362), dalam jurnalnya yang berjudul "*Theory of Motivation*", mengatakan bahwa untuk memahami sebuah motif, kita harus memahami bahwa terdapat perbedaan di dalamnya. Dari teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz (Kuswarno, 2009:111), ia menjelaskan bahwa ada dua fase motif yang merupakan fase dalam pembentukan makna, yaitu motif untuk (*In-Order-to Motive*) dan motif karena (*Because Motive*). Motif Untuk mengacu kepada tindakan yang akan dilakukan pada masa yang akan datang, yang berarti tindakan seseorang pasti memiliki tujuannya sendiri sesuai dengan yang telah ditetapkan. Sedangkan motif karena mengacu kepada tindakan yang telah dilakukan pada masa lalu, yang berarti tindakan seseorang yang telah dilakukan pasti memiliki alasan tersendiri dari masa lalu pelaku tindakan saat ia melakukannya.

*In order to motive* telah ditemukan peneliti dari para informan terkait motif mereka dalam menggunakan *avatar couple*. Motif-motif ini diantaranya adalah berupa adanya keinginan menggunakan *avatar couple* dikarenakan ingin terlihat lucu, membuat orang lain penasaran, dan juga ingin terlihat berbeda. Selain itu juga motif-motif lain seperti ingin mendapatkan rasa validasi dari pasangan dan rasa *sense of belonging* juga turut menjadi motif-motif dalam menggunakan *avatar couple*. Tidak hanya itu ada juga beberapa informan yang memiliki motif dengan tujuan untuk memberikan rasa bahagia atau senang kepada pasangannya. Motif-motif yang telah disebutkan tadi dapat diklasifikasikan kedalam *in order motive* karena berorientasi pada harapan ataupun tujuan dalam menggunakan *avatar couple*. Keinginan-keinginan seperti inilah yang kemudian menjadi landasan dalam melakukan tindakan, dimana tindakan ini yaitu berupa menggunakan *avatar couple*.

*Because motive* juga telah ditemukan oleh peneliti pada beberapa informan. Peneliti menemukan bahwa beberapa informan memiliki motif karena melihat orang lain yang menggunakan . Ketika melihat orang lain yang menggunakan, mereka menilai bahwa hal tersebut terlihat lucu dan memberikan rasa penasaran yang akhirnya timbul motif tersebut. Selain karena melihat orang lain juga, ada beberapa informan yang mengaku bahwa mereka diajak oleh pasangannya untuk menggunakan *avatar couple*. Pada salah satu kasus bahkan informan mengaku terpaksa menggunakan *avatar couple* karena merasa tidak enak terhadap pasangan yang mengajaknya. Hal inilah yang mendasari terlahirnya motif-motif karena dari para informan dalam menggunakan *avatar couple*. Dari penjabaran di atas peneliti menemukan bahwa motif-motif yang termasuk kedalam *because motive* yaitu diantaranya adalah melihat orang lain yang menggunakan *avatar couple*, diajak oleh pasangan, dan terpaksa.



**Gambar 1.** Tipe Tipikasi Motif Pengguna Media Sosial *Discord* dalam Menggunakan *Avatar Couple*

**Pengalaman Pengguna Media Sosial *Discord* dalam Menggunakan *Avatar Couple***

Pengalaman yang dilewati oleh setiap individu memiliki proses yang sangat beragam. Pengalaman antara suatu individu dengan individu lainnya pasti memiliki perbedaan, baik dari latar belakang, proses, maupun tindakannya. Dalam berbagai jenis pekerjaan dan aktivitas manusia, pasti mendapatkan pengalaman baru dalam hidupnya. Kotler (2005:217) menjelaskan bahwa Pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Pengalaman yang dialami oleh setiap individu pasti sangat berbeda-beda, hal ini bergantung pada banyak hal. Pada bagian ini peneliti ingin berusaha untuk mengkaji pengalaman pengguna media sosial discord dalam menggunakan *avatar couple* dengan teori interaksionisme simbolik milik George Hebert Mead. Pada hal ini karya tunggal Mead berperan penting dalam mengkaji pengalaman dengan teori interaksionisme simbolik miliknya. Mead (dalam Ardianto, 2007:136) mengambil tiga konsep kritis yang diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksionisme simbolik diantaranya: (1) *Mind* atau pikiran, menjadi unsur yang paling pertama disebutkan oleh Mead. Pikiran tentunya akan dibutuhkan dalam proses berpikir bagi seorang individu. Selain itu juga pikiran ini dapat membantu seseorang untuk mengimplementasikan apa yang ada di kepalanya kedalam suatu tindakan. Pada hal ini artinya motif pengguna *avatar couple* pada awalnya didasari oleh adanya pikiran dari hasil proses berpikir, yang kemudian akhirnya dari hasil berpikir ini akan berlanjut pada tindakan yang menjadi sebuah pengalaman. Pengalaman dari para pengguna *avatar couple* tentu awalnya didasari atas adanya pikiran ini, yang kemudian akhirnya terealisasikan dengan adanya suatu tindakan, (2) *Self* atau diri merupakan unsur berikutnya yang dibahas oleh Mead. Diri ini merupakan kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari orang lain atau masyarakat. Dan diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Pada hal ini pengguna *avatar couple* tentunya telah melakukan berbagai aktivitas interaksi sosial selama menggunakan *avatar couple*. Maka akan terbentuk kemampuan untuk menerima diri dari perspektif orang lain yang terdapat pada server discord yang sama. Seperti halnya ketika seorang pengguna *avatar couple* telah menggunakan *avatar couple*, maka akan timbul perspektif dari orang lain yang melihat pengguna *avatar couple*, kemudian perspektif-perspektif yang beragam ini akan dikelola oleh diri sehingga jadilah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek yang mana pada hal ini yaitu sebagai pengguna *avatar couple*, (3) *Society* atau masyarakat. Mead menggunakan istilah masyarakat (*society*) yang berarti hal ini menunjukkan adanya proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Sederhananya jauh sebelum seseorang berhasil masuk kedalam pikiran dan diri yang telah ia temukan, maka lebih dahulu terbentuk masyarakat (*society*). Kemudian pada hal ini masyarakat menjadi salah satu komponen yang sangat penting perannya dalam membentuk pikiran dan diri. Pada konteks ini masyarakat yang dimaksud berarti adalah para pengguna media sosial discord yang mana didalamnya terdapat pengguna-

pengguna *avatar couple*. Pengguna-pengguna media sosial discord dengan berbagai latar belakang, pengalaman, dan juga pemikiran yang berbeda-beda pada akhirnya akan membentuk pikiran dan diri dari pengguna *avatar couple*. Masyarakat ini turut terlibat dalam interaksinya dengan setiap pengguna *avatar couple* dalam mengalami berbagai pengalamannya selama menggunakan *avatar couple*.

Peneliti menemukan pengalaman-pengalaman yang sangat beragam yang terjadi pada para informan. Pengalaman-pengalaman ini merujuk pada hal-hal yang bisa diklasifikasikan sebagai berikut, yaitu perasaan yang dirasakan selama menggunakan *avatar couple*, perubahan interaksi yang terjadi baik dengan pasangan maupun dengan orang lain, dan merasakan nilai positif dan negatif yang dirasakan selama menggunakan *avatar couple*. Peneliti menemukan adanya pengalaman yang dialami oleh salah satu informan ini yaitu telah merasakan bahwa dengan menggunakan *avatar couple* dapat membuat orang-orang yang dahulu sering mengganggu lambat laun mulai berhenti mengganggu. Hilangnya gangguan dari orang-orang yang biasa mengganggu ini tentu memberikan perasaan senang dan bahagia karena salah satu kekhawatiran dan masalah yang biasa menyimpannya menjadi hilang karena penggunaan *avatar couple* ini. Selain itu ada informan yang merasakan bahwa ketika menggunakan *avatar couple* ini justru menjadikan interaksi dengan orang lain menjadi kurang bebas dan kurang fleksibel, karena orang-orang melihatnya menggunakan *avatar couple* sehingga tidak ingin mengganggu orang yang dalam tanda kutip sedang menunjukkan kemesraan. Tentu kekurang-bebas-an ini berdampak pada perasaan yang dirasakan oleh informan, yaitu timbul rasa sedih. Ada juga pada beberapa kejadian bahwa informan mengaku dijauhi oleh teman-temannya yang tentu hal ini menimbulkan perasaan risih dan juga malu. Berbagai pengalaman lainnya dari para informan yaitu mereka merasa diakui oleh pasangannya, dan merasa bisa membuat pasangannya senang. Tentu hal ini memberikan perasaan senang dan bahagia dari para penggunanya. Dari hal ini pun mereka menuturkan bahwa interaksi dengan pasangannya semakin intens dan menambah topik-topik baru.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *avatar couple* ini juga memberikan nilai positif dan nilai negatif yang dirasakan oleh para penggunanya. Nilai positif yang dirasakan oleh para informan ini diantaranya adalah menjadi semakin dekat dengan pasangan, memberi penjelasan terhadap status, tidak ada gangguan dari luar yang mengganggu hubungan. Sedangkan dampak negatifnya adalah merasa sedang diawasi oleh orang lain, menjadi kurang bebas atau kurang fleksibel dalam berinteraksi, merasa lebih terikat, terjadi kesalahpahaman dari orang lain dan dijauhi orang lain.



**Gambar 2.** Tipe Tipikasi Motif Pengguna Media Sosial Discord dalam Menggunakan Avatar Couple

### Makna Avatar Couple pada Pengguna Media Sosial Discord

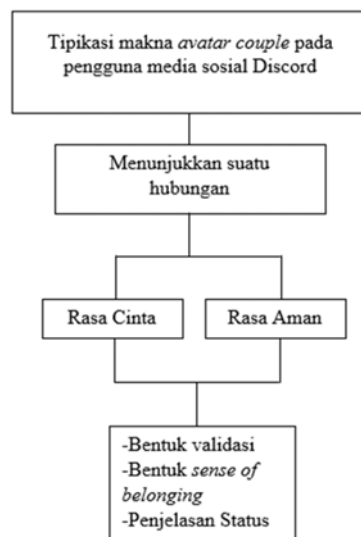
Setiap tindakan yang dilakukan oleh suatu individu tentu akan memiliki maknanya tersendiri. Setiap individu yang memiliki motif yang berbeda maka akan menghasilkan tindakan yang berbeda sehingga mengalami pengalaman yang berbeda pula. Menurut pandangan Alfred Schutz, proses pemaknaan diawali dengan proses penginderaan, suatu proses pengalaman yang berkesinambungan.

Pengguna *avatar couple* telah memaknai apa itu *avatar couple* terlebih dahulu sebelum menemukan makna setelah mereka menggunakannya. Kemudian makna-makna terhadap *avatar couple* ini muncul seiring semakin seringnya melakukan interaksi sosial baik dengan pasangannya maupun dengan lingkungannya di server Discord. Sehingga akhirnya makna terhadap *avatar couple* ini disempurnakan dan dimodifikasi dari hasil interaksi yang terus menerus berulang kali terjadi, dan tibalah pada makna yang telah disempurnakan oleh individu tersebut.

Dari kelima informan, pengguna *avatar couple* memiliki pemaknaannya masing-masing sesuai dengan apa yang telah dilalui atau dialami oleh setiap pengguna. Beberapa informan memaknai bahwa *avatar couple* ini sebagai penjelesan status. Sedangkan beberapa informan lainnya menjelaskan bahwa *avatar couple* ini dimaknai sebagai bentuk validasi dan bentuk *sense of belonging*. Meskipun dengan berbahasa yang berbeda akan tetapi masing-masing dari makna yang diutarakan para informan mengarah pada hal yang sama. Para pengguna *avatar couple* ini memaknai *avatar couple* sebagai bentuk menunjukkan adanya suatu hubungan. Baik makna sebagai penjelasan status, ataupun makna sebagai bentuk validasi dan bentuk *sense of belonging* ini pada akhirnya berorientasi kepada menunjukkan adanya suatu hubungan.

Ditemukan benang merah antara bentuk validasi dan *sense of belonging* ini merupakan wujud lebih dalam lagi dari adanya suatu hubungan yang terbentuk akibat adanya kebutuhan cinta dan kebutuhan keamanan. Dimana artinya pemaknaan dari validasi dan juga *sense of belonging* ini menunjukkan adanya bentuk rasa cinta dan bentuk rasa aman dari penggunaan avatar couple ini. Jika dijabarkan lebih dalam lagi bentuk validasi dan juga *sense of belonging* ini merupakan rasa diakui oleh pasangan dan rasa memiliki dan dimiliki oleh pasangan. Lalu peneliti mengkaji kembali berdasarkan pemaknaan dari validasi dan juga *sense of belonging* ini didasari adanya kebutuhan (needs) dalam bentuk rasa cinta dan bentuk rasa aman dari penggunaan *avatar couple* ini. Pada akhirnya bentuk validasi dan *sense of belonging* yang didasari atas dasar rasa cinta dan rasa aman ini berujung kepada menunjukkan adanya suatu hubungan.

Sehingga jika kita tarik pada pemaknaan sebelumnya yang menyatakan bahwa makna *avatar couple* ini menunjukkan suatu hubungan. Kemudian makna hubungan ini dibangun atas memaknai terhadap rasa cinta dan rasa aman. Dimana rasa cinta dan rasa aman ini mendasar pada memberikan perasaan memiliki, memberi, dan rasa aman dalam menjalani suatu hubungan. Kemudian rasa cinta dan rasa aman ini didasari atas adanya bentuk validasi, bentuk *sense of belonging* dan juga adanya penjelasan status.



**Gambar 3.** Tipe Tipikasi Motif Pengguna Media Sosial *Discord* dalam Menggunakan *Avatar Couple*

#### **D. Kesimpulan**

Dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Motif dari pengguna *avatar couple* ini dilandaskan pada dua jenis motif yang menurut Alfred Schutz motif ini merupakan motif termasuk dalam fase pembentukan makna, yaitu motif untuk (*in-order-to motive*) dan motif karena (*because motive*). Motif untuk yang dimiliki oleh para pengguna *avatar couple* diantaranya adalah mencari perhatian, dan memberikan rasa aman. Sedangkan untuk motif karena yaitu melihat orang lain, diajak oleh pasangan, dan terpaksa mengikuti ajakan pasangan, (2) Berangkat dari terbentuknya motif maka berlanjut pada terjadinya tindakan yang dilandasi oleh motif. Kemudian berbagai tindakan ini yang akhirnya membentuk pengalaman-pengalaman yang dialami. Pengalaman yang dialami oleh para pengguna *avatar couple* ini cukup beragam, dimulai dari pengalaman berinteraksi dengan pasangan ataupun orang lain yang mereka merasa bahwa interaksi menjadi lebih intens dengan pasangan. Akan tetapi disatu sisi pengalaman dengan orang lain justru ada beberapa yang menjauhi dan bahkan merasa diawasi. Kemudian berangkat dari hal tersebut timbul perasaan-perasaan selama menggunakan *avatar couple*, yaitu senang karena bisa mendapat validasi dari pasangan dan bisa menyenangkan pasangan. Sedih dirasakan juga ketika adanya orang-orang yang menjauhi. Perasaan malu dan risih juga dirasakan ketika menggunakan *avatar couple* ini. Sehingga pada akhirnya para pengguna *avatar couple* dapat menemukan nilai atau dampak positif dan negatif dalam penggunaan *avatar couple* ini. Nilai positif yang dirasakan ini diantaranya adalah menjadi semakin dekat dengan pasangan, memberi penjelasan terhadap status, tidak ada gangguan dari luar yang mengganggu hubungan. Sedangkan dampak negatifnya adalah merasa sedang diawasi oleh orang lain, menjadi kurang bebas atau kurang fleksibel, merasa terikat, terjadi kesalah pahaman dari orang lain dan dijauhi orang lain, (3) Kemudian setelah diawali oleh terbentuknya motif dan terjadinya berbagai tindakan yang menjadikan pengalaman-pengalaman, tibalah pada terbentuknya makna *avatar couple*. Pada dasarnya makna utama dari *avatar couple* ini yaitu berorientasi bahwa makna *avatar couple* ini menunjukkan adanya suatu hubungan. Kemudian makna hubungan ini dibangun atas memaknai terhadap rasa cinta dan rasa aman. Dimana rasa cinta dan rasa aman ini mendasar pada memberikan perasaan memiliki, memberi, dan rasa aman dalam menjalani suatu hubungan. Kemudian rasa cinta dan rasa aman ini didasari atas adanya bentuk validasi, bentuk sense of belonging dan juga adanya penjelasan status.

#### **Daftar Pustaka**

- Ardianto Elvinaro, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. Publiciana, 140-157.
- Ghufroon, M. N., & Risnawita, R. S. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I, Jakarta: Indeks.
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konseptual, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Mazlan, M. N., & Abu Bakar, M. A. (2013). *Students' Perception of Self-Presentation Towards Avatar*. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 351-367.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mulyana, D. (2018). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sobur, A., & Mulyana, D. (2020). *Filsafat Komunikasi: Tradisi, Teori dan Metode Penelitian Fenomenologi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Syam, Raina Islamita dan Maryani, Anne. (2019) *Fenomena Pseudonim di Twitter: Studi Fenomenologi Konstruksi Identitas Cyber Account di Twitter*. *Jurnal: SPeSIA*, 358-367