

**PEMANFAATAN PLATFORM GATHER TOWN SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI BEKERJA KARYAWAN
(Studi Kasus Pada PT Sadulur Sinareng Raharja)**

MUTIARA AMELIA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi komunikasi yang memberikan perubahan pada cara manusia berkomunikasi. Hal ini didasarkan karena perkembangan teknologi komunikasi menghadirkan perangkat komunikasi atau dikenal dengan media baru yang dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai wadah untuk berkomunikasi. Pemanfaatan media komunikasi dalam penelitian ini difokuskan pada media komunikasi yang mengusung konsep *metaverse* untuk menjawab tantangan komunikasi *virtual* yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan pada media komunikasi Platform Gather Town di PT Sadulur Sinareng Raharja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan, faktor penunjang, dan faktor penghambat Platform Gather Town yang dijadikan sebagai media komunikasi bekerja karyawan. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus eksplanatif. Hasil penelitian dan pembahasan terbagi menjadi tiga hal. Pertama, pemanfaatan Platform Gather Town yang dijadikan sebagai media komunikasi bekerja karyawan di PT Sadulur Sinareng Raharja dalam bentuk *virtual office*, proses komunikasi yang terjadi membutuhkan perangkat komunikasi khusus, terdapat peraturan atau budaya bekerja karyawan, dan terdapat lima fitur yang paling membantu, yaitu fitur *microphone* dan *camera*, *sharescreen*, *pen maker*, *calendar*, *chat*. Kedua, faktor penunjang bagi karyawan dalam memanfaatkan Platform Gather Town adalah tidak terbatasnya ruang dan waktu serta konsep *metaverse* yang diusung platform. Ketiga, faktor penghambat bagi karyawan dalam memanfaatkan Platform Gather Town adalah membutuhkan perangkat komunikasi khusus dan mengonsumsi kuota yang tinggi atau boros. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Platform Gather Town di PT Sadulur Sinareng Raharja memiliki keterkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi.

Kata Kunci: *Computer Mediated Communication* (CMC), Media Komunikasi, Platform Gather Town

**UTILIZATION OF GATHER TOWN PLATFORM AS
COMMUNICATION MEDIUM WORKING FOR EMPLOYEES
(Case Study at PT Sadulur Sinareng Raharja)**

MUTIARA AMELIA

ABSTRACT

This research is motivated by developments in communication technology which have changed the way humans communicate. The development of communication technology presenting communication devices or known as new media that can be used as tools for communication. The use of communication media in this research is focused on communication media that carries the metaverse concept to answer the challenges of virtual communication more interesting and fun. This research was conducted on the Gather Town Platform at PT Sadulur Sinareng Raharja. This research aims to find how the utilization, supporting, and inhibiting factors of the Gather Town Platform as communication medium. The method used is qualitative with an explanatory case study approach. The result and discussion of this study are divided into three things. First, the utilization of Gather Town Platform is used as communication medium working for employees at PT Sadulur Sinareng Raharja in a form virtual office, the communication process requires specific communication devices, there are regulation or employee work culture, and there are five features that are most helpful, namely microphone and camera, sharescreen, pen maker, calendar, chat. Second, there are two support factors, namely unlimited space and time, and the advantage of Gather Town Platform because it carries the metaverse concept. Third, there are two inhibitory factors, namely the need for specific communication devices and high or wasteful quota consumption. Therefore, it can be concluded that the utilization of the Gather Town Platform at PT Sadulur Sinareng Raharja is related to the development of communication technology.

Keywords: *Computer Mediated Communication (CMC), Communication Medium, Gather Town Platform*