

Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya

Isna Faila Sufah, Nizaria Kusumastuti, Nanda Attaya Satrio
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri
Surabaya

isna.23359@mhs.unesa.ac.id, nizaria.23342@mhs.unesa.ac.id,
nanda.23362@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This article explores the motives and reasons gamers socialize through the Discord application and in cyberspace. By digging deeper, we can understand why they choose this platform to interact, experience, and build, community in an online environment. This research took respondents from members of the Mobile Legends gamers group using interview techniques, from various components such as menus, colors, designs, and so on. The gamer community has different criteria for several components provided by the online game. From the differences produced by the gamer community, a process of perception is carried out through the senses of sight and hearing involving several stages in the online game. It is not surprising that gamers who like playing games and almost every child live in a virtual/online world, in reality definitely use social media as a means to communicate with the community and their professional friends. One of the most popular social media applications among gamers is "Discord". Discord is a social platform for communicating with the wider community which is increasingly popular among gamers and online communities. This platform is usually used to provide a conversation space that is general to thematic/broad in nature. So the aim of this research is to provide a good or bad perception or assessment of the components provided in the online game.

Keyword : Gamer community perception; online games; Perception Theory; Discord

Abstrak

Abstrak Artikel ini mengeksplorasi motif dan alasan para gamers dalam bersosialisasi melalui aplikasi discord dan didunia maya. Dengan menggali lebih dalam, kita dapat memahami mengapa mereka memilih platfrom ini untuk berinteraksi, berbagai pengalaman, dan membangun, komunitas dalam lingkungan daring. Penelitian ini mengambil responden dari anggota grub gamers mobile legends dengan teknik wawancara, dari berbagai macam komponen didalamnya seperti menu, warna, desain, dan sebagainya. Komunitas gamers memiliki kriteria kriteria yang berbeda-beda pada beberapa komponen yang diberikan game online tersebut, dari perbedaan yang dihasilkan dari para komunitas gamers maka dilakukan proses terjadinya persepsi malalui indera penglihatan dan pendengaran dengan melibatkan beberapa tahapan terhadap game online tersebut. Tak heran jika para gamers yang hobi bermain game dan hampir setiap bani hidup di dunia virtual/online, realitanya pasti menggunakan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan komunitas maupun teman sehobinya. salah satu aplikasi media sosial yang paling populer di kalangan para gamers ialah "Discord". Discord adalah sebuah platfrom sosial untuk berkomunikasi dengan masyarakat luas yang semakin populer di kalangan para gamers dan komunitas online. Platfrom ini biasanya digunakan untuk memberikan ruang percakapan yang bersifat umum hingga tematik/luas. Maka tujuan penelitian ini adalah dapat memberikan sebuah persepsi maupun penilaian yang baik atau buruk pada komponen yang diberikan dari game online tersebut.

Kata Kunci : Persepsi komunitas Gamers; Permainan Online; Teori Persepsi; Discord

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang, komunikasi dan interaksi antar sesama adalah hal yang sangat penting. Dan dalam konteks modern, komunikasi telah menjadi salah satu elemen kunci dalam kehidupan sehari-hari, bisnis, politik, dan banyak aspek lainnya. Salah satu yang juga digunakan untuk berinteraksi pada era sekarang ini adalah *game online*.

Game online juga termasuk dari media sosial, media sosial juga memudahkan para penggunanya untuk bergabung, berbagi, dan menciptakan isi seperti sebuah laman internet dan jejaring sosial, namun di satu sisi lain terdapat perbedaan pendapat yang mengatakan sosial media adalah media virtual yang mendukung aktivitas berinteraksi sosial dan sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang dimana bisa mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Rahmandika, SA., 2019). [1]

Sosial media telah mengubah cara untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama secara daring. Instagram, Facebook, dan Twitter telah menjadi tempat populer bagi individu dan kelompok untuk berhubungan, berbagi informasi dan berpartisipasi dalam membuat komunitas daring (Iswandi, Y., 2020). Dalam beberapa tahun terakhir, telah muncul platform sosial media khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi kelompok yang lebih terfokus pada hal tertentu. [1]

Contohnya seperti Interaksi antara *gamers* di dalam *game* tentu hal tersebut penting terutama ketika mereka membahas strategi untuk memenangkan pertandingan merupakan bagian penting dari pengalaman bermain *game online*. Di dalam pembahasan atau berdiskusi strategi *game* terdapat fitur-fitur yang mendukung terjadinya interaksi seperti *chat*, *voice chat*, *streaming* dan pertunjukan, grup tim. Para *gamers* ini mendiskusikan Teknik/taktik memenangkan *game*, rencana pertandingan dan lain-lain. Terkadang mereka tidak hanya bermain *game* melainkan untuk mengobrol santai dengan berbagai macam topik pembahasan.

Game online adalah Permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. [2]

Platform *game online* sangat lah banyak dan berbagai macam, salah satu dari sekian banyaknya game kami memilih Discord. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan para pemain berinteraksi, berkoordinasi, dan menjalin komunitas yang kuat secara *online*. Dalam artikel ini, kami akan menjelajahi bagaimana Discord telah berperan membentuk dan memengaruhi pengalaman berinteraksi, bermain *game online* dan membagikan hasil berdasarkan wawancara kami dengan beberapa *gamers* yang aktif.

Discord merupakan aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang memudahkan pengguna untuk mengobrol secara langsung (real time) menggunakan teks, suara atau video (Ridho, 2021). Discord dirilis pada tahun 2015 yang pada awalnya merupakan aplikasi dengan target utama komunitas video *game* untuk berkomunikasi audio secara langsung antar pemain ketika bermain game favorit mereka (Ardiyansah, 2021). Selain itu Aplikasi ini menyediakan sejumlah fitur yang memungkinkan para *gamers* untuk berinteraksi dengan cara yang efisien, aman, dan menyenangkan aplikasi ini komunikasi berbasis tekstual dan suara yang dirancang khusus untuk komunitas *gamers*, meskipun seiring waktu, penggunaannya telah meluas ke berbagai kelompok dan tujuan komunikasi lainnya. [2]

Komunikasi kelompok menurut Wiryanto (2005) berpendapat tentang komunikasi kelompok dimana komunikasi kelompok merupakan interaksi secara langsung dari beberapa individu untuk berbagi informasi dan mendiskusikan suatu masalah, di mana antar individu tersebut memiliki keterikatan yang sama dalam interaksi tersebut. Keterikatan tersebut adalah tujuan, fungsi, visi, dan misi dalam suatu kelompok tersebut. Komunitas virtual adalah kelompok orang yang terhubung dan berinteraksi dengan satu sama lain melalui media dan teknologi digital, seperti internet dan platform sosial media. Komunikasi tidak hanya penting pada saat ini, tetapi juga merupakan elemen kunci dalam hampir semua aspek kehidupan kita. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan efektif adalah keterampilan yang sangat berharga dalam dunia yang terus berubah dan terkoneksi secara global. [1]

Selain itu Discord telah menjadi tonggak penting dalam dunia *gaming online* dan interaksi di dunia maya secara keseluruhan. Melalui wawancara dengan *gamers*, kita dapat melihat bagaimana platform ini telah membantu menghubungkan komunitas, meningkatkan koordinasi dalam permainan, dan memfasilitasi berbagai bentuk interaksi di dunia maya. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, Discord kemungkinan akan tetap menjadi bagian integral dari pengalaman *gaming* di masa depan.

Dalam dunia *gaming* modern, komunikasi dan interaksi antar pemain adalah unsur kunci yang dapat meningkatkan pengalaman bermain secara signifikan. Di tengah permainan yang semakin kompleks dan serba cepat, pemain tidak hanya perlu mengandalkan keterampilan individu mereka, tetapi juga kerja tim dan koordinasi dengan rekan-rekan sesama pemain. Inilah mengapa platform komunikasi seperti Discord telah menjadi sebuah sarana yang sangat penting bagi para *gamers* di seluruh dunia untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membentuk komunitas yang solid.

Tidak hanya untuk bermain game tetapi terkadang Discord juga digunakan untuk mengobrol santai, mendengarkan musik, hingga menjadi sarana untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan. Dengan fitur-fitur yang dirancang khusus untuk kebutuhan komunitas *gaming*, seperti server, saluran, dan layanan suara berkualitas tinggi, Discord telah membantu menghubungkan jutaan pemain di seluruh dunia. Selain itu, platform ini juga telah menjadi tempat bagi berbagai komunitas untuk berkembang dan berkolaborasi dalam berbagai cara yang tidak terbatas hanya pada *gaming*. Discord adalah contoh nyata bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman komunitas dalam dunia *gaming* modern.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif yang dikenal sebagai studi fenomenologi yang memungkinkan pemahaman dan menggambarkan pengalaman subjektif individu terkait dengan suatu fenomena atau konsep tertentu. Penelitian kualitatif meliputi fenomenologi. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan mendalam tentang fenomena melalui pengumpulan data, dan ukuran populasi sampling tidak menjadi prioritas, meskipun populasinya kecil (Kriyantono, 2009:56) dan Penelitian fenomenologi memiliki tujuan yaitu guna menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk pengalaman saat interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar (Eko Sugianto, 2015:13). Subjek penelitian ini adalah pengguna sosial media Discord yang tergabung dalam komunitas *gamers*

Indonesia. Subjek ini mencakup anggota komunitas *gamers* yang secara aktif menggunakan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok.

Isi penelitian ini adalah pemanfaatan sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam konteks komunitas virtual *gaming*. Penelitian ini akan mempelajari bagaimana Discord digunakan oleh anggota komunitas *gamers* untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan dalam tim mereka. Tujuan penelitian ini juga mencakup fitur dan fungsi Discord yang digunakan untuk komunikasi kelompok. Teknik pengumpulan data akan dikumpulkan melalui observasi langsung dan pengumpulan data dari anggota komunitas *gamers* yang aktif menggunakan Discord. Pengamatan akan dilakukan terhadap interaksi anggota komunitas, aktivitas grup, dan konten yang dibagikan dalam lingkungan Discord. Selain itu, wawancara dengan anggota komunitas pengguna Discord juga akan dilakukan untuk lebih memahami penggunaan platform dan sejauh mana discord meningkatkan koordinasi dalam permainan, memahami pengaruhnya terhadap kepuasan *gamers*, dan sejauh mana komunikasi melalui discord yang memengaruhi hasil dalam game tersebut. Teknik analisis data yang terkumpul akan diuraikan dengan metode kualitatif. Analisis data akan melibatkan identifikasi pola interaksi, topik percakapan, penggunaan fitur khusus di Discord, serta dampak sosial dan kebersamaan dalam komunitas. Hasil analisis akan digunakan untuk memahami bagaimana sosial media Discord digunakan sebagai sarana komunikasi kelompok dalam komunitas game (Kozinets dalam Bayu 2017:108). Dan hasil penelitian ini akan diarahkan dan diterapkan pada upaya memberi gambaran secara obyektif dan sedetail mungkin tentang keadaan yang sebenarnya dari obyek studi dan dapat memberikan wawasan bagi para pengembang game dan komunitas *gamers* dalam meningkatkan pengalaman bermain dan interaksi sosial. Temuan ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut tentang pengguna platform komunikasi dalam konteks permainan.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang kami lakukan, ditemukan bahwa ada beberapa pemanfaatan Discord sebagai media untuk para *gamers* berinteraksi dengan orang lain di dunia maya :

Pertanyaan Penelitian:

1. Bagaimana para *Gamers* menyusun Strategi di suatu permainan melalui Platform discord?
2. Apa saja yang dilakukan oleh para *Gamers* di dalam Discord Ketika tidak sedang bermain game?
3. Apa saja kelebihan Discord selain membahas game?

3.2.1 LATAR BELAKANG INFORMAN (*GAMERS*)

| No | Nama | Game Yang Dimainkan | Riwayat menggunakan <i>game & Discord</i> |
|----|--|---|--|
| 1. | Ramdana Pikara (19 Tahun) (L) Mahasiswa PENS | Game yang dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Valorant • Mobile Legends • Roblox • Free Fire | RP telah bermain <i>game</i> sejak Tahun 2016 dan juga telah menggunakan <i>Discord</i> sejak Pandemi <i>Covid- 19</i> . |
| 2. | Dimas Wildansyah Putra (18 Tahun) (L) Mahasiswa UNESA | Game Yang dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Mobile Legends • Honkai Star Rail | DWP telah mulai bermain game sejak 2015 dan juga telah menggunakan <i>Discord</i> sejak Tahun 2020 yaitu dimasa awal <i>Covid-19</i> |
| 3. | Achmad Misykatul Anwar (18 Tahun) (L) Mahasiswa UNAIR | Game Yang Dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Mobile Legends • PUBG | AMA bermain <i>game</i> sejak tahun 2018 dan telah menggunakan <i>Discord</i> sejak kelas 1 SMA yaitu di tahun 2021 |
| 4. | M Rizal Ariyono (19 Tahun) (L) Mahasiswa UNESA | Game Yang Dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Mobile Legends | MRA telah terjun ke dunia <i>game</i> pada tahun 2018 serta telah bergabung didalam aplikasi <i>Discord</i> itu pula pada tahun 2018 |
| 5. | Maulid Hotibul Umam (18 Tahun) (L) Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malgan | Game Yang Dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Mobile Legends | MHU telah memainkan <i>game</i> sejak tahun 2018 namun MHA masih baru dalam menggunakan <i>Discord</i> |
| 6. | Guntur Wahyu Ajipangestu (19 Tahun) (L) Mahasiswa PGRI Madiun | Game Yang Dimainkan : <ul style="list-style-type: none"> • Mobile Legends • PUBG | GWA mulai bermain <i>Game</i> pda tahun 2020 pada zaman <i>Covid-19</i> |
| | Jumlah Informan | 6 Orang Informan | |

3.2.1 Menggunakan *Discord* dalam Menyusun Strategi untuk Memenangkan Pertandingan

Dalam sebuah permainan atau game pasti ada yang namanya pengembangan strategi. Apalagi pada permainan kompetitif yang mengandalkan strategi untuk memenangkan suatu ronde. Ketika *Discord* adalah tempat yang tepat untuk mengembangkan strategi, berikut pendapat MHA:

“Karena aku adalah *player Mobile Legends*, hal yang di bicarakan itu tentang strategi dan taktik yang akan atau telah digunakan ketika bermain.”

Ada banyak hal yang perlu didiskusikan saat memulai panggilan *Discord*, namun pemain cenderung lebih fokus berdiskusi dan mengembangkan strategi dan taktik untuk memenangkan permainan. Tak hanya berdiskusi tentang strategi dan taktik, para pemain bahkan bisa berbagi pengalaman bermainnya sehingga para pemain bisa saling mengevaluasi kekurangan dan meningkatkan kualitas permainannya bersama-sama.

3.2.2 Discord adalah Wadah Berbagi Pengalaman Bermain dan Berimprovisasi Bersama

Selain menyusun strategi dan taktik, pemain juga bisa berbagi pengalaman atau saran kepada pemain lain sehingga bisa menganalisis kekurangannya sendiri. Agar mereka bisa berimprovisasi dan menjadi lebih baik dalam permainan, tidak mudah untuk mengetahui kekurangan yang kita miliki jika kita tidak berbagi pengalaman dengan pemain lain. Berikut pernyataan pemain berinisial MRA:

“Biasanya kami juga berbicara tentang bagaimana mengidentifikasi kelemahan kami dalam permainan serta bagaimana melakukan improvisasi dalam permainan yang kami mainkan.”

Akan ada saatnya pemain merasa mandek dan membutuhkan bantuan orang lain untuk menunjukkan kesalahannya. Secara khusus, Discord bertindak sebagai wadah bagi para *gamer* untuk berbagi pengalaman satu sama lain.

3.2.3 Bagaimana Para Gamers Membuat Strategi dalam Permainan

Berdasarkan dua bab kecil di atas, kami akan menjelaskan bagaimana pemain mengembangkan strategi dalam permainan, peneliti kami mengamati dengan bermain langsung dengan pemain dan menemukan cara untuk mengembangkan strategi untuk memenangkan permainan.

- A. Cara pertama adalah memahami cara bermain musuh. Dengan memahami gaya bermain musuh, kamu akan mengetahui kelemahanmu dan cara melancarkan serangan selanjutnya. Lalu setelah kita mengetahui kelemahan lawan, kita akan bernegosiasi dan mulai menentukan di mana kita akan menempatkan musuh tersebut dalam alur pertandingan kita.
- B. Dengan mengidentifikasi kelemahan formasi kami, kami kemudian menegosiasikan gambaran dampak yang akan kita peroleh jika kita menggunakan formasi yang salah, apalagi jika musuh yang kita lawan lebih kuat dari timnya.
- C. Dalam permainan kompetitif, selalu ada saatnya kita dilumpuhkan oleh musuh, yang berarti kemungkinan kalah lebih besar. Ketika kita dilumpuhkan oleh musuh, kita akan mempunyai cooldown atau waktu istirahat untuk bangkit kembali., saat itu juga kita akan mendiskusikan apa yang salah dengan gaya bermain kita. Dengan menggunakan fitur Berbagi Layar pada platform Discord, kita dapat melakukan evaluasi dengan melihat rekaman layar rekan satu tim kita dan kemudian memulai perencanaan lagi.

3.3 Komunikasi dalam Game:

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya, Terdapat beberapa macam topik percakapan kelompok yang ada didalam Discord komunitas virtual. Dari hasil wawancara saya kepada narasumber saya yaitu RP, AMA, MRA, MHU dapat ditemukan beberapa topik percakapan yang sering dibahas dan dikomunikasikan dalam komunitas. Berbagai macam topik percakapan itu dapat menjadikan para *gamers* lebih fokus dalam berinteraksi dan berkomunikasi antar anggota komunitas *gaming*.

Beberapa topik percakapan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Strategi Permainan

Dalam komunitas virtual *gaming* sering para anggota komunitas melakukan komunikasi dan diskusi tentang strategi permainan yang akan dipakai, beberapa tips dan trik dalam bermain, dan saling memberikan saran antar anggota dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain setiap individunya. Topik ini dapat mencakup taktik dalam permainan, pengelolaan sumber daya, dan juga pengembangan karakter di dalam *gamenya*.

2. Koordinasi Tim

Komunikasi kelompok yang terjadi melalui Discord adalah hal utama dalam permainan yang melibatkan banyak orang dan kerjasama tim. Anggota kelompok dapat membahas pembagian peran masing-masing anggota, pembagian tugas, serta strategi khusus untuk mencapai tujuan bersama. Dalam hal ini komunikasi dalam kelompok memiliki peranan penting untuk membantu memastikan koordinasi yang efektif dan optimal.

3. Berbagi Pengalaman Bermain

Dalam hal ini komunikasi berperan untuk membagikan pengalaman bermain antar anggotanya. Seperti adanya hal lucu hingga pencapaian yang menarik antar anggotanya. Komunikasi seperti ini dapat mempererat ikatan sosial dan komunitas, menciptakan rasa kebersamaan antar anggota, dan memperkuat identitas sebagai kelompok *gaming*.

4. Saling Bertanya dan Menjawab

Sosial media Discord adalah tempat yang sangat cocok untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan bantuan dari anggota komunitas. Anggota komunitas dapat memberikan jawaban dan berbagi informasi serta memberikan petunjuk kepada anggota lain yang membutuhkannya. Komunikasi seperti itu dapat membantu para *gamers* untuk memperluas pemahaman dan ketrampilan di dalam permainan discord.

5. Diskusi Update dan Konten Terbaru

Dalam topik percakapan ini para anggota komunitas saling berdiskusi dan memberikan informasi tentang berita dan fitur baru apa yang akan hadir dalam *game* tersebut. Topik ini dapat memperbarui pengetahuan antar anggota dan menjaga para anggota komunitas dengan perkembangan yang ada di dalam permainan discord.

3.4.1 Discord adalah Tempat para Gamers untuk Mengobrol saat Tidak Sedang Bermain Game

Di waktu senggang, saat tidak bermain game, pemain pasti akan melakukan hal lain, seperti mengobrol tentang hal-hal acak, untuk mempererat hubungan interpersonal. Mereka akan membicarakan berbagai hal untuk mengisi waktu luang agar tidak terlalu bosan saat bermain *game*. Berikut pesan yang disampaikan RP:

“Sebenarnya topik diskusi kami sangat acak, kadang *game*, kadang meme dan insiden. Tapi kami terutama membahas pembaruan *game*, masalah permainan dalam *game*, turnamen, dan pengembangan strategi/taktik dalam *game*. Diskusikan *game* saat ini sambil menelepon sambil mendengarkan dengan musik favorit kami.”

Di waktu senggang pastinya banyak sekali hal yang ingin dibicarakan dengan teman-teman untuk menghilangkan rasa bosan, sambil mendengarkan musik yang menenangkan dan membicarakan banyak hal. Mulailah dengan berdiskusi tentang masa depan, menyebutkan tugas, saling mengeluh, melampiaskan amarah, yang paling menarik mungkin adalah membahas lawan jenis. Berikut kalimat tambahan dari mas AMA:

“Topik kita memang beragam, selama pertandingan kita bisa membahas meta permainan, membahas strategi musuh, momen-momen bodoh anggota tim, tapi saat kita keluar dari permainan, percakapan yang paling favorit, paling banyak dibicarakan, dan paling hangat adalah ketika bercerita tentang lawan jenis.

Meski banyak sekali topik yang bisa dibicarakan dalam sebuah percakapan, namun kalian tetap semangat jika berdiskusi tentang lawan jenis, tak jarang ada orang yang sengaja menyalakan musik untuk mengubah suasana. Inilah kelebihan Discord. Saat kalian sedang bosan, Anda pasti bisa memutar musik bahkan tanpa merasa *lag* di *game* atau lemot. Semua berkat Bot yang telah menjadi fitur yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan berbagai cara.

3.4.2 Fitur Bot Memungkinkan Pemain Berinteraksi dengan Cara yang Lebih Beragam dan Interaktif

Discord telah menyediakan fitur Bot untuk digunakan para pemain di waktu luang mereka, yang dapat membantu mempererat persahabatan dengan teman-teman di saluran tersebut.

Variasi dari Bot ini banyak sekali, seperti Bot Musik untuk memutar musik agar pemain bisa bernyanyi bersama, lalu Bot yang menyediakan mini *game* agar kita bisa memainkan *game* santai dan tidak bosan dengan *game* kompetitif. Berikut pendapat mas RP:

“Di Discord kelebihannya bisa membuat *channel* untuk mengundang bot. Nah, bot ini fungsinya banyak sekali, ada bot yang bisa membuat mini *game* jika sedang bosan, ada bot yang bisa memutar musik, dan masih banyak variasi bot lainnya yang ditawarkan Discord. Selain itu, saya memilih Discord sebagai media utama saya karena Discord menyediakan saluran suara dengan kualitas suara yang sangat bagus, meskipun terkadang juga *lag*. Nah, dari *voice channel* ini kita juga bisa mendengarkan musik sambil bermain *game* tanpa *lag*.”

Beragamnya fitur bot yang terdapat pada Discord membuat interaksi antar *gamers* menjadi lebih bervariasi, sehingga para *gamers* bisa melepaskan rasa bosannya dari bermain *game* yang membuat *gamers* berfikir kritis. Tidak heran banyak *gamers* yang betah untuk menetap di Discord selama berjam-jam karena fiturnya yang banyak dan beragam.

3.5.1 Cara Discord digunakan untuk komunikasi di dalam game

Discord dapat digunakan di latar belakang sehingga sangat nyaman bagi para *gamers* untuk menggunakannya, discord digunakan pada saat *game* dimulai, para *gamers* dapat berkomunikasi dengan cepat dan jelas sehingga koordinasi tim berjalan dengan lancar dan kompak. Karena kecepatan suara yang dihasilkan oleh Discord segala informasi seperti, strategi, informasi lokasi musuh, dan lain-lain, tersampaikan dengan sangat jelas. Sehingga

3.5.2 Koordinasi dalam Tim melalui Discord

Koordinasi adalah hal yang sangat penting bagi keberhasilan rencana suatu tim, dan koordinasi yang dilakukan di dalam tim melalui Discord sangat efisien, dikarenakan fitur Voice Call yang ada di discord ini minim lemot dan lag, sehingga para *Gamers* dapat bertukar ide dan menyusun rencana bersama agar dapat memenangkan pertandingan bersama-sama. Para *gamers* melakukan koordinasi dengan saling berbagi informasi sehingga Kerja sama mereka sangat kompak karena menggunakan Discord.

3.5.3 Manfaat Discord bagi Gamers

Dari beberapa pemanfaatan yang telah kami jelaskan diatas, peneliti kami akan menyajikan manfaat-manfaat apa saja yang akan didapatkan ketika kalian menggunakan Discord sebagai media utama untuk berinteraksi ke sesama *gamers*, walaupun sudah dijelaskan di atas. Namun berikut ini akan kami gambangkan beberapa contoh manfaat serta penjelasannya secara singkat yakni :

A. Komunikasi yang Lebih Terstruktur

Salah satu manfaat utama Discord adalah kemampuannya untuk menyediakan *channel* berdasarkan topik atau *game* tertentu. Hal ini memungkinkan *gamers* untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka dalam konteks yang sesuai. Misalnya, ada saluran khusus untuk berdiskusi tentang strategi dalam permainan tertentu atau untuk mengatur jadwal permainan bersama.

B. Discord memungkinkan para gamer untuk berkomunikasi secara efisien.

Melalui fitur-fitur seperti *voice chat* dan pesan teks, pemain dapat berbincang satu sama lain dengan mudah saat bermain. Ini membantu dalam koordinasi taktik dan strategi dalam permainan yang memerlukan kerja sama tim. Hasilnya, Discord telah menjadi sarana yang efektif untuk membangun komunitas dalam permainan, terlepas dari jarak geografis. Para *gamer* dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka dari seluruh dunia, meningkatkan aspek sosial dalam permainan.

C. Discord juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam dalam bermain game.

Dengan kemampuan berbicara langsung dengan sesama pemain, komunikasi menjadi lebih nyata dan emosional. Ini dapat meningkatkan kepuasan bermain dan membuat pengalaman lebih imersif. Selain itu, Discord sering digunakan untuk berbagi konten dalam *game*, seperti tangkapan layar dan video. Hal ini membantu para *gamer* dalam berbagi momen epik dan membangun cerita bersama di dalam permainan.

D. Suara dan Video Berkualitas Tinggi

Fitur saluran suara dan video Discord sangat berkualitas, yang membuat pengalaman bermain bersama semakin mendekati permainan langsung. Ini memungkinkan *gamers* untuk berkomunikasi dengan jelas dan efisien, penting dalam *game* yang memerlukan koordinasi tim yang baik.

E. Discord juga memiliki fitur-fitur yang mendukung komunitas *gaming*.

Fitur server Discord memungkinkan para pemain untuk membuat grup khusus yang sesuai dengan minat mereka. Ini bisa berarti server khusus untuk game tertentu atau bahkan topik lain di luar *gaming*. Hal ini memungkinkan gamer untuk terlibat dalam percakapan yang lebih dalam dan berarti dengan sesama pemain yang memiliki minat yang sama.

F. Discord juga memiliki berbagai bot dan plug-in yang dapat meningkatkan pengalaman bermain.

Bot musik, misalnya, memungkinkan pemain untuk mendengarkan musik favorit mereka selama bermain. Ada juga bot yang dapat memberikan informasi tentang permainan tertentu atau menyediakan statistik pemain. Ini semua meningkatkan fungsionalitas Discord dan menjadikannya lebih dari sekadar alat komunikasi.

G. Bot yang Dapat Disesuaikan

Discord memiliki berbagai bot yang dapat disesuaikan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Misalnya, bot musik dapat dipasang untuk memutar lagu selama sesi bermain, sementara bot moderasi dapat membantu menjaga ketertiban di server Discord ini.

Dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Discord dalam komunitas *gaming* memberikan dampak positif dalam meningkatkan komunikasi, mendalami pengalaman bermain, membangun komunitas, dan meningkatkan fungsionalitas dalam bermain game. Discord telah menjadi alat yang tak tergantikan bagi para gamer yang ingin menjalin hubungan sosial dan meningkatkan pengalaman bermain mereka di dunia maya.

3.6 Pembahasan

Di kutip dari artikel milik Agung Wahyu Utomo, tentang Discord sebagai media komunikasi generasi Z.

Kebanyakan orang pasti akan memilih aplikasi *main stream* atau aplikasi yang banyak digunakan khalayak pada penggunaan media komunikasi. Tetapi alasan Discord sendiri tetap digunakan tak lepas dari memenuhi tujuan individu dalam tuntutan berkomunikasi yang tidak bisa dilakukan di beberapa aplikasi *main stream*. Selain itu Discord juga disimbolkan sebagai aplikasi atau platform yang praktis dan efektif. Praktis disini bermakna mudah digunakan atau dioperasikan dan efektif berarti dapat memberikan efek atau pengaruh. Memecahkan masalah berkomunikasi yang terbatas pada jarak dan waktu, serta dapat memberikan efek yang baik menjadikan Discord sebagai aplikasi yang praktis dan efektif.[3]

Fenomena penggunaan Discord didasari tuntutan sebagai media untuk produktif dan belajar. Ketika melihat fitur dan kemampuan dari Discord dibandingkan media *main stream* jelas terdapat beberapa perbedaan dalam membantu penggunaannya mewujudkan tujuan seperti kegiatan produktif dan belajar. Dibekali *setting* preferensi aplikasi yang memudahkan pengguna dalam memanfaatkan platform tersebut sebagai sarana bekerja dan mencari ilmu tentunya menjadi alasan Discord dipilih dan digunakan sebagai media

komunikasi seperti mencari jawaban di forum dan server yang tersedia dalam *network* Discord itu sendiri.

Discord sebagai media penghubung dalam berkomunikasi oleh Dicky Satria.

Latar belakang penggunaan aplikasi ini juga datang dari rekomendasi influence oleh individu lain yang telah menggunakan Discord sebagai medium komunikasi *online*. Seperti yang diungkapkan oleh Dicky Satria melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2022: “Kurang lebih aku awalnya didasari pemenuhan kegiatan kuliah secara daring karena covid tahun 2020 jadi diharuskan menggunakan aplikasi discord sebagai media komunikasi.”[4]

Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran *Online* oleh Jagad Aditya Dewantara, E friani, dan Afandi.

Media *online* sebagai medium pembelajaran adalah topik dari penelitian ini. Tujuan penelitian diatas adalah memberikan mode pembelajaran secara *online* menggunakan platform Discord. Sementara metode penelitian diatas adalah Kualitatif Deskriptif ini memberikan ilkim komunikasi yang interaktif, aktif dan santai sehingga diharapkan aplikasi ini dapat menjadi medium alternatif yang praktis dan saran dalam melaksanakan kuliah berbasis daring. Persamaan dalam penelitian ini adalah platform media sosial yang sama yaitu discord. Perbedaan dari observasi ini adalah media, Objek observasi serta pendekatan yang menggunakan teknik kualitatif deskriptif.[5]

4. Kesimpulan

Membawa perubahan signifikan dalam cara *gamers* berinteraksi, bermain, dan merasakan pengalaman dalam dunia permainan daring/ dunia maya. Discord juga menyediakan platform yang mudah digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama *gamers*, para *gamers* dapat membuat server khusus untuk *game* tertentu atau bergabung ke server yang sudah ada. Ini dapat memungkinkan pemain untuk berbicara tentang permainan mereka seperti berbagi tips dan trik atau mencari rekan bermain baru. Komunikasi dalam discord juga bisa berupa teks suara, ataupun video, memberikan fleksibilitas dalam cara berinteraksi. Discord dapat membuat para *gamers* untuk membentuk komunitas yang solid. Banyak server discord yang memiliki anggota yang setia dan aktif, yang bisa menjadi teman *gaming* dalam waktu yang Panjang, hal seperti ini yang membangun hubungan sosial di dunia maya.

Platform ini juga berguna untuk mengatur jadwal pertemuan dalam permainan yang memerlukan kerja sama dalam sebuah tim. Di dalam tim kita dapat berkoordinasi melalui discord untuk menentukan waktu bermain bersama dan membahas strategi yang akan digunakan Discord memfasilitasi fitur pertemuan, grup dan saluran khusus yang dapat dibuat untuk setiap permainan atau komunitas tertentu seperti turnamen, acara *streaming*, dan pertemuan sosial secara virtual. Para *gamers* dapat mengumumkan acara ini dan dapat mengundang anggota komunitas mereka untuk berpartisipasi, hal ini dapat menciptakan rasa kesatuan dalam komunitas para *gamers*. Discord juga menyediakan fitur-fitur tambahan, seperti bot yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang permainan, pembaruan, atau bahkan music untuk suasana yang lebih seru dan dapat menjadikan pengalaman lebih lengkap, Kesimpulan utamanya dari para *gamers* yang kami wawancarai adalah discord sangat penting

untuk para komunitas *gamers* di seluruh dunia, ini memungkinkan mereka untuk lebih berinteraksi, bermain, dan bersosialisasi dengan cara yang efisien dan bermakna dalam dunia maya. Dengan penelitian ini kami lebih bisa memahami dengan baik tentang pemanfaatan dan potensi masalah yang terkait dengan penggunaan discord dalam *gaming*, dan kami dapat terus mengembangkan platform yang ada di discord untuk mendukung pengalaman bermain yang lebih baik, dan lebih luas.

Daftar Pustaka

- [1] A. Eka, P. Yurianto, and P. Febriana, “Use of Social Media Discord as a Group Communication Media in the SoT ID Community Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas SoT ID.”
- [2] “BAB II TINJAUAN TEORI.”
- [3] “DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GEN Z DI.”
- [4] R. Rizkisyah, A. Maryani Prodi Manajemen Komunikasi, F. Ilmu Komunikasi, and U. Islam Bandung, “Bandung Conference Series: Communication Management Penggunaan Aplikasi Discord dalam Komunikasi Pemasaran Content Creator *Gaming*”, doi: 10.29313/bcscm.v2i2.3885.
- [5] Mr. Ridho and H. Soedarto Harjono, “PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER,” vol. 14, no. 1, pp. 22–35, 2021, [*Online*]. Available: <http://>