



Persepsi Gamer terhadap Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Alternatif

Firdaus Juliansyah¹, Syafrida N. Febryanti²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: firdausjuliansyah@outlook.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-03	This study examines the perception of gamers towards the use of Discord application as an alternative communication medium. The presence of the Discord application makes gamers experience a shift in communication media, which initially used communication media in a game, now switches to using communication media on the Discord application. This study aims to describe the perception of gamers in using Discord application as their alternative communication media. The method used in this research is descriptive qualitative approach. Research informants were collected through screening questions and then conducted in-depth interviews with selected informants. The data were then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results and discussion obtained in this study are the various motivations that underlie gamers in using the Discord application as an alternative communication medium. In addition, there are findings in the form of interactions and communication patterns applied in the form of circular communication patterns. Then there are various obstacles experienced by gamers when using the Discord application and anticipatory actions taken to overcome them. The perceptions obtained are positive perceptions where gamers feel comfortable and helped by the features and advantages offered through the Discord application, although they also have various positive and negative responses to the settings, appearance, and features available.
Keywords: <i>Perceptions;</i> <i>Gamer;</i> <i>Discord;</i> <i>Alternative</i> <i>Communication Media.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-03	Penelitian ini mengkaji tentang persepsi dari para <i>gamer</i> terhadap penggunaan aplikasi <i>Discord</i> sebagai media komunikasi alternatif. Kehadiran aplikasi <i>Discord</i> membuat para <i>gamer</i> mengalami pergeseran media komunikasi yang awalnya menggunakan media komunikasi didalam sebuah permainan, kini beralih menggunakan media komunikasi pada aplikasi <i>Discord</i> . Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi gamer dalam menggunakan aplikasi <i>Discord</i> sebagai media komunikasi alternatif mereka. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Informan penelitian dikumpulkan melalui screening question kemudian melakukan wawancara secara mendalam pada informan yang terpilih. Data kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dan pembahasan yang didapatkan pada penelitian ini adalah ditemukan berbagai motivasi yang mendasari <i>gamer</i> dalam menggunakan aplikasi <i>Discord</i> sebagai media komunikasi alternatif. Selain itu, terdapat temuan berupa interaksi dan pola komunikasi yang diterapkan berupa pola komunikasi sirkular. Kemudian terdapat berbagai hambatan yang dialami oleh para <i>gamer</i> ketika menggunakan aplikasi <i>Discord</i> dan tindakan antisipasi yang dilakukan untuk mengatasinya. Persepsi yang didapatkan berupa persepsi positif yang mana <i>gamer</i> merasa nyaman dan terbantu dengan adanya fitur dan kelebihan yang ditawarkan melalui aplikasi <i>Discord</i> , walaupun mereka juga memiliki berbagai tanggapan positif dan negatif terhadap pengaturan, tampilan, dan fitur yang tersedia.
Kata kunci: <i>Perepsi;</i> <i>Gamer;</i> <i>Discord;</i> <i>Media Komunikasi</i> <i>Alternatif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini memiliki berbagai teknologi yang dapat mendukung kegiatan E-sports baik secara fisik maupun virtual. Untuk E-sports non-fisik, koneksi internet yang cepat dan dapat diandalkan ditawarkan sehingga koneksi permainan dapat berfungsi tanpa mengalami penundaan, membuatnya lebih mudah untuk

bermain permainan yang membutuhkan koneksi internet yang cepat. Selain itu, teknologi komputer dan gawai terus berkembang, dan saat ini, berbagai produk canggih dan berspesifikasi tinggi yang saat ini tersedia di luar negeri telah diperkenalkan di Indonesia untuk mendukung berbagai permainan video yang membutuhkan

spesifikasi komputer dan ponsel pintar yang tinggi.

Melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung kegiatan pada fenomena *E-Sport*, khususnya pada perangkat jaringan internet, telah mengubah lanskap interaksi sosial secara drastis. Salah satu aspek yang mengalami perubahan signifikan ialah komunikasi yang terjalin antar pemain dalam sebuah game online. Beberapa tahun terakhir, perkembangan komunikasi dan teknologi informasi telah mengubah cara *gamer* untuk berkomunikasi dalam berbagai komunitas *gamer*. Media komunikasi *online* telah menjadi sarana utama bagi para *gamer* untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membangun hubungan sosial dalam konteks permainan. Perkembangan media komunikasi online ini tidak hanya memengaruhi cara pemain berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi pengalaman bermain dan dinamika komunitas *Gamer*. Komunikasi antar pemain dalam game online memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman bermain dan juga menciptakan hubungan sosial antara pemain. Awalnya, komunikasi antar pemain terbatas pada teks dalam bentuk chat box sederhana. Namun, dengan kemajuan teknologi dan perangkat lunak, komunikasi semakin kompleks dan menarik, dengan adanya opsi suara dan video chat, emotikon, dan bahkan penggunaan bahasa tubuh virtual.

Perkembangan komunikasi antar pemain dalam game online tidak hanya melibatkan aspek teknologi, tetapi juga mempengaruhi budaya dan dinamika sosial dalam komunitas game. Pemain sekarang dapat berkomunikasi dan berdiskusi kepada pemain lain di seluruh dunia, terlepas dari jarak dan perbedaan budaya. Ini membuka peluang untuk pertukaran budaya, persahabatan, dan kolaborasi antar pemain. Dilansir dari databoks.katadata.co.id, Jumlah pemain *game online* di Indonesia telah menempati peringkat ketiga. Di Indonesia, permainan video dimainkan oleh 94.5% pengguna internet antara usia 16-64, menurut survei tersebut.

Adapun media komunikasi populer yang saat ini digunakan oleh *Gamer* yaitu aplikasi *Discord*. Dilansir dari *Discord.com*, Sebuah aplikasi yang disebut *Discord* memungkinkan pengguna untuk membangun komunitas pribadi dan terbuka. *Discord*, program berbasis suara yang mirip dengan aplikasi *Clubhouse*, bertambah dalam jumlah pengguna terdaftar setiap tahun. Program yang awalnya dimaksudkan untuk memfasilitasi

komunikasi antar pemain ini pada Mei 2017 telah memiliki 45 juta pengguna. Satu tahun kemudian, jumlah pengguna aplikasi ini telah meningkat menjadi 130 juta. Kemudian pada bulan Mei 2019, tercatat bahwa terjadi kenaikan lebih dari dua kali lipat menjadi 250 juta orang. Pada Juni 2020 terjadi juga peningkatan sebesar 20% hingga mencapai 250 juta pengguna (Lidwina, 2021). Pada tahun 2020, 4 miliar server telah aktif dan berbicara setiap hari, 19 juta *server* aktif setiap minggu, dan 19 juta *servers* aktif setiap bulan. Dalam beberapa tahun terakhir, *Discord* telah menjadi salah satu *platform* komunikasi terpopuler di kalangan *Gamer*. Pengguna *Discord* harus terhubung ke internet untuk menggunakan aplikasi ini. *Discord* menawarkan layanan yang berfokus pada pemain lain bersama dengan fitur yang berfokus pada suara, video, teks, komunikasi ruang obrolan bantuan dan juga integrasi. *Gamer* menggunakan *Discord* untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi bersama antar pemain di dalam permainan.

Salah satu alasan utama di balik popularitas *Discord* adalah fitur-fitur yang ditawarkannya. *Discord* menyediakan obrolan suara berkualitas tinggi yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara *real-time* dengan kelompok mereka dalam permainan. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur obrolan teks, panggilan video, dan berbagi layar, yang semuanya memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih fleksibel dan efektif. *Discord* juga menawarkan kemudahan penggunaan dan kustomisasi. Pemain dapat membuat *server* khusus untuk komunitas mereka, mengelompokkan saluran obrolan berdasarkan topik atau kepentingan tertentu, dan mengatur peran dan izin untuk anggota *server*. Ini memberikan fleksibilitas dan kontrol yang lebih besar dalam mengelola komunikasi kelompok dalam game.

Discord adalah aplikasi atau *platform* komunikasi yang fleksibel dan ramah pengguna media sosial. Terdapat perbedaan pada aplikasi ini dengan yang lain. Contohnya saja pada aplikasi populer seperti *Twitch* dan *YouTube* yang mampu terhubung melalui aplikasi *Discord*. Akibatnya, pengguna perangkat lunak ini dapat dengan cepat terhubung langsung ke *platform* lain dan mengubahnya menjadi alat jejaring sosial yang fleksibel (Hadijah, 2023). Penggunaan aplikasi yang mudah dan fleksibel menurut pemaparan yang disampaikan melalui situs cermati.com, Membentuk persepsi *gamer*

terhadap aplikasi ini sebagai aplikasi yang inovatif. *Gamer* mulai beralih tempat untuk berkomunikasi melalui aplikasi *Discord* dibandingkan dengan fitur komunikasi yang tersedia didalam sebuah permainan. Menurut Walgito (Musoleha et al., 2014), persepsi memiliki definisi terbatas yang berkaitan dengan bagaimana seseorang melihat sesuatu atau melalui penglihatan, sedangkan dalam pengertian secara luas, persepsi merupakan suatu pemahaman maupun pandangan, atau proses seseorang melihat atau memahami sesuatu. Persepsi *gamer* terhadap penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif dapat menjadi pemahaman terhadap perkembangan dan efektifitas media komunikasi yang digunakan oleh para pemain untuk melatih kekompakan dan kemampuan tim mereka.

Dalam sebuah game online, pemain sering kali berkomunikasi dan bersama-sama bekerja dalam menyelesaikan sebuah permainan atau untuk bersenang-senang. Sebelumnya, seseorang ketika memainkan sebuah permainan hanya terbatas melakukan komunikasi dengan kelompok sekitarnya saja atau bahkan jarang melakukan komunikasi dengan pemain lain yang belum dikenalnya. Berbeda dengan kondisi saat ini, Komunikasi antar pemain game online yang terjadi saat ini sangat diperlukan dalam memastikan keberhasilan strategi dan juga meningkatkan efektivitas pemain pada sebuah permainan. Dalam hal ini, persepsi *gamer* dalam menggunakan media aplikasi *Discord* sebagai alat komunikasi alternatif berperan penting untuk menjadi jembatan penghubung ataupun menjadi wadah bagi para pemain. Melalui hal tersebut, maka terciptalah hubungan komunikasi untuk mengatasi masalah dan menyelesaikan tugas atau peran pada sebuah permainan (Saputra, 2023). Meskipun teknologi memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara daring, masih belum jelas sejauh mana keintiman komunikasi para pemain dalam game online dapat dicapai. Sebuah penelitian dari (Saputra, 2023) menunjukkan bahwa komunikasi dalam sebuah kelompok game online sering kali terbatas pada informasi yang penting untuk mencapai tujuan permainan dan kurang pada aspek sosial, seperti mengembangkan persahabatan atau mengekspresikan emosi. Kondisi ini sangat mempengaruhi keberhasilan kelompok dalam mengatasi masalah serta pengalaman bermain individu.

Oleh sebab itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai komunikasi yang

dilakukan oleh *Gamer* melalui media aplikasi *Discord* sebagai alat komunikasi alternatif yang digunakan oleh para pemain dalam sebuah game online dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Hal tersebut tentunya akan membantu pengembangan komunikasi yang terjadi pada para pengguna maupun calon pengguna aplikasi *Discord* agar menjadi lebih baik dan juga meningkatkan pengalaman bermain antar pemain. Dari uraian yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk menentukan judul penelitian ini berdasarkan deskripsi sebelumnya. "Persepsi *Gamer* Terhadap Penggunaan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Komunikasi Alternatif".

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti memakai pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2007). Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menyimpulkan gejala atau realitas yang diteliti secara menyeluruh dalam periode waktu tertentu (Pawito, 2018). Dalam penelitian ini, temuan yang dihasilkan terbatas pada kasus yang diteliti. Oleh sebab itu, penelitian kualitatif cenderung menggunakan pendekatan induktif dan memberikan penekanan yang kuat pada penentuan hasil dan kesimpulan.

Indonesia menjadi lokasi yang dipilih dalam melaksanakan penelitian ini. Penulis memilih penelitian di Indonesia karena jumlah pemain *game online* Indonesia berada pada urutan ketiga di dunia. Selain itu, peneliti juga dapat memperoleh berbagai sumber dengan ragam yang berbeda-beda, baik tempat maupun latar belakang yang dimiliki informan penelitian.

Informan yang akan menjadi subjek penelitian adalah *Gamer* yang ada pada sebuah komunitas di dalam aplikasi *Discord* yang ada di Indonesia. Alasan dipilihnya *Gamer* pada komunitas yang ada di Indonesia adalah karena untuk mengetahui berbagai sudut pandang dan pemikiran pada anggota mereka dalam berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan aplikasi *Discord* sebagai sarana media mereka untuk bermain game bersama dengan anggota maupun pemain lain didalamnya.

Selanjutnya, peneliti akan menggunakan *Screening question* sebagai teknik pengumpulan informan. Melalui teknik ini peneliti akan membuat kuisisioner yang nantinya akan dibagikan secara online untuk mendapatkan informan

dengan beragam latar belakang, usia, maupun tempat tinggal. Kemudian peneliti akan memilih informan yang telah bersedia untuk melakukan sesi wawancara melalui data yang telah terisi pada kuisioner tersebut.

Kemudian, penelitian ini dilakukan dengan proses pengumpulan data melalui sebuah wawancara, observasi, dan pencatatan. Metode wawancara adalah memperoleh informasi dari narasumber melalui interaksi langsung. Pada awalnya peneliti akan menghubungi para informan yang bersedia pada kuisioner sebelumnya guna menentukan jadwal yang tepat sehingga pengumpulan data dapat dengan cepat diperoleh. Sebelum dilakukannya sesi wawancara, peneliti menyiapkan dan merangkai bingkai pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada para *Gamer* sebelum wawancara dilakukan. Selanjutnya, dilakukan sesi wawancara mendalam dengan informan (*In Depth Interview*) secara langsung ataupun online kepada para *Gamer* yang memakai aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif mereka agar peneliti dapat memperoleh informasi atau data mengenai persepsi *Gamer* terhadap penggunaan media komunikasi dengan aplikasi *Discord*. Kemudian, agar diperoleh data yang berkaitan mengenai persepsi *Gamer* terhadap penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif antar pemain, maka dilakukan metode observasi sebagai penunjang melakukan penelitian.

Proses pengolahan data pada penelitian ini menggunakan sebuah teknik analisis kualitatif. Teknik ini dipilih karena data yang nantinya akan digunakan bersifat kualitatif dan tidak dapat diolah secara statistik. Dalam analisis kualitatif, peneliti menginterpretasikan data yang ditemukan dan menggunakan penalaran logis atau sistematis untuk mencapai kesimpulan akhir. Model analisis kualitatif yang diterapkan melalui penelitian ini ialah model analisis interaksi. Model ini terdiri dari tiga bagian utama yang akan digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh oleh peneliti, bagian tersebut terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau validasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi *Gamer* Dalam Menggunakan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Komunikasi Alternatif

Informan penelitian memiliki pendapat mereka masing-masing mengenai penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif. Melalui perbedaan pengetahuan

dan pengalaman yang dimiliki oleh para informan, didapatkan data berupa paparan berbagai jawaban dari hasil wawancara mengenai pendapat mereka mengenai dorongan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

"Menurutku Discord ini jelas lebih enak untuk mengurus waktu, misalkan turnamen atau ada event kegiatannya sih itu lebih enak di discord, Soalnya nggak ada batasan. Sedangkan kalau di dalam Permainannya itu ada batasan tempat yang hanya ada empat orang terus itu kan biasanya juga ada jeda kan waktu di loading atau waktu kita lakukan login ulang itu biasanya juga nge-reset lagi jadi kita harus kayak nyambung lagi untuk bisa komunikasi."

"Kalau pendapatku dengan adanya aplikasi Discord saat ini, memudahkan bagi para pecinta game atau gamer untuk lebih mudah berkomunikasi satu sama lain, kayak contohnya kan sekarang banyak jenis game yang membutuhkan komunikasi lebih sehingga mau tidak mau memerlukan media komunikasi lain yang lebih baik seperti aplikasi Discord."

"Menurut saya discord cukup efisien dan memiliki fitur-fitur yang sangat memungkinkan digunakan saat sedang menjalankan aplikasi lain seperti game. Discord lebih luas cara berkomunikasinya seperti menampilkan visual/audio only, mute salah satu/ beberapa partisipan, dan cukup stabil apabila game yang dimainkan sedang crash/error."

Menurut pendapat beberapa informan diatas mengenai motivasi dan alasan yang menjadi dorongan mereka dalam menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif ialah karena mereka memang membutuhkan media komunikasi yang dapat dengan leluasa untuk mengatur atau mengkustomisasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Adapun alasan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut adalah karena keperluan untuk dapat mengoperasikan permainan tanpa adanya jeda dalam berkomunikasi. Selain alasan tersebut, kemampuan dalam beberapa fitur untuk menampilkan visual dan audio juga memberikan dorongan informan untuk memilih aplikasi *Discord* dibandingkan dengan aplikasi lain sejenisnya.

2. Interaksi dan Pola Komunikasi Gamer Melalui Media Aplikasi Discord

Peneliti menemukan bahwa *gamer* menggunakan media aplikasi *Discord* untuk mengobrol dengan sesama dan memiliki pola komunikasi virtual. *Gamer* yang tergabung kedalam komunitas *virtual* yang ada didalam aplikasi *Discord* dapat saling bertukar peran sebagai komunikator dan komunikan untuk menyampaikan pesan. Pola komunikasi seperti ini merupakan pola komunikasi sirkular yang mana proses penyampaian pesan dimana komunikator dan komunikan-nya dapat saling bertukar fungsi. Maka dari itu, seorang *gamer* dapat menyampaikan pesan kepada *gamer* lainnya, kemudian dapat memberikan umpan balik dan berganti fungsi sehingga terjadi sebuah interaksi.

"Biasanya sih membahas mengenai informasi pertandingan kayak hari ini jam sekian ada pertandingan antar kelompok atau membahas mengenai misi terbatas yang ada didalam sebuah permainan, bahkan terkadang setelah permainan berakhir itu digunakan untuk evaluasi antar temen."

"Saat menggunakan aplikasi Discord ketika memainkan game online, biasanya obrolan yang dibahas itu sangat bervariasi tergantung pada situasi dan teman-teman yang bergabung di dalamnya. Contohnya seperti membahas strategi dalam permainan itu sendiri ataupun sekedar bercerita hal yang lucu sama membahas meme gitu "Strategi permainan, perencanaan, berbagi tips, bercerita tentang pengalaman permainan, serta obrolan santai tentang topik di luar permainan."

"Ya obrolan seperti tentang strategi, misalnya dalam sebuah game Mobile Legend ya. Contohnya nih saat kita bermain, nah kita melihat musuh itu mau menggank atau mengkeroyok kita. Jadi kita bisa ngabarin temen kita kalau musuh itu sedang mengarah ke dia. Sedangkan kalau melalui permainan PUBG kita bisa memberi tau teman setim kita mengenai posisi target atau peralatan yang diperlukan dan ditemukan, serta memberi tahu kepada teman kita kalau ada musuh disekitar sehingga kita bisa mengantisipasinya dengan lebih hati-hati."

Melalui pendapat diatas, Informan menjelaskan mengenai pengalamannya dalam berkomunikasi dan mengobrol menggunakan aplikasi *Discord*. Keempatnya menjawab bahwa mereka menggunakan aplikasi tersebut untuk menyampaikan informasi mengenai pesan untuk merencanakan strategi didalam permainan. Informan penelitian menjawab bahwa informasi yang disampaikan digunakan untuk memberi tahu posisi musuh ataupun mengenai misi dan kemajuan mereka dalam menyelesaikan permainan. Tidak hanya itu, informan juga melakukan obrolan santai seperti bercerita mengenai pengalaman, meme lucu atau yang sedang tren, dan evaluasi ketika selesai permainan.

Kemudian terkait dengan interaksi yang mereka lakukan, terdapat beberapa fitur komunikasi yang digunakan. Beberapa informan menyampaikan jawaban yang beragam mengenai fitur yang digunakan. Sebagai media komunikasi, fitur yang berlimpah akan mendukung proses komunikasi penggunaanya. Beberapa aplikasi serupa juga menawarkan fitur mereka untuk dapat bersaing dalam menarik para penggunaanya agar dapat terus menggunakan aplikasi tersebut.

"Biasanya menggunakan bot musik ataupun live stream game sih, itu yang paling sering dipakai soalnya."

"Voice chat karena didalam voice chat terdapat banyak fitur meliputi output dan input suara, mode hanya mendengarkan, deafen/mute seseorang yang ada didalam voice chat. Serta penggunaan overlay untuk mengetahui siapa yang sedang mengobrol saat bermain game."

"Buat fitur yang digunakan komunikasi itu saya biasanya pakai Text Channel, terus ada Voice Channel sama share screen ya kalau temen mau liat kita main gamenya. Ada juga fitur kayak munculin ikon pengguna yang lagi berkomunikasi saat berada didalam game yaitu in-game overlay."

Dalam suatu komunikasi virtual, terdapat ruang yang dapat digunakan untuk mengobrol seperti halnya *Chat rooms* yang ada pada fitur sebuah *game online*. *Chat rooms*, atau dalam bahasa indonesia disebut dengan ruang obrolan, merupakan suatu fitur yang diberikan oleh aplikasi sebagai sebuah tempat atau wadah untuk dapat berbicara kepada orang-orang yang belum dikenal atau belum pernah ditemui sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai fitur pada aplikasi *Discord* yang digunakan untuk mengobrol atau berkomunikasi oleh *gamer*. Beberapa informan menjawab bahwa fitur yang biasa mereka gunakan dalam berkomunikasi adalah melalui saluran suara, teks, dan berbagi layar. Selain fitur tersebut, adapun fitur seperti bisukan suara, siaran langsung, dan overlay yang dimanfaatkan oleh mereka untuk mengobrol dengan lebih nyaman.

3. Hambatan dan Tindakan Antisipasi yang Dilakukan *Gamer* Ketika Menggunakan Aplikasi *Discord*

Peneliti menemukan bahwa aplikasi komunikasi *Discord* memiliki hambatan yang dirasakan oleh penggunanya. Walaupun aplikasi tersebut menawarkan berbagai fitur yang melimpah dan bermanfaat bagi para penggunanya, Namun hal tersebut tidak memberikan aplikasi *Discord* sebagai sarana media komunikasi yang sempurna bagi seluruh penggunanya. Beberapa hambatan ditemukan dan dirasakan oleh para informan penelitian selama menggunakan aplikasi ini. Hambatan tersebut dapat terjadi dikarenakan faktor eksternal maupun internal yang dialami oleh beberapa informan penelitian. Melalui faktor-faktor tersebut, proses komunikasi yang berlangsung melalui media aplikasi *Discord* dapat terganggu, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan oleh pengguna kepada pengguna lain menjadi terputus atau tidak lengkap. Hal tersebut, biasa terjadi diberbagai aplikasi media komunikasi yang ada, Namun hambatan tersebut dapat juga berasal dari sumber yang berbeda beda. Salah satu bentuk hambatan yang ditemukan melalui pengalaman yang dirasakan oleh pengguna adalah adanya Noise atau gangguan ketika sedang berkomunikasi. Dalam proses penyampaian pesan melalui media jejaring internet atau teknologi, terdapat tiga jenis noise komunikasi yang sering terjadi, diantaranya adalah gangguan teknis, gangguan psikologis, dan gangguan semantik (Matuzzahara, 2019).

"Pernah ada aku waktu main tiba-tiba suara dari temenku hilang sendiri dan ternyata ketika menghubungkan kembali ke voice channelnya lagi suaranya kembali ada, gitu sih. terus yang kedua mungkin kadang itu ada beberapa waktu di voice

channel suara kadang masuk kadang juga tidak, padahal udah berada di server yang sama dengan pengguna lain."

"Kalau di internal itu tadi pernah terjadi Bug, terus sering keluar sendiri dari aplikasi. Cuman sekarang sudah diberesin lah sama pihak Discord melalui update aplikasinya. Kalau eksternal itu ya temen aja yang gak dengar gitu walaupun sudah ngomong keras atau teriak tetep gak kedengeran jadinya percuma aja ngomong."
"Suara yang terkadang terputus-putus dikarenakan gangguan luar seperti jaringan internet yang tiba-tiba menjadi lelet. Lalu notifikasi pesan yang terkadang delay munculnya, mungkin ini berbeda diperangkat tiap orang ya."

"Kalau hambatan yang dirasakan gak terlalu banyak, contohnya ya jaringan internet lagi buruk itu bisa mengganggu komunikasi, terus suara berisik dari temen lain."

Dampak dari gangguan yang dialami oleh informan penelitian akan mempengaruhi komunikasi yang terjadi dan menyebabkan penafsiran ganda terhadap pesan yang disampaikan. Gangguan yang sering terjadi pada para informan ketika menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi ialah berupa gangguan teknis. Gangguan teknis merupakan gangguan yang terjadi di perangkat komunikasi yang digunakan, Sehingga menyebabkan informasi yang ditransmisikan melalui perangkat tersebut terganggu atau rusak. Beberapa contoh gangguan ini ialah gangguan sinyal selama panggilan internet yang menyebabkan informasi terputus-putus, atau gangguan teknis yang terjadi selama siaran video karena sinyal tidak dinamis (Fadhil, 2020).

Melalui jawaban yang telah didapatkan dari informan penelitian, didapatkan bahwa mereka pernah mengalami hambatan dalam menggunakan aplikasi *Discord* sebagai sarana media komunikasi mereka. Beberapa informan sering mengalami gangguan yang sama seperti suara yang terputus-putus ketika mengalami gangguan jaringan internet. Informan juga mengalami gangguan yang berbeda-beda pula ketika menggunakan aplikasi tersebut.

"Solusi kalau dari saya sendiri biasanya cukup hanya perlu merestart aplikasi discord saja. Cara restartnya sendiri itu

menghilangkan aplikasinya dari recent apps kalau di hp, terus buka lagi gitu. Kalau di pc juga sama tinggal tutup aplikasinya dulu baru jalanin lagi.”

“Kalau saya caranya bisa memeriksa koneksi internet dan perangkat yang digunakan, seperti earphone, headset, dan mikrofon. Kalau kebisingannya dari lawan bicara, bisa dengan menurunkan volume aplikasi dari lawan bicara. Kalau bisingnya ada di sekitar saya nih, bisa gunain fitur noise suppression atau menggunakan aplikasi ditempat yang tertutup.”

“Sejauh ini kalau ada masalah aplikasinya itu tindakannya bisa dengan cara mengecek apakah ada pembaruan aplikasinya, itu kan bisa memperbaiki masalah sama kalau ada Bug bisa diselesaikan melalui pembaruan tersebut. Kalau gangguan saat berkomunikasi kayak suara berisik bisa dengan cara menggunakan Text Channel atau menyalakan fitur noise suppressionnya.”

Dari jawaban yang telah didapatkan melalui para informan, peneliti memperoleh solusi atau tindakan yang dilakukan oleh informan apabila mengalami gangguan komunikasi melalui media aplikasi *Discord*. Informan memberikan pemamparan mengenai cara mereka dalam mengatasi gangguan seperti melakukan tindakan dengan cara membuka ulang aplikasi *Discord*, apabila ia mengalami hambatan berupa suara yang tidak tersambung pada saluran. Tindakan tersebut dinilai dapat dengan cepat menyelesaikan hambatan tersebut dan mampu dilakukan melalui perangkat telepon seluler maupun perangkat komputer. Adapun juga cara untuk mengatasi gangguan berupa kebisingan suara. Suara-suara yang menyebabkan kebisingan dapat memicu pesan yang disampaikan menjadi tidak jelas sehingga pengguna lain yang mendengarkan pesan tersebut tidak mampu memahami apa yang disampaikan. Oleh karena itu, para informan memanfaatkan fitur yang tersedia didalam aplikasi *Discord*, Fitur tersebut berupa peredam kebisingan atau *Noise Supression*. Selain menggunakan fitur tersebut informan juga memiliki langkah alternatif berupa menurunkan volume lawan bicara yang berisik atau beralih melakukan komunikasi melalui saluran teks.

4. Persepsi Gamer Selama Menggunakan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Komunikasi Alternatif

Informan memiliki pandangan dan juga pendapatnya masing-masing sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan mereka selama memakai aplikasi *Discord*. Berdasarkan informasi dan pendapat mereka selama memakai aplikasi *Discord* ketika digunakan sebagai media komunikasi alternatif saat bermain permainan daring. Beberapa jawaban yang diberikan informan, ditemukan bahwa mereka memiliki persepsi yang positif selama menggunakan aplikasi tersebut sebagai media komunikasinya.

“Discord itu tidak hanya mengenai berkomunikasi lewat suara, namun kita juga bisa saling mengirim gambar, mendengarkan musik, dan dikarenakan Discord memiliki banyak sekali fiturnya. Jadi untuk kita sebagai gamer, misalnya orang-orang untuk melakukan live stream bisa menyalakan kamera sambil berkomunikasi dengan melihat secara langsung ekspresi penggunaannya, Jadinya gak cuman suara saja melainkan mereka bisa menampilkan ekspresi maupun wajah mereka saat bermain game. Terus pada aplikasi Discord, pesan yang tersampaikan gak delay dibandingkan fitur yang ada didalam game. Lebih fleksibel istilahnya kalau memakai aplikasi Discord.”

“Oke, jadi penggunaan Aplikasi Discord sebagai media komunikasi alternatif saat memainkan game online sangat efektif. Platform ini menyediakan fitur suara dan teks yang mempermudah koordinasi serta komunikasi dengan lebih baik. Menurut saya, hal ini bisa meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.”

“Saya pikir penggunaan aplikasi Discord sebagai media komunikasi alternatif saat memainkan game online sangatlah penting dan bermanfaat. Discord memiliki sejumlah fitur yang membuatnya sangat cocok untuk berkomunikasi saat bermain game. Salah satu fitur yang biasa saya pakai itu pesan teks yang nantinya digunakan pemain untuk berkomunikasi dalam situasi di mana penggunaan suara tidak memungkinkan atau praktis, seperti saat bermain di tempat umum atau di malam hari ketika orang lain tidur.”

“Kalau menurut pendapat saya itu mengenai aplikasi Discord sebagai media komunikasi alternatif saat memainkan

game online ialah sangat membantu dalam beberapa hal yang mendukung kemampuan komunikasi kepada penggunanya ya, misalnya saja aplikasi tersebut dapat digunakan dalam membangun komunitas ataupun kelompok dengan minat dan kesukaannya. Terus juga penggunaan Discord sebagai media komunikasi alternatif itu memberikan opsi lebih ketimbang pakai media komunikasi yang sudah disediakan oleh gamenya sendiri, Sehingga lebih leluasa dalam menyampaikan pesannya gitu”

Menurut Irwanto dalam (Marbun, 2019), hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua kategori setelah individu melakukan interaksi dengan objek yang mereka persepsi. Pertama ialah persepsi positif, Persepsi ini merupakan hasil dari pandangan yang mencerminkan pengetahuan dan tanggapan yang positif terhadap objek yang dipersepsikan. Individu akan aktif dalam menerima, mendukung, dan memanfaatkan objek tersebut. Dalam hal ini, Informan menjelaskan pendapat dan pandangan mereka berdasarkan pengalaman saat menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif. Keempatnya memberikan jawaban bahwa aplikasi *Discord* lebih unggul dibandingkan dengan media komunikasi yang telah tersedia didalam sebuah permainan. Alasan dari jawaban yang disampaikan informan tersebut dikarenakan aplikasi *Discord* menawarkan opsi lebih dan dapat leluasa ketika menyampaikan pesan dengan pengguna lainnya.

“Kalau dari aku balik lagi sih dari permasalahannya tadi. Kalau yang aku punya kan lumayan bermasalah ya kalau waktu turnamen atau ada pendampingan, jadi dengan adanya aplikasi Discord itu sangat membantu buat komunikasi lah untuk menghindari hal-hal yang tidak kita inginkan kayak ada sebuah bug didalam permainannya. Jadi menurutku ya sangat membantu saya itu, sangat membantu kok.”
“Untuk saat ini Discord paling efektif karena banyaknya fitur yang telah disediakan aplikasi tersebut dibandingkan aplikasi lain sejenisnya.”

“Sangat efektif, karena aplikasi ini terpisah dari aplikasi/program game online yang dijalankan, sehingga apabila game mengalami gangguan atau kerusakan, komunikasi masih tetap berjalan atau tidak

mudah terputus. Basic dari discord nya cukup bagus serta memberikan pilihan server untuk memudahkan jaringan yang lemot atau delay, terdapat fitur berbayar juga yang dapat meningkatkan kualitas dari fitur yang ada menjadi lebih baik.”

Terdapat banyak informasi yang diperoleh melalui jawaban para informan, terkait dengan bagaimana persepsi *gamer* selama menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif. Mereka beranggapan bahwa selama menggunakan aplikasi tersebut, komunikasi yang semulanya hanya terbatas dibeberapa orang saja dan hanya tersedia fitur seadanya menjadi lebih leluasa serta lebih menyenangkan dengan adanya bantuan media komunikasi alternatif seperti aplikasi *Discord*. Kendati demikian, terlepas dari pengalaman dan berbagai fitur yang ditawarkan melalui aplikasi tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa mereka masih tetap menggunakan fitur komunikasi yang tersedia didalam sebuah permainan.

5. Tanggapan Positif dan Negatif Gamer Terhadap Penggunaan Aplikasi Discord

Peneliti telah menemukan bahwa aplikasi *Discord* memperoleh tanggapan atau respon yang beragam dari para informan ketika memakai aplikasi tersebut. Menurut definisi dalam Kamus Indonesia, respon dapat dianggap sebagai tanggapan, reaksi, atau jawaban terhadap suatu kondisi atau insiden. Dalam konteks filsafat dan psikologi, respon mengacu pada tanggapan atau aktivitas yang ditunjukkan sebagai jawaban terhadap rangsangan atau reaksi, serta aktivitas otot atau kelenjar yang dipengaruhi oleh aktivitas organisme atau keinginan untuk mengungkapkan sesuatu.

“Puas sih, alasannya ya bisa memudahkan antar pengguna atau pemain lain untuk berkomunikasi satu sama lain, fiturnya sangat membantu dari yang suaranya teman bisa diatur volumenya atau bisa melakukan video call melalui aplikasi Discord serta tidak terbatas orang yang bisa masuk kedalam obrolan. Kemudian fitur bot yang membantu, selain digunakan saat bermain game juga bisa digunakan untuk memutar musik didalam channel.

Ya jelas tentunya saya merekomendasikannya. Karena selain mempunyai fitur yang berlimpah tentunya komunikasi yang stabil

dalam memainkan sebuah permainan bersama teman-teman membantu keberhasilan dalam menyelesaikan permainan. Tanpa adanya komunikasi yang baik tentunya akan susah dalam menyelesaikan permainan tersebut, apalagi dalam sebuah tim."

"Tentu saja, karena kepraktisan penggunaan dan banyaknya fitur yang dapat menghibur disaat bermain maupun sekedar berbicara melalui aplikasi tersebut. Saya merasa puas karena Discord didesain memiliki fitur yang memudahkan penggunaannya terlebih untuk para gamer yang menginginkan kenyamanan dan kelebihan untuk membagikan informasi yang cepat kepada semua orang yang ada didalamnya, tanpa perlu membuka aplikasi media sosial lain."

"Ya, saya sangat merekomendasikan aplikasi Discord sebagai media komunikasi alternatif selain menggunakan alat komunikasi yang ada didalam game.

Saya merasa puas karena Discord memberikan saya fasilitas untuk berbicara, berkoordinasi, serta menjalin komunitas dengan lebih baik. Selain itu aplikasinya bisa digunakan secara gratis serta dapat diterapkan diberbagai perangkat lain dan tidak memakan banyak ruang untuk digunakan."

Melalui jawaban yang didapatkan oleh para informan, peneliti memperoleh tanggapan yang positif dari ketujuh informan penelitian. Tiga diantaranya merasa bahwa mereka puas dengan kemampuan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif mereka. Bahkan mereka akan merekomendasikan aplikasi tersebut kepada teman-temannya maupun orang lain. Hal ini terjadi karena para informan merasa terbantu dan termudahkan ketika menggunakan aplikasi tersebut saat berkomunikasi dengan sesama maupun pengguna lain. Tanggapan positif ini tentunya akan mempengaruhi penilaian atau rating aplikasi kepada calon pengguna yang sedang mencari aplikasi sebagai media komunikasi mereka. Tak hanya itu, dukungan para informan berdasarkan hasil pengalamannya dalam memakai aplikasi *Discord* dapat digunakan untuk mengajak teman maupun orang lain untuk memilih aplikasi tersebut, Sehingga mempengaruhi minat dan motivasi untuk memakainya.

Meskipun peneliti memperoleh tanggapan positif dari para informan, Namun peneliti juga memperoleh tanggapan negatif dari para informan penelitian terkait dengan penggunaan aplikasi *Discord*. Tanggapan negatif dari para informan didapatkan melalui pengalaman mereka saat menggunakan beberapa fitur maupun sistem yang tersedia pada aplikasi tersebut. Respon ini tentu akan mempengaruhi pandangan para calon pengguna dan juga pengembang aplikasi. Walaupun begitu, tidak bisa dipungkiri apabila para informan masih tetap memakai aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatifnya.

"Menurutku pengaturan servernya yang rumit, karena terlalu mendalam dan beragam sehingga menjadikan pengguna baru itu bingung. Jadi ya perlu adaptasi lagi. Walau gitu secara keseluruhan, saya masih menganggap Discord sebagai alat komunikasi yang sangat berguna dalam bermain game dan berinteraksi dengan teman-teman dan komunitas online."

"Kalau fitur yang tidak disukai apa ya, Oh bisa ngemute teman itu kurang ajar sih sebenarnya gimana ya ada suatu momen kita itu pengen ngomong panjang lebar tapi tiba-tiba teman itu bisa matiin suara teman lain jadinya enggak sopan gitu deh. Sebenarnya fitur ini nggak disukai, cuman kalau di sisi lain juga ada positifnya juga, salah satunya misal dia lupa mute punyanya sendiri setelah ngomong gitu terus temennya yg lain bisa bantu mute. Secara overall enggak sampai yang sepenuhnya enggak suka mengenai fitur ini."

"Kalau saya sendiri fitur dari beberapa Bot, ada suka sama gak sukanya disitu. Sukanya itu kalau menggunakan bot bisa menikmati musik terus permainan atau hiburan kayak mini game dan keperluan yang membutuhkan AI. Gak sukanya itu kadang beberapa Bot bisa menimbulkan lag sama sedikit mengganggu kalau Botnya sendiri error karena gak bisa menjalankan perintahnya, Botnya itu soalnya biasanya dari pihak ketiga ya."

Dari jawaban yang telah didapatkan oleh para informan penelitian, mereka menjelaskan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasinya terdapat fitur dan fungsi yang tidak disukai atau kurang disukai oleh para informan karena beberapa

alasan. Salah satu dari tujuh informan berpendapat bahwa pengaturan server yang tersedia menurutnya cukup rumit dikarenakan beragamnya pengaturan yang mendalam sehingga bagi pengguna baru akan cukup membingungkan. Selain itu terdapat juga informan yang merasa tidak senang dengan adanya fitur untuk membisukan orang lain. Hal tersebut, dikarenakan siapapun pengguna yang sedang berada disaluran suara yang sama diperbolehkan untuk membisukan pengguna lain. Adapun juga informan lain yang menjelaskan bahwa ketika menggunakan beberapa bot didalam aplikasi *Discord* terkadang dapat menyebabkan lag atau gangguan sehingga perintah yang diberikan tidak dapat berjalan. Tentunya hal tersebut akan mempengaruhi pengalaman dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, terkait dengan persepsi *gamer* terhadap penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat motivasi yang mempengaruhi *gamer* dalam menggunakan media aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatif mereka. Motivasi yang dimiliki oleh para informan juga beragam dan beralasan. Salah satunya adalah karena kemampuan aplikasi tersebut yang dapat leluasa digunakan dan diatur oleh pengguna serta kemampuan dari fitur komunikasi yang dapat menampilkan visual dan audio.

Selanjutnya, terdapat interaksi dan pola komunikasi dari *Gamer* yang terjadi didalam media aplikasi *Discord*. Interaksi yang terjadi berupa aktifitas obrolan yang membahas mengenai strategi, pengalaman, dan pengumuman perihal permainan yang mereka mainkan. Tidak hanya itu saja, *Gamer* juga dapat saling berkomunikasi dengan membuat postingan atau secara langsung menanggapi utasan yang dibuat oleh *gamer* lainnya, sehingga menciptakan bentuk pola komunikasi yang sirkular.

Kemudian terdapat hambatan yang dialami oleh *Gamer* ketika menggunakan aplikasi *Discord* untuk berkomunikasi. Hambatan tersebut bisa terjadi dikarenakan faktor eksternal maupun internal seperti kondisi

jaringan internet maupun Bug yang muncul pada aplikasi tersebut. Tidak hanya diam saja, *Gamer* juga melakukan langkah antisipasi dalam mengatasi hal tersebut seperti melakukan *restart* kembali pada aplikasi ataupun jaringan dan menggunakan fitur peredam kebisingan apabila terdapat *noise* yang mengganggu suara.

Peneliti juga memperoleh persepsi yang positif dari para *gamer* ketika menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi alternatifnya. *Gamer* merasa terbantu dan dipermudah pekerjaannya dengan adanya aplikasi tersebut. Fitur yang tersedia didalamnya juga tidak memberikan batasan terhadap jumlah orang yang dapat berpartisipasi dalam berkomunikasi dengan pengguna lainnya.

Ada pun juga tanggapan positif dan negatif yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi *Discord*. Tanggapan positifnya adalah *Gamer* berpandangan bahwa aplikasi *Discord* memiliki potensi lebih dari sekedar media komunikasi untuk mereka saja. Melainkan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun untuk melakukan pekerjaan seperti siaran langsung ataupun mengadakan rapat pertemuan. Selain itu, *gamer* juga beranggapan bahwa selama memakai aplikasi tersebut, mereka merasa puas dengan kualitas suara, fitur yang ditawarkan, serta penggunaannya yang tersedia diberbagai perangkat. Walaupun memperoleh tanggapan positif dari para *gamer*, aplikasi *Discord* juga mendapatkan tanggapan negatif yang diperoleh melalui adanya masalah pada beberapa fitur dan tampilan pengaturan yang cukup rumit sehingga akan menyulitkan bagi para pengguna baru.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, peneliti menyarankan pengguna baru maupun *gamer* saat ini untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan literasi mengenai media komunikasi terbaru seperti aplikasi *Discord*. Hal tersebut peneliti sarankan agar *gamer* dan pengguna awam dapat terbantu dalam memilih maupun mempertimbangkan media komunikasi alternatif mereka serta dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, dengan memahami respon dan juga tanggapan dari pengguna yang sudah memakai media aplikasi tersebut, Calon pengguna dapat memahami maupun memperoleh gambaran bagaimana aplikasi tersebut akan digunakan serta mengetahui

apa saja permasalahan yang akan diperoleh dan bagaimana cara mengatasinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Lidwina, A. (2021, 02 24). Aplikasi Berbasis Audio Discord Punya 300 Juta Pengguna. Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublik/2021/02/24/aplikasi-berbasis-audio-discord-punya-300-juta-pengguna>.
- Saputra, D. &. (2023). Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 6(2), 44-61. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7798149>.
- Hadijah, S. (2023, 01 04). Discord: Pengertian, Keunggulan dan Cara Menggunakannya. Diambil kembali dari cermati.com: <https://www.cermati.com/artikel/discord>
- Pawito. (2018). Pengantar Metode penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *ENSAINS JOURNAL*, 148.
- Fadhal, S. (2020). Hambatan Komunikasi dan Budaya dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *KOLABORASI LAWAN (HOAKS) COVID-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi*, 273-291.
- Matuzzahara, P. I. (2019). nalisis Gangguan (Noise) Dalam Proses Komunikasi Dengan Penerapan Teknologi Padi Sawah Di Desa Penapalan Kecamatan Tengah Ilir Kabupaten Tebo. *Jurnal Ilmiah Sosio-Ekonomi Bisnis* 22(2), 58-68.
- Marbun, L. S. (2019). Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Media Sosial Youtube. Universitas Medan Area.