

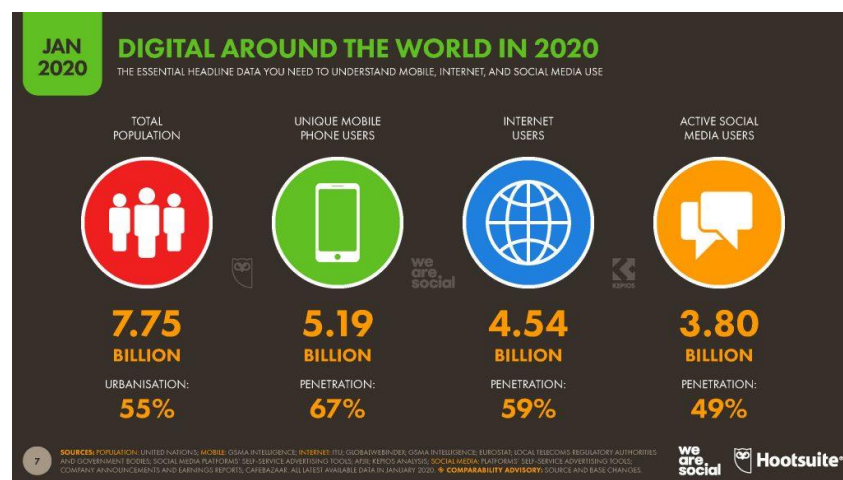
BAB II

PENDEKATAN KOMUNIKASI ANGGOTA KOMUNITAS *GAME ONLINE* MELALUI APLIKASI DISCORD

2.1 Interaksi Komunitas *Game online*

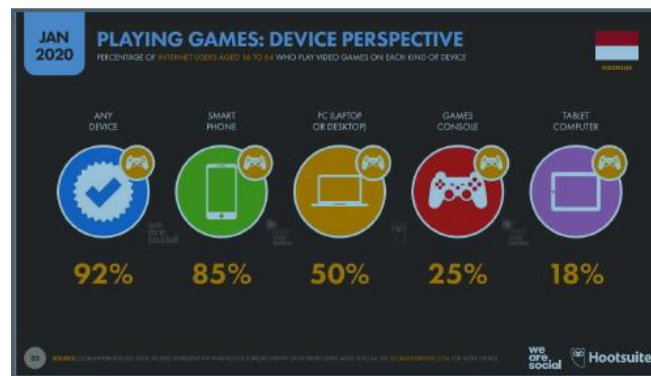
Games online telah lama hadir di kalangan anak muda atau remaja di Indonesia, hal tersebut dapat dirasakan melalui kemudahan untuk mengakses internet dengan mudah di hampir seluruh penjuru di Indonesia. Seiring berkembangnya fasilitas internet ini juga sejalan dengan berkembangnya internet café atau yang biasa diketahui sebagai warnet (warung internet) di hampir seluruh penjuru kota-kota di Indonesia. Hampir di seluruh kota besar di Indonesia terdapat warnet yang biasa digunakan oleh anak muda atau remaja untuk bermain *Game online* bersama teman sehingga kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang wajar dan sering ditemukan di Indonesia.

Hootsuite (We are Social) secara konsisten menyediakan data dan tren yang diperlukan untuk memahami perilaku internet, media sosial, dan e-commerce setiap tahunnya. Pada bulan kedua setiap tahunnya, Hootsuite biasanya merilis data dan tren mengenai internet dan media sosial. Pada bulan Februari, Hootsuite merilis data dan tren terkait internet dan media sosial, seperti yang dilakukan pada tahun 2020.



Digital Around The World in 2020, Hootsuite

Menurut data penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 64% atau sebesar 4,54 juta jiwa pengguna internet. Banyaknya pengguna di Indonesia serta terus bertumbuhnya perkembangan teknologi serta kegunaan dari internet dalam kehidupan sehari-hari membuat pergeseran budaya pada masyarakat. Seiring perkembangan internet ini juga tentu merubah cara pandang serta cara berinteraksi di masyarakat. Penggunaan internet memiliki dampak kepada aspek budaya, sosial serta lingkungan di masyarakat. Namun seiring berkembangnya internet dan *Game online* di Indonesia, menimbulkan baru di kalangan gamers online.



Playing Games: Device Perspective, Hootsuite

Terbukti dari data penelitian bahwa 92% pengguna internet yang berusia antara 16 hingga 64 tahun terlibat dalam permainan game. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hampir semua pengguna internet yang berusia antara 16 hingga 64 tahun adalah pemain game yang rajin. *Game online* adalah permainan digital yang membutuhkan koneksi internet untuk diakses. *Game online* biasanya memiliki fitur percakapan yang memfasilitasi komunikasi antar pemain di dunia virtual. Fitur ini memungkinkan para pemain untuk berkolaborasi atau memperluas pergaulan dengan berinteraksi dengan pemain lain yang belum pernah bertemu secara langsung. Interaksi komunikasi yang dilakukan di dalam game ini melahirkan komunitas atau kelompok virtual yang berbasis pada *Game online*. Komunikasi yang terjadi secara online ini juga

berdampak pada perubahan dalam aspek budaya, sosial maupun lingkungan. Struktur budaya menjadi budaya baru yang terintegrasi dengan dunia cyber.

Game online kini tidak hanya digemari oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga oleh orang dewasa. Faktor-faktor penyebab dan dampak dari *Game online* yang kami rangkum dari berbagai sumber adalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi, terutama internet dan perangkat mobile, telah mempermudah akses ke *Game online*. Kecepatan internet yang semakin tinggi memungkinkan pengalaman bermain game yang lebih lancar dan memuaskan. Industri game juga terus berinovasi dengan menawarkan berbagai jenis permainan yang menarik, mulai dari game strategi, petualangan, hingga game simulasi kehidupan. Selain itu, *game online* sering kali menyertakan fitur komunitas yang memungkinkan pemain untuk terlibat dan berkolaborasi dengan pemain lain dari seluruh dunia, sehingga meningkatkan aspek sosial dari game tersebut. Model bisnis freemium adalah pilihan populer di antara banyak pengembang game. Model ini memungkinkan pemain untuk mengunduh dan memainkan game secara gratis, tetapi mereka juga memiliki opsi untuk melakukan pembelian dalam aplikasi, yang menarik banyak pemain untuk terus bermain dan membelanjakan uang.
2. Kemampuan kognitif, termasuk berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, dapat ditingkatkan melalui latihan strategi dan permainan puzzle. Banyak *Game online* yang memerlukan kerja sama tim, yang dapat mengajarkan pemain keterampilan berkolaborasi dan berkomunikasi dengan efektif. Beberapa pemain profesional bahkan berhasil menghasilkan pendapatan yang signifikan melalui turnamen dan streaming game, menjadikan *Game online* sebagai sumber mata pencaharian.

Komunitas virtual yang tercipta dari individu-individu yang memiliki kesukaan bermain *Game online* ini tidak memiliki batasan mengenai lokasi, budaya, ras serta perbedaan waktu yang menjadi penghalang untuk saling bertukar informasi serta berkomunikasi. Banyak orang yang lebih nyaman

mengomunikasikan pemikiran mereka tanpa khawatir apakah mereka akan menyinggung lawan bicara mereka ketika mereka secara eksklusif terlibat dalam komunikasi melalui aplikasi online. Dalam komunitas online ini, konflik sering kali dipicu oleh kata-kata atau sindiran dari anggota komunitas, yang kemudian memicu rasa tersinggung pada individu lain yang menjadi lawan bicara. Pesan yang disampaikan bahkan bisa ditafsirkan sebagai ujaran kebencian.

Namun demikian, penting untuk merenungkan konsekuensi negatif dari *game online*. Potensi kecanduan adalah salah satu konsekuensi negatif yang paling signifikan, karena dapat mengganggu kehidupan sosial, pendidikan, dan aktivitas sehari-hari pemain. Selain itu, waktu bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan, termasuk obesitas, gangguan tidur, dan gangguan mata. Selain itu, paparan terhadap konten game yang mengandung kekerasan atau perilaku antisosial dapat mempengaruhi perilaku pemain, terutama anak-anak dan remaja.

Untuk mengatasi dampak negatif *Game online*, beberapa langkah mitigasi dapat diambil. Pendidikan dan kesadaran tentang dampak positif dan negatif dari *Game online* perlu ditingkatkan melalui pendidikan di sekolah dan kampanye publik. Orang tua harus aktif mengawasi dan mengatur waktu bermain game anak-anak mereka, serta memastikan konten game sesuai dengan usia. Pemerintah dan lembaga terkait perlu merumuskan regulasi yang mengatur industri game, termasuk aspek keamanan, privasi, dan pembatasan konten yang tidak sesuai. Selain itu, pengembangan dan promosi game yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif, dapat memberikan manfaat tambahan bagi pemain.

Efek-efek ini juga akan memengaruhi perkembangan karakteristik baru, termasuk perilaku yang memakan waktu, ambisius, antisosial, dan malas. Berkurangnya interaksi dengan individu secara langsung dapat diakibatkan oleh penggunaan aktivitas online. Perilaku komunikasi pengguna *game online* dipengaruhi oleh faktor emosional dan kebiasaan yang hadir secara terus menerus. Perilaku ini menghasilkan perubahan dalam komunikasi, perilaku,

dan sikap. Bahasa yang digunakan pengguna *game online* sehari-hari, yang mereka yakini dimengerti oleh lingkungan mereka, telah mengalami transformasi dalam hal pesan yang mereka sampaikan. Hal ini termasuk penggunaan bahasa sehari-hari dan bahasa vulgar. Pola komunikasi gamer online, yang menggabungkan bahasa vernakular dan profan, menjadi komponen penting dalam bahasa keseharian mereka, terutama dalam komunikasi mereka.

Aplikasi Discord dipilih karena berbagai faktor, salah satunya adalah fitur-fiturnya. Fitur utama yang mereka gunakan setiap hari adalah percakapan suara, yang dapat disamakan dengan melakukan panggilan telepon menggunakan ponsel, tetapi dilakukan melalui komputer. Selain itu, fitur sharing screen atau sharing layer juga sering digunakan. Fitur ini adalah salah satu fitur yang menampilkan konten pada layer kita dengan cara yang mirip dengan presentasi, dengan tujuan untuk memfasilitasi visibilitas langsung dari konten yang dimaksud dalam diskusi untuk anggota lain.

Media diperlukan untuk memastikan bahwa komunikasi dan informasi dapat terus mengalir dalam komunitas ini, karena perselisihan berfungsi sebagai sarana komunikasi atau interaksi antara anggota, karena jarak yang terbatas di antara mereka. Ini adalah bentuk Komunikasi Bermedia Komputer yang digunakan sebagai media komunikasi kelompok dalam komunitas ini. Discord memiliki tujuan untuk memfasilitasi komunikasi kelompok, serta berfungsi sebagai platform untuk berbagi informasi (Saepul et al, 2024).

Discord digunakan untuk meningkatkan kohesivitas kelompok dengan membangun hubungan saling memiliki melalui penerapan dan peningkatan empat elemen komunikasi kelompok: interaksi, waktu, ukuran, dan tujuan. Selain itu, aplikasi ini juga berfungsi sebagai media komunikasi kelompok. Fitur percakapan suara pada aplikasi Discord sangat penting dalam memfasilitasi interaksi dan komunikasi mereka satu sama lain saat mereka bekerja atau bersantai. Berbeda dengan fitur obrolan teks yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menerima umpan balik dari lawan bicara, fitur obrolan suara sangat cepat dalam mendapatkan umpan balik. Hal ini sangat

bermanfaat selama rapat atau fitur pemeliharaan, karena menciptakan ilusi diskusi tatap muka, meskipun faktanya para peserta berada di rumah yang terpisah dengan jarak yang cukup jauh (Saepul et al, 2024).

Dalam permainan daring, para peserta sering kali terlibat dalam komunikasi dan kolaborasi untuk menyelesaikan permainan atau untuk tujuan rekreasi. Di masa lalu, pemain dibatasi untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar mereka atau, paling banyak, dengan pemain lain yang tidak mereka kenal. Berbeda dengan keadaan saat ini, komunikasi antara peserta *game online* sangat penting untuk keberhasilan strategi dan untuk meningkatkan efektivitas pemain dalam sebuah game. (Saputra, 2023).

2.2 Penggunaan Discord

Aplikasi pendukung atau third party application yang biasa digunakan para gamers online adalah discord. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang bisa digunakan para individu untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Aplikasi ini memiliki fitur chat, video call, voice call serta share-screen dan juga bisa untuk membuat group. Para individu yang memiliki kesamaan yakni bermain *Game online* biasanya membuat group pada aplikasi discord lalu rutin melakukan group call pada saat bermain guna menjalin komunikasi yang lebih intim sambil bermain salah satu *Game online* yang sama. Selain itu, aplikasi ini bermanfaat untuk meningkatkan interaksi dengan memanfaatkan nilai-nilai yang dianut oleh setiap pengguna.

Jason Citron dan Stan Vishnevskiy mengembangkan Discord, sebuah aplikasi media sosial yang pertama kali diluncurkan pada 13 Mei 2015. Tujuan utama dari Discord adalah untuk menyederhanakan proses komunikasi dengan memfasilitasi pengiriman pesan teks, pesan suara, dan percakapan video. Aplikasi ini dirancang untuk memastikan bahwa komunitas dan sahabat merasa nyaman menggunakannya. Aplikasi Discord memanfaatkan paket data internet untuk memungkinkan pengguna bertukar pesan dan berkomunikasi secara pribadi dengan grup dan server tanpa dikenakan biaya pulsa. Discord memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam percakapan online, bertukar

foto, file dokumen, streaming video, dan banyak lagi. Discord memiliki 150 juta pengguna aktif bulanan, 19 juta server aktif setiap minggunya, dan 4 miliar server yang berkomunikasi setiap harinya (<https://discord.com>).

Discord adalah platform atau aplikasi komunikasi yang ramah media sosial dan mudah beradaptasi. Ada beberapa perbedaan antara aplikasi ini dengan aplikasi lainnya. Misalnya, aplikasi Discord memfasilitasi komunikasi antara aplikasi populer seperti Twitch dan YouTube. Akibatnya, perangkat lunak ini dapat diubah menjadi utilitas jejaring sosial serbaguna dengan memungkinkan pengguna untuk dengan cepat terhubung langsung ke platform lain (Hadijah, 2023).

Discord telah muncul sebagai salah satu platform komunikasi yang paling banyak digunakan di antara para penggemar. Untuk memanfaatkan aplikasi ini, pengguna Discord harus terhubung dengan internet. Selain fitur-fitur yang memfasilitasi komunikasi suara, video, teks, dan chat room, Discord menyediakan layanan yang mengutamakan partisipan lain. Discord merupakan sebuah platform yang memungkinkan para gamer untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan partisipan lain di dalam game. Fitur-fitur yang disediakan Discord adalah salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap popularitasnya. Discord menawarkan fitur pesan suara berkualitas tinggi yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan grup mereka secara real-time di dalam game. Selain itu, aplikasi ini menawarkan pesan teks, panggilan video, dan kemampuan berbagi layar, yang memungkinkan para peserta untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih mudah beradaptasi dan efisien. (Juliansyah & Febriyanti, 2024).

2.3 Fitur Discord

Berdasarkan situs resmi dari discord.com terdapat beberapa fitur yang dapat ditemukan dalam penggunaan aplikasi discors, yaitu:

- 1) Age-Restricted Commands Merupakan perintah yang membatasi usia penggunaan dari aplikasi yang mungkin berisi konten yang dibatasi usia, dan hanya boleh digunakan oleh orang berusia 18 tahun ke atas. Untuk

memastikan bahwa Discord aman bagi semua orang, mewajibkan pengembang memberi label konten dewasa sebagai pembatasan usia dan tidak mendistribusikannya kepada orang yang berusia di bawah 18 tahun.

- 2) Channel Following FAQ Dapat memberikan pengumuman dari server favorit anda dikirim langsung ke server saluran pilihan anda, menggunakan beberapa teknologi yang sama yang mendukung Webhooks.
- 3) Custom Status Mengkostum status kegiatan anda agar dapat dilihat teman atau user lainnya.
- 4) Find Your Friends FAQ Fitur ini memungkinkan anda terhubung dengan teman-teman anda di Discord menjadi jauh lebih mudah dengan cara menemukan teman di Discord menggunakan kontak telepon Anda.
- 5) Game Invites and Detailed Status (Rich Presence) Memberikan detail status aktivitas user dan penggunaan aplikasi seperti game, serta dapat melakukan invitasi bersama.
- 6) Go Live and Screen Share Memungkinkan Anda untuk menyaring berbagi jendela aplikasi apa pun, atau seluruh layar Anda di server atau panggilan suara.
- 7) Intro to Webhooks Webhook berfungsi sebagai cara mudah untuk mendapatkan pesan otomatis dan pembaruan data yang dikirim ke saluran teks di server Anda.
- 8) Keyboard Navigation FAQ Memungkinkan pintasan menggunakan keyboard untuk mempermudah mengakses beberapa fitur lain.
- 9) Listening Along with Spotify Dapat mendengarkan playlist lagu Spotify dalam Discord baik sendiri maupun bersama -sama.
- 10) Mobile Screenshare FAQ Fitur yang memungkinkan anda dapat berbagi layar dari perangkat seluler. Kapan pun anda menggunakan suara, baik di DM, GDM, atau saluran suara server.
- 11) Reduced Motion Setting Discord menggunakan efek gerak untuk menciptakan persepsi kedalaman. Namun, dalam memahami bahwa efek ini dapat menyebabkan masalah bagi pengguna yang terpengaruh oleh gerakan dan pergerakan berlebih di dalam aplikasi.

- 12) Server Discovery Fitur pencarian komunitas atau server yang sesuai dengan minat anda dalam berjejaring.
- 13) Server Folders 101 Membuat folder penyimpanan didalam suatu server dan dapat diakses member didalamnya.
- 14) Server Ownership - The Crown Icon Memungkinkan anda membuat server milik anda sendiri dan menjadi leader disana.
- 15) Slash Commands FAQ Perintah Slash adalah cara baru yang menarik untuk membangun dan berinteraksi dengan bot di Discord. Dengan Perintah Slash, yang harus anda lakukan hanyalah mengetik / dan anda siap menggunakan bot favorit anda. Anda dapat dengan mudah melihat semua perintah yang dimiliki bot, dan validasi serta penanganan kesalahan membantu Anda mendapatkan perintah dengan benar untuk pertama kalinya.
- 16) Spellcheck in Discord Pengecekan bahasa dan tata kalimat secara otomatis sesuai negara maupun region tertentu.
- 17) Spotify Auto Pause Fitur pause musik dari Sportify ketika ada yang berbicara dalam server atau ruangan diskusi.
- 18) Spotify FAQ Memungkinkan mengakses aplikasi Sportify sebagai aplikasi musik pihak ketiga kepada user discord.
- 19) Tabs to Android! Penggunaan tab server dan ruangan diskusi yang sudah dapat digunakan di aplikasi Discord mobile.
- 20) Using a Screen Reader on Discord Fitur pembaca layar diperuntukkan kepada orang yang mungkin memiliki gangguan penglihatan dan mengandalkan pembaca layar untuk mendiktekan teks di layar dan mengumumkan fitur apa yang sedang ditampilkan.
- 21) Video & Screenshare Updates - Multistream and More! Memungkinkan anda untuk menonton semua streaming teman Anda dalam satu tampilan, dan dengan cepat mengganti semua opsi suara dan video Anda langsung dalam panggilan itu sendiri.
- 22) Video Backgrounds Video Backgrounds adalah latar belakang virtual yang dapat diterapkan ke streaming video pribadi saat Anda menghidupkan

kamera untuk panggilan. Latar belakang dapat diterapkan untuk panggilan video baik di server maupun DM.

- 23) Video Calls Memungkinkan panggilan berupa video dengan user lain dalam satu server atau secara privat.
- 24) What is Server Indexing? Digunakan untuk mencari pesan spesifik dari suatu server.
- 25) Games Overlay 101 Anda dapat memasukkan obrolan suara & teks ke dalam game anda untuk upaya maksimal, fokus, dan tidak ada gangguan untuk menyatakan supremasi *Game online* anda.
- 26) How do I disable auto start on launch? Fitur untuk membuat peluncuran aplikasi Discord pada aplikasi Dekstop.
- 27) How do I hide muted channels? Menyembunyikan mute atau senyap pada sebuah server atau ruang diskusi.
- 28) Quick Switcher Streamer Mode 101 Merupakan Alat Pengalih Cepat yang memungkinkan anda berpindah dengan cepat di antara saluran, pesan langsung, dan server sesuai keinginan. Cukup tekan CTRL+K, atau ⌘+K untuk membuka pengalih cepat, dan lepas landas ke tujuan mana pun yang anda inginkan.
- 29) Streamer Mode 101 Mode Streamer adalah fitur yang cepat dan mudah diakses untuk menyembunyikan informasi sensitif atau pribadi saat anda sedang streaming ke penggemar anda. Fitur ini tidak hanya memungkinkan orang-orang di server Discord yang anda kenal saat sedang live, tetapi juga melindungi informasi pribadi tertentu agar tidak muncul di layar yang mungkin tidak ingin dilihat oleh pemirsa anda.
- 30) Using Discord's OBS Streamkit Overlay Anda dapat menggunakan OBS Streamkit Overlay Discord sebagai sumber browser tambahan yang dapat disesuaikan dengan luar biasa untuk menggambarkan aktivitas obrolan suara / teks Anda saat bermain game. Ini akan membantu Anda menampilkan informasi server penting kepada user lain.
- 31) Using Discord's XSplit Streamkit Overlay Anda dapat menggunakan XSplit Streamkit Overlay Discord sebagai sumber browser tambahan yang

dapat disesuaikan dengan luar biasa untuk menggambarkan aktivitas obrolan suara / teks Anda saat bermain game. Ini akan membantu Anda menampilkan informasi server penting kepada user lain.

- 32) Using Search Fungsi fitur ini sebagai forum dan obrolan yang berfungsi ganda sebagai arsip yang cukup bagus saat pencarian masuk ke dalam gambar. Fungsi pencarian menggabungkan beberapa alat dan filter yang berbeda untuk membantu anda menemukan apa yang Anda butuhkan di server terkecil, hanya teman, atau server luas dengan komunitas yang luas. Karena Discord tidak akan menghapus pesan anda sampai anda memutuskannya, anda dapat merujuk ke apa pun yang dikirim di server anda sejak dibuat.