



APLIKASI DISCORD DALAM MEMPERTAHANKAN SOLIDARITAS TIM PADA KOMUNITAS ROYAL E-SPORT DIVISI POINT BLANK

Lenie Okviana¹, Putri Nabilla², Sri Wahyuni³
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma^{1,2,3}
Jl. Margonda raya No 100, Depok, Jawa Barat
Lenie@staff.gunadarma.ac.id¹, putrinabillapp@gmail.com²,
sriwahyuni@staff.gunadarma.ac.id³

ABSTRACT

The development of information and communication technology brings enormous changes, especially in the entertainment sector. An example of the field of entertainment is online games. Online games themselves also make in-game voice features that can make players interact through their voice in them, but not all Online Games have good in-game voices, there are even Online Games that do not have voice in-game features, for example, Online Game Point. Blanks. The problem felt by Point Blank game players is the difficulty of finding the right and practical media when they want to interact. This research was conducted on the Royal E-sports team as one of the communities in the Point Blank Online Game. This research method uses qualitative research methods with interview techniques and research has shown descriptive results. The purpose of this study is to prove that Discord can be used as an alternative medium and means to communicate when playing online games and can strengthen solidarity within the Royal E-sports team. This can be proven by seeing the Royal E-sports team using the Discord application which has good sound quality and a more stable connection when used. In addition, the Discord application makes the Royal E-sport team often interact with each other about games or just chat, this makes team solidarity closer.

Key word: *Discord, Game Online, Media, Interaction, Communication, Team Solidarity.*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berhubungan satu sama lain baik dilakukan secara individu maupun berkelompok. Melalui proses komunikasi manusia dapat menunjukkan kecenderungan dalam membangun sebuah hubungan dengan orang lain. Hal tersebut merupakan proses saling mengenal dan memahami satu sama lainnya untuk mencapai sebuah keinginan. Oleh karena itu, setiap individu harus dapat menempatkan diri dengan lingkungan. Perilaku dan pola pikir setiap manusia dapat dipengaruhi dengan bagaimana manusia itu bergaul dan berinteraksi dalam sebuah kelompok. Karena didalam setiap kelompok memiliki karakter dan ciri khas dalam berkomunikasi.

Komunikasi pada era sekarang berlangsung sangatlah pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Kemajuan komunikasi tersebut masih dalam tahapan yang terus dapat diperbarui, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan di bidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling berhubungan. Perubahan-perubahan yang kelak terjadi terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan



komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berkomunikasi satu sama lainnya sudah dapat teratasi satu per satu dengan pesatnya perkembangan komunikasi. Diawali dengan munculnya media cetak, radio, televisi, dan internet.

Game online adalah salah satu kategori hiburan terkini, karena selain murah koneksi internet yang dipakai, game online juga bisa di mainkan melalui handphone. Hal ini membuat game online menjamur dikota-kota besar di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi dalam game online mampu menghubungkan setiap orang di lokasi yang berbeda. Komunikasi yang terbangun membuat sekelompok orang yang berinteraksi dalam game sangat berpengaruh. Orang-orang yang belum pernah bertemu satu sama lain juga dapat membentuk grup untuk bermain game online.

Urgensi komunikasi antar pemain sangat diperlukan terutama dalam membangun solidaritas atau kekompakan saat bermain dalam sebuah tim. Game itu sendiri biasanya memiliki kemampuan fitur voice untuk berkomunikasi antar pemain. Namun, tidak semuanya berhasil karena fitur *voice* pada permainan yang kurang bagus, dan terkadang delay yang bisa menyesatkan sesama pemain. Discord menjadi salah satu aplikasi yang wajib dimiliki para gamer masa kini. Aplikasi ini digunakan untuk siapa saja yang ingin mengobrol dan berkomunikasi dengan teman dan tim saat bermain. Itu sebabnya aplikasi Discord menjadi alternatif utama agar komunikasi berjalan dengan lancar tanpa adanya delay atau keterlambatan suara.

Discord adalah aplikasi komunikasi yang banyak digunakan untuk bermain game. Biasanya game yang dimainkan adalah game online yang membutuhkan komunikasi untuk bekerja sama dalam tim. Discord bisa juga digunakan untuk panggilan suara, jadi setiap pemain bisa berinteraksi langsung di telepon dan melakukan koordinasi saat bermain game. Di discord juga pengguna dapat mengobrol dengan grup secara pribadi (dua orang) atau melalui saluran, obrolan suara, dan panggilan video tanpa mengganggu kesenangan. Game online yang pemainnya banyak menggunakan platform Discord yaitu Point Blank Online salah satunya Royal E-sport Divisi Point Blank.

Pembentukan kelompok diawali dengan adanya perasaan atau persepsi yang sama dalam memenuhi kebutuhan. Setelah itu akan timbul motivasi untuk memenuhinya, sehingga ditentukanlah tujuan yang sama dan akhirnya interaksi yang terjadi akan membentuk sebuah kelompok. Pada dasarnya, pembentukan kelompok dapat diawali dengan adanya persepsi, perasaan atau motivasi, dan tujuan yang sama dalam memenuhi kebutuhannya. Kita sebagai makhluk sosial tidak akan bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Salah satu bentuk kerja sama kita dengan orang lain yaitu dengan membentuk kelompok sosial atau komunitas. Dalam sebuah komunitas dapat membantu kita untuk mempermudah menyelesaikan suatu urusan, tugas atau tujuan dengan cara bekerja sama. Organisasi atau kelompok bisa bekerja sama dengan baik jika diantara anggota mempunyai rasa solidaritas sehingga bisa mempertahankan keberadaan organisasi, kelompok maupun komunitas tersebut.

Secara etimologi arti solidaritas adalah kesetiakawanna atau kekompakan. Pendapat lain mengatakan solidaritas merupakan kombinasi dari seluruh bagian kelompok.



Royal E-sport Divisi Point Blank sejak tahun 2019 hingga sekarang banyak meraih prestasi, bahkan setiap satu bulan sekali tim Royal E-sport bisa membawa medali dari setiap turnamen yang diikuti. Royal E-sport selalu konsisten menjuarai sebuah turnamen dari juara 1 sampai 3. Berdasarkan hal ini peneliti ingin mengetahui bagaimana Discord sebagai media komunikasi kelompok mereka dalam mempertahankan solidaritas tim pada Royal E-sport Divisi Point Blank. Keberhasilan yang mereka dapatkan dibangun dari komunikasi yang baik serta adanya kekompakan dalam sebuah tim. Mengingat pentingnya komunikasi dalam membangun solidaritas peneliti tertarik mengkaji bagaimana pemanfaatan Discord yang digunakan sebagai media komunikasi kelompok untuk membangun dan mempertahankan solidaritas komunitas Royal E-sport Divisi Point Blank.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Komunikasi

Komunikasi menurut Everett M Rogers dan Lawrence Kincaid dalam buku *Communication Network: Toward a New Paradigm for Research* (1981) adalah proses dimana membentuk atau melakukan pertukaran informasi dua orang atau lebih, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam.

Sedangkan menurut C. Shannon dan W. Weaver dalam buku *The Mathematical Theory of Communication* (1998), Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling memengaruhi satu sama lain secara sengaja dan tidak sengaja.

b. Komunikasi kelompok

Menurut McLean (2014) yang dimaksud dengan komunikasi kelompok adalah sebuah proses dinamis dimana sebagian kecil orang terlibat dalam sebuah percakapan. Sedangkan menurut Phil Venditti (2012) yang komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi antara mereka yang memiliki kesamaan secara budaya, linguistik, dan/atau geografi. Secara garis besar peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi kelompok adalah sebuah proses pertukaran informasi yang dilakukan satu orang atau lebih.

c. Unsur Komunikasi Kelompok

Teori Cartwright Zander (1968) menjelaskan ada empat unsur didalam komunikasi kelompok, meliputi:

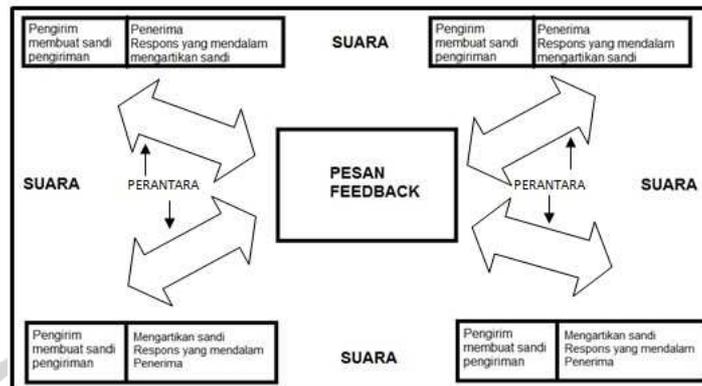
1. Pelaku Komunikasi, pelaku komunikasi sering disebut juga sumber atau utusan. menjadi orang yang membagikan informasi baik kedalam kelompok maupun ke kelompok lain.
2. Pesan, pesan yang dipertukarkan dalam komunikasi kelompok adalah apa yang dikomunikasikan oleh sumbernya penerima. Pesan adalah rangkaian simbol kata Non-bahasa yang mengekspresikan emosi, nilai, ide, atau niat sumber ini.
3. Interaksi, adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang dapat mempengaruhi, mengubah atau meningkatkan tingkah laku seseorang. Didalam interaksi, ketika seseorang tertarik dengan orang lain, maka dia akan memberikan umpan balik atau feedback dari komunikasi tersebut. Sedangkan jika seseorang tidak tertarik, dia tidak memberikan umpan balik apapun ke komunikator di interaksi tersebut.

4. Kohesivitas, Kohesi kelompok adalah bagaimana anggota kelompok saling menyukai dan saling mencintai satu sama lain. Tingkatan kohesivitas akan menunjukkan

d. Proses Komunikasi Kelompok

Johnson & Johnson (2016) menentukan proses komunikasi kelompok, yaitu:

Group Environment



Gambar 1: Proses Komunikasi Kelompok

- Ide, perasaan, dan maksud dari pengirim pesan dan caranya berperilaku dalam menyampaikan pesan kepada penerima. Orang yang menciptakan komunikasi disebut dengan pengirim pesan dan orang yang dituju disebut penerima.
- Pengirim membuat sandi berupa pesan dengan menerjemahkan ide, perasaan, dan maksud dalam pesan yang layak untuk disampaikan ke penerima. Pesan merupakan simbol yang tertulis yang dikirimkan seseorang untuk orang lain (semua kata-kata adalah simbol).
- Pengirim mengirimkan pesan itu ke penerima.
- Pesan yang dibuat dikirim melalui perantara. Perantara bisa dikatakan sebagai alat untuk mengirimkan pesan kepada orang lain. Perantara bisa berupa gelombang suara, gelombang cahaya yang memungkinkan kita melihat kata-kata yang tertulis. Biasanya perantara yang berupa cahaya sering dipakai oleh para pelayan dilautan saat mereka membutuhkan bantuan orang lain.
- Pengirim mendapatkan respon dari penerima atau feedback.
- Penerima pesan mengartikan pesan tersebut dengan menafsirkan isi pesan itu. Penafsiran penerima tergantung pada seberapa baik penerima mengartikan pesan itu dengan

e. Pola Komunikasi

Komunikasi suatu organisasi mengalir menurut pola-pola tertentu yang disebut pola komunikasi. Menurut kerangka kerja organisasi, mereka berfungsi sebagai penghubung untuk komunikasi dalam tim kerja. Pola berkaitan dengan seberapa baik pekerjaan dilakukan, siapa yang bertanggung jawab kepada siapa, dan siapa yang berkomunikasi dengan siapa. Ini juga berkaitan dengan pengambilan keputusan kolektif dan kepuasan anggota. Komunikasi all-to-one dan one-to-all juga dianggap sebagai pola komunikasi dan dapat digunakan dalam kelompok. Ini adalah komunikasi ketika satu orang menerima informasi dari banyak orang



lain ketika komunikasi ketika satu orang menerima informasi dari banyak orang lain. Pidato, misalnya, mungkin dianggap mengikuti pola komunikasi satu-ke-semua.

f. Komunikasi Virtual

Secara umum, virtual adalah “tidak nyata, maya”, sedangkan komunikasi virtual menurut peneliti adalah komunikasi yang menggunakan media dengan bantuan jaringan internet agar proses komunikasi tersebut lancar atau yang bias akita sebut yaitu dunia maya.

Komunikasi virtual tidak dapat dipisahkan dari media internet yang menggunakan teknologi sebagai alat komunikasinya. Terjadi pergeseran gaya atau kebiasaan komunikasi manusia dalam rangka mengkomunikasikan informasi satu sama lain. Diyakini bahwa manusia tidak perlu lagi berkomunikasi pada waktu dan tempat yang sama. Tampaknya, berkat komunikasi saat ini, rintangan yang sebelumnya tidak dapat diatasi seperti jarak, waktu. Hal ini disebabkan karena internet sebagai media komunikasi virtual tidak terbatas ruang, memungkinkan masyarakat luas untuk mengirimkan informasi kepada siapa saja, dimana saja. Seseorang dapat berkomunikasi dalam komunikasi virtual meskipun mereka tidak hadir secara fisik di lokasi tersebut.

g. Solidaritas

Robbert M.Z Lawang (1985) Solidaritas adalah dasar pengertian solidaritas sosial tetap berdasarkan kesatuan, persahabatan, saling percaya yang timbul dari tanggung jawab serta kebutuhan atau keinginan bersama diantara para anggota.

Solidaritas adalah kesepakatan bersama dan dukungan, kepentingan dan tanggung jawab antar individu dalam kelompok terutama karena diwujudkan dalam dukungan suara bulat dan tindakan kolektif untuk sesuatu hal.

h. Game (Permainan)

Menurut Samuel Henry (2013), Game merupakan bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Sedangkan menurut Andik Susilo dalam Harsono (2014), Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan (game) merupakan suatu hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penghilang rasa penat disebabkan oleh rutinitas kita, tapi disamping itu, game juga bisa membuat penggunaanya menjadi candu

i. Aplikasi Discord

Discord merupakan sebuah platform gratis yang bisa mengirim chat, audio, gambar maupun audio bahkan share screen. Discord dibuat pertama kali oleh Jason Citron pada tahun 2015. Discord sendiri mempunyai fungsi yang sama dengan platform “Skype” dimana ia bisa berkomunikasi dan berkoordinasi di server pribadi maupun publik, bedanya “Discord” memang digunakan untuk keperluan komunikasi didalam game, karena discord adalah server terpisah dari game yang digunakan saat itu. Walaupun discord adalah aplikasi voice diluar game, tetapi tidak akan membuat performa gaming berkurang seperti fps didalam game karena discord menggunakan sistem yang sendiri dan dekat dari Indonesia yaitu Singapura, yang dimana berarti discord tidak akan delay ketika kita berbicara.

j. Teori Computer Mediated Communication



Computer Mediated Communication diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015). Kajian tentang CMC ini tergolong baru, mulai berkembang pada tahun 1987. Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat Personal Computer (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti PDA, smarphone, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi. Penggunaan teknologi dalam CMC memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses lewat satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok (Rice dalam Budiargo, 2015).

Culnan dan Markus melakukan penelitian menyangkut CMC, mengemukakan bahwa menyusutnya sistem isyarat nonverbal lantaran kapasitas teknologi komunikasi dalam CMC, mengakibatkan kurangnya kesadaran akan pihak lain dan kurangnya perilaku normatif, kesopanan, koordinasi, empati, dan keramahan, atau kurangnya kemampuan untuk memangkas ketidakpastian. Hal inilah yang disebut dengan kondisi Cues Filtered Out yaitu situasi komunikasi yang mengurangi peluang seseorang untuk menangkap tanda-tanda komunikasi, termasuk sinyal nonverbal yang terlibat komunikasi dengannya (Berge, 2014).

Pola CMC ini juga dijelaskan oleh Joseph Walther dalam teori pemrosesan informasi sosial atau yang lebih sering disingkat dengan SIP (Social Information Procces). Teori pemrosesan informasi sosial menyatakan bahwa di dalam CMC. Si pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dalam rangka menarik perhatian si penerima pesan dan mengembangkan interaksi masa mendatang. Si penerima pesan kemudian cenderung mengidealisasikan citra si pengirim, dan terlalu menghargai petunjuk berbasis teks yang minimal.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019) Saat melakukan penelitian, hal pertama yang diperhatikan adalah objek penelitian yang akan diteliti dimana objek penelitian memiliki permasalahan yang akan dijadikan sebagai bahasan penelitian untuk mencari solusi. Sedangkan menurut Anto Dayan (1986), objek penelitian adalah pertanyaan utama yang akan diteliti untuk data yang lebih spesifik. Adapun objek penelitian dalam penulisan ini yaitu “Aplikasi Discord” Subjek penelitian disini adalah komunitas Royal E-sport Divisi Point Blank. Pendekatan penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. (Sukandarrumidi, 2012).

Pendekatan penelitian pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang dimana menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2006) metode kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan yang ditulis manusia dan perilaku yang dapat diamati.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu: 1. Observasi. Menurut Basrowi (2012) Observasi didefinisikan sebagai suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara



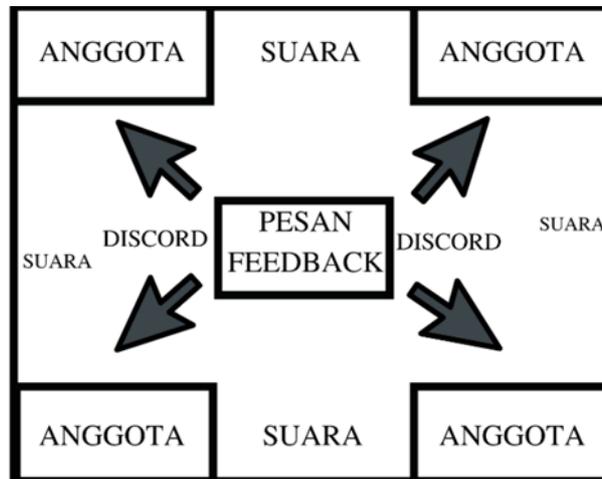
sistematis 2. Wawancara. Menurut Sugiono, wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan bisa dilakukan dengan cara tatap muka atau secara langsung maupun dengan menggunakan jaringan telepon. Di dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara tanya jawab dengan membuat poin-poin pertanyaan untuk diajukan kepada tim Royal E-sport divisi Point Blank

HASIL DAN DISKUSI

Proses komunikasi komunitas Royal E-sport

Berdasarkan hasil penyajian data yang telah diperoleh dapat ditemukan dan dianalisis bahwa proses komunikasi yang dilakukan oleh team Royal E-sports dilakukan menggunakan Pola Komunikasi Linear. Pola Komunikasi Linier dalam proses komunikasi ini antar anggota biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka (face to face), tetapi juga adakalanya komunikasi bermedia. Ketika team Royal E-sport menggunakan media untuk berkomunikasi, Royal E-sport menggunakan aplikasi Discord sebagai perantaranya. melalui proses penyampaian pesan oleh leader kepada anggota dengan menggunakan sarana sebagai media komunikasinya, selain itu proses komunikasi juga dilakukan dengan menggunakan simbol yang berupa komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal dengan menggunakan bahasa karena dapat memberikan informasi secara langsung atau mengungkapkan pikiran atau ide di dalam team Royal E-sport melalui saluran berupa Discord. Sedangkan komunikasi non verbal dilakukan dalam bentuk tindakan yang berkaitan didalam game seperti sticker. Tidak semua komunikasi yang dilakukan bisa langsung dipahami oleh masing-masing pelaku komunikasi. Tak jarang juga masing-masing pihak harus mengulangi dan menjelaskan kembali pesan yang telah disampaikan agar pesan tersebut lebih bisa dipahami lagi oleh lawan bicara.

Dalam deskripsi penelitian, terutama komunikasi yang dilakukan leader kepada anggota, berdasarkan hasil wawancara yang sudah didapatkan, leader harus terpaksa berbicara agak keras supaya anggota mendengarnya. Ketika anggota mendapatkan informasi, anggota akan melakukan sesuai arahan dari leader. Dan dari situ, leader mendapatkan respon dari anggota atau yang disebut dengan feedback. Peneliti menemukan beberapa bentuk arahan didalam team Royal E-sport.



Gambar 1: Proses Komunikasi Kelompok Royal E-sport

Pemanfaatan Discord

Fandy Tjiptono (2002) mengatakan bahwa fitur adalah unsur - unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan. Berikut fitur-fitur yang ada di aplikasi Discord, yaitu: 1. Server, komunitas Discord dikumpulkan di saluran obrolan tetap yang terpisah. Pengguna discord bisa dengan gratis membuat server obrolan sendiri dan mengatur visibilitas publik yang ia buat sendiri. Berdasarkan hasil temuan, team Royal E-sport mempunyai server obrolan sendiri yang dinamakan “Royal E-sports”. Terlihat di gambar diatas, sangat banyak pemain game online yang bergabung dengan server “Royal E-sports”. Di gambar tersebut terdapat bar anggota yang sudah bergabung di server, dan setiap anggota bisa mendapatkan “Roles”. Roles bisa disebut peran sesuai yang diberikan oleh pemilik server. Adapun roles yang ada di server “Royal E-sports” yaitu : 1. PUBG TEAM KRS 2. POINT BLANK 3. MEMBER 4. GADIS MANJAH 5. BIDUANG 6. ONLINE Setiap roles bisa diubah sesuai apa yang pemilik server inginkan, dan mendapatkan izin masing-masing sesuai yang roles diatur oleh pemilik server. Selain itu, pengguna bisa mengatur server region sesuai apa yang kita inginkan, apabila server region negara “Singapore” sedang memiliki jaringan yang kurang bagus, kita bisa mengubah ke negara lain.

Pada contoh gambar diatas, peneliti memiliki server region yang berada di Singapore. 2. Channel Channel adalah ruangan obrolan khusus yang ada di fitur Server. Di discord sendiri mempunyai 2 jenis channel yaitu:

A. Text Channel yang digunakan untuk berbagi informasi dan mengobrol via teks, tetapi bisa juga mengirim foto, video, media, animasi bahkan musik. Dari hasil diatas, Digambar terlihat Text Channel pada server Royal E-sports ada 4. Yaitu: 1. #welcome, Text Channel “welcome” berisikan salam greetings dari Bot terhadap pengguna yang baru join di server “Royal E-sports”. 2. #bacot-bacotan Text Channel “bacot-bacotan” berisikan candaan yang ditulis oleh member server Royal E-sports di Text Channel. 3. #share Pada Text Channel ini, member server bisa berbagi link apapun termasuk link Live Streaming Youtube. 4. #botmusic Pada Text Channel ini, member server bisa request music sesuai dengan kode khusus supaya terputar otomatis oleh Bot Music. Bot Discord adalah Bot (robot) chat berbasis ai keluaran



aplikasi yang bisa melakukan berbagai tugas otomatis di server discord pengguna. Ada banyak bot discord yang bisa dimanfaatkan oleh pengguna, Salah satu Bot Music yang dipakai di server “Royal E-sports” adalah Groovy.

B. Voice Channel yaitu channel yang digunakan untuk rapat atau berbicara secara langsung via voice, bahkan bisa menghidupkan camera video layaknya video call. Jika pengguna tidak ingin menghidupkan suara, pengguna bisa klik matikan mikrofon (mute) untuk membisukan suara. Jika pengguna tidak ingin mendengarkan apa yang dibicarakan didalam channel, pengguna bisa klik matikan headset (deafen). Terdapat banyak Voice Channel yang dibuat oleh pemilik server “Royal E-sports”. Member bisa masuk di Voice Channel sesuai apa yang mereka sedang lakukan. Ketika ia ingin bermain PUBG STEAM, ia bisa masuk ke Voice Channel PUBG STEAM dan seterusnya. Di urutan paling bawah Voice Channel, terdapat Channel yang diberi nama LATIHAN 1, LATIHAN 2, LATIHAN 3 dan LATIHAN 4. Team Royal E-sport menggunakan Audio Channel tersebut ketika mereka Latihan. Terlihat disamping nama Audio Channel (LATIHAN 1, LATIHAN 2, LATIHAN 3 dan LATIHAN 4) terdapat simbol gembok, karena Audio Channel itu dikhususkan hanya anggota dari team Royal E-sports saja yang bisa masuk.

C. Share Screen Merupakan fitur untuk berbagi layar berkualitas High Definition yang bisa digunakan melalui Voice Channel, pengguna bisa memilih aplikasi atau layar mana yang ingin dibagikan layarnya. Ketika pengguna membagikan layarnya, pengguna juga bisa bersamaan menghidupkan suara maupun camera.

D. Direct Messages Selain berinteraksi melalui suara dan video melalu Audio Channel, pengguna juga bisa mengirimkan Direct Messages atau Pesan Pribadi ke pengguna lain.

Solidaritas Tim Royal E-sport

Menurut Robbert M.Z Lawang (1985) Solidaritas adalah dasar pengertian solidaritas sosial tetap berdasarkan kesatuan, persahabatan, saling percaya yang timbul dari tanggung jawab serta kebutuhan atau keinginan bersama diantara para anggota.

Intesitas penggunaan Discord dalam berkomunikasi mampu mempererat solidaritas tim Royal Esport. Kekompakkan yang terbangun karena adanya chemistry atau saling keterikatan dan ketergantungan antar pemain di dalam sebuah tim. Discord memberikan ruang berinteraksi, berkomunikasi, saling canda bersama dalam menghabiskan waktu bermain game sambil mendengarkan musik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan didasarkan pada temuan hasil penelitian dan uraian pada mengenai masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut: 1. Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Discord dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi utama bagi komunitas game online karena aplikasi Discord memiliki kemampuan bertukar pesan secara realtime. Selain berinteraksi dengan suara, Discord juga mempunyai fitur Text Channel untuk berbagi gambar, video maupun dokumen dan Bot untuk mendengarkan musik. 2. Discord dapat memberikan berbagai kemudahan bagi para anggota untuk saling



berinteraksi dan bertukar informasi dengan mudah karena Discord bisa diunduh di perangkat apapun seperti Windows, Linux, Mac, Android dan iOS. 3. Discord mempererat solidaritas team Royal Esport dengan cara sering berkomunikasi dan bercanda bersama melalui aplikasi Discord, karena dari Discord lah anggota team menghabiskan waktunya disitu untuk bermain game sambil mendengarkan musik bersama atau hanya mengobrol biasa sebagai usaha untuk mempererat chemistry.

Saran yang diberikan peneliti berupa saran teoritis serta saran praktis yang dijelaskan berikut ini: Saran Teoritis meliputi 1. Peneliti mengharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa menjadi suatu referensi untuk penelitian selanjutnya. 2. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan teori Computer Mediated Communication dapat mengembangkan lebih baik lagi menggunakan objek dan juga subjek yang berbeda sehingga dapat membuka suatu penemuan yang baru. Saran Praktis meliputi 1. Peneliti mengharapkan penelitian ini berguna bagi seluruh pemain game online terutama team Royal Esport agar dapat memanfaatkan fitur-fitur aplikasi Discord dengan baik. 2. Peneliti menyarankan untuk pemain game online ketika menggunakan Discord, lebih baik menggunakan server negara yang paling terdekat supaya sinyal server tidak delay.

REFERENSI

- Adnan, Ibrahim, 2021. Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord.
- Agus, Salim. 2006. Teori dan Paradigma Penelitian Sosial, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Anggi Ramadansyah, Putra, 2012. Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game (Studi pada Komunitas Online Game Point Blank “Heyhole’sgo!”)
- Basrowi, Suranto. (2012). *Manajemen Pendidikan Penelitian*. Insan Cendikia.
- Cartwright, D., & Zander, A. (1968). *Group dynamics. research and theory. ed. by C. and L.*
- D. Samala, B. R. Fajri, and F. Ranuharja, 2019. “Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App,” *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*
- Dajan, A. (1986). *Pengantar metode statistik deskriptif.*
- Dewantara, J. A., Efriani, & Afandi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, 13(1), 61-65
- Efriani, Jagad Aditya, Afandi A, 2020. Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online.
- Harsono M. (2014). Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja.
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Johnson, D. H., & Johnson, F. P. (2016). *Joining together: Group theory and group skills*. Pearson.
- Lawang, Robert M.Z. 1985. Buku Materi Pokok Pengantar Sosiologi. Modul 4–6. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka
- Maulana, Agung, 2019. Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Internal Perusahaan Crowde.
- Moleong, Lexy J. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



Volume 12 No. 2 September 2022

ISSN 2085-2428
e ISSN 2721-7809



Jurnal Ilmu Komunikasi

- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. 2018. Pola Komunikasi Group Discord PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord. *e-Proceeding of Management*, 5(3), 4161-4169.
- Rakhmawan, Aditya. 2020. Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19
- Rheingold, H. (2008). Virtual communities - exchanging ideas through computer bulletin boards. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Rogers, E. M., & Kincaid, D. L. (1981). *Communication networks: Toward a new paradigm for research*.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1998). *The mathematical theory of communication*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif Dan R & D)*.
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian* (4th ed.). Gajah Mada University Press.
- Venditti, P. (2012). *Small group communication: An introduction to group communication (v.0.0)*.
- Venditti, P., & McLean, S. L. (2014). *An introduction to group communication*.

