

Use of Social Media Discord as a Group Communication Media in the SoT ID Community

Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas SoT ID

Aditya Eka Putra Yuriyanto^{*1)}, Poppy Febriana^{*.2)}

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: poppyfebriana@umsida.ac.id

Abstract. *Social media has become an important part of everyday life, including communicating with other people in virtual communities consisting of many people. Discord is one of the famous social media platforms for virtual communication purposes. This study examines the use of Discord as social media for group communication within the Sea of Thieves Indonesia (SoT ID) community. This research aims to determine how members of the SoT ID community utilize Discord for group communication. This research employs a netnographic approach to evaluate communication patterns on the social media platform Discord. The results of the study show that Discord has an important role in helping members of the SoT ID community in conducting group communication. Many features support direct communication, such as text and voice channels, as well as the ability to create your own "server" to communicate in smaller groups.*

Keywords – *Social Media; Discord; Community; Netnografi*

Abstrak. *Sosial media telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari – hari, termasuk dalam berkomunikasi dengan orang lain dalam komunitas virtual yang terdiri dari banyak orang. Discord adalah salah satu platform media sosial yang terkenal untuk tujuan komunikasi virtual. Studi ini mengkaji penggunaan Discord sebagai sosial media untuk berkomunikasi kelompok dalam komunitas Sea of Thieves Indonesia (SoT ID). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas SoT ID memanfaatkan Discord untuk komunikasi kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi untuk mengevaluasi pola komunikasi pada platform media sosial Discord. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Discord memiliki peranan penting dalam membantu anggota komunitas SoT ID dalam melakukan komunikasi kelompok. Banyak fitur yang mendukung komunikasi secara langsung, seperti saluran teks dan suara, serta adanya fitur untuk membuat "server" sendiri untuk berkomunikasi dalam kelompok yang lebih kecil.*

Kata Kunci – *Sosial Media; Discord; Komunitas; Netnografi*

I. PENDAHULUAN

Sosial media adalah media virtual yang memudahkan para penggunanya untuk bergabung, berbagi, dan menciptakan isi seperti sebuah laman internet dan jejaring sosial, namun disatu sisi lain terdapat perbedaan pendapat yang mengatakan sosial media adalah media virtual yang mendukung aktivitas berinteraksi sosial dan sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang dimana bisa mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Rahmandika, SA., 2019). Sosial media telah mengubah cara untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama secara daring. Instagram, Facebook, dan Twitter telah menjadi tempat populer bagi individu dan kelompok untuk berhubungan, berbagi informasi dan berpartisipasi dalam membuat komunitas daring (Iswardi, Y., 2020). Dalam beberapa tahun terakhir, telah muncul platform sosial media khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi kelompok yang lebih terfokus pada hal tertentu.

Discord adalah salah satu platform sosial media yang semakin populer untuk komunikasi kelompok (Kusumaningrum, N., & Fadhilah, N., 2021). Discord memungkinkan orang untuk bergabung dengan server atau komunitas tertentu, bergabung dalam percakapan grup, berbagi konten, dan berhubungan dengan anggota komunitas lainnya. Sesuai dengan data yang dirilis pada website (DataIndonesia.id, 2022) menyatakan bahwa pengguna aktif sosial media Discord di dunia berjumlah lebih kurang 140 juta. Dengan fitur yang ada di Discord, pengguna dapat berkomunikasi secara real-time dan membangun hubungan sosial di internet. Dalam komunitas daring, platform ini sudah menjadi sarana penting bagi individu dan kelompok untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan.

Pada awalnya Discord dirancang untuk komunikasi antar para pemain game, tapi seiring berjalannya waktu Discord telah berkembang menjadi alat komunikasi yang digunakan oleh berbagai komunitas daring untuk

berkomunikasi, berkoordinasi, dan berhubungan satu sama lainnya. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui penggunaan sosial media Discord sebagai media komunikasi kelompok dalam komunitas Sea of Thieves Indonesia (SoT ID).

Komunikasi kelompok menurut Wiryanto (2005) berpendapat tentang komunikasi kelompok dimana komunikasi kelompok merupakan interaksi secara langsung dari beberapa individu untuk berbagi informasi dan mendiskusikan suatu masalah, di mana antar individu tersebut memiliki keterikatan yang sama dalam interaksi tersebut. Keterikatan tersebut adalah tujuan, fungsi, visi, dan misi dalam suatu kelompok tersebut. Komunitas virtual adalah kelompok orang yang terhubung dan berinteraksi dengan satu sama lain melalui media dan teknologi digital, seperti internet dan platform sosial media. Konsep komunitas virtual telah dikaji oleh banyak teori dan penelitian. Salah satu teori yang relevan adalah "Teori Komunitas Virtual" oleh Jenny Preece (2000). Teori ini mengemukakan bahwa komunitas virtual terbentuk melalui interaksi dan kolaborasi antara anggotanya. Preece menekankan pentingnya saling ketergantungan, rasa kebersamaan, dan saling dukung dalam membangun dan mempertahankan komunitas virtual. Komunitas virtual juga sering dikaitkan dengan konsep "komunitas maya" (virtual community) yang dijelaskan oleh Howard Rheingold dalam bukunya "The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier" (1993). Rheingold menggambarkan komunitas maya sebagai kelompok individu yang terhubung melalui teknologi komunikasi dan berinteraksi secara daring dalam lingkungan virtual.

Menurut penelitian menunjukkan bahwa sosial media Discord juga dapat membantu membangun ikatan dan hubungan sosial dalam komunitas virtual. Berbagai fitur Discord memungkinkan pengguna berkomunikasi secara real-time melalui obrolan teks, suara, dan video. Pada awalnya, platform ini dibuat untuk berinteraksi dengan komunitas game, tetapi kemudian sudah digunakan oleh berbagai komunitas virtual di luar dunia game.

Dalam penelitian yang ditulis oleh Ibrahim Adnan & Dudi Iskandar yang berjudul "Analisis Media Siber Pola Komunikasi dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters di Media Sosial Discord", penulis menunjukkan bagaimana Discord menjadi alat yang bagus untuk membangun komunitas virtual. Studi ini menekankan peran Discord dalam membantu orang berinteraksi satu sama lain, memperkuat hubungan sosial, dan menumbuhkan rasa solidaritas.

Selain itu, penelitian yang ditulis oleh Dheny Yori Putra & Zainal Abidin Achmad yang berjudul "Interaksi Sosial Dalam Permainan Among Us Indonesia" menunjukkan bagaimana penggunaan Discord dapat membantu anggota komunitas virtual membangun hubungan sosial yang kuat. Anggota komunitas dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan merasa terhubung satu sama lain melalui fitur komunikasi Discord, seperti grup obrolan, panggilan suara, dan saluran khusus.

Juga penelitian yang ditulis oleh Yuni Maysaroh & Calvin Gunawan yang berjudul "Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Pada Komunitas RevoU" menunjukkan bagaimana Discord dapat membuat para anggota komunitasnya loyal terhadap komunitas itu. Sifat itu terbentuk karena komunikasi dan interaksi yang sering terjadi dalam sosial media Discord dengan menggunakan obrolan teks maupun obrolan suara dalam saluran.

Penelitian sebelumnya tentang komunikasi kelompok di sosial media telah menekankan beberapa keuntungan, termasuk kemudahan berkomunikasi secara real-time dan bersifat mass self communication yang artinya bisa membuat komunikasi dua arah dengan baik (Adnan, I., & Iskandar, D., 2021), kemampuan untuk membentuk kelompok yang loyal (Maysaroh, Y., 2022), dan kemampuan membangun hubungan sosial (Yori Putra, D., 2022). Penelitian sebelumnya telah mempelajari penggunaan Discord dalam komunitas game, tetapi hanya sedikit penelitian yang mempelajari penggunaan Discord dalam komunitas game Sea of Thieves, khususnya komunitas Sea of Thieves Indonesia (SoT ID) menjadikannya sebagai peluang penelitian yang menarik untuk dilakukan.

Pendekatan kualitatif seperti studi netnografi biasanya digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan topik ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang praktik dan budaya komunikasi dalam komunitas daring. Dengan menggunakan studi netnografi, para peneliti dapat memasuki komunitas virtual, melihat bagaimana orang berinteraksi, dan menganalisis konten yang dibagikan. Ini memungkinkan mereka untuk memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan sosial media Discord dalam komunikasi kelompok.

Penelitian ini akan menggunakan studi netnografi untuk melihat bagaimana anggota komunitas SoT ID berinteraksi di server Discord, melihat bagaimana komunikasi kelompok berjalan, dan melihat bagaimana fitur Discord digunakan dalam komunitas. Studi ini diharapkan untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan Discord sosial media sebagai alat untuk berkomunikasi dalam komunitas SoT ID.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi netnografi. Metode penelitian yang dikenal sebagai studi netnografi memungkinkan pemahaman dan analisis interaksi dan praktik sosial dalam komunitas virtual. Penelitian kualitatif meliputi netnografi. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan mendalam tentang fenomena melalui pengumpulan data, dan ukuran populasi sampling tidak menjadi prioritas, meskipun populasinya kecil

(Kriyantono, 2009:56). Berfokus pada komunitas online merupakan inti dari studi netnografi semacam ini, yang juga dapat berfungsi sebagai strategi penelitian sekunder (Kozinets dalam Bayu 2017:108).

Subjek penelitian ini adalah pengguna sosial media Discord yang tergabung dalam komunitas Sea of Thieves Indonesia (SoT ID). Subjek ini mencakup anggota komunitas SoT ID yang secara aktif menggunakan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok.

Objek penelitian ini adalah pemanfaatan sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam konteks komunitas virtual SoT ID. Penelitian ini akan mempelajari bagaimana Discord digunakan oleh anggota komunitas SoT ID untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan dalam tim mereka. Objek penelitian juga mencakup fitur dan fungsi Discord yang digunakan untuk komunikasi kelompok.

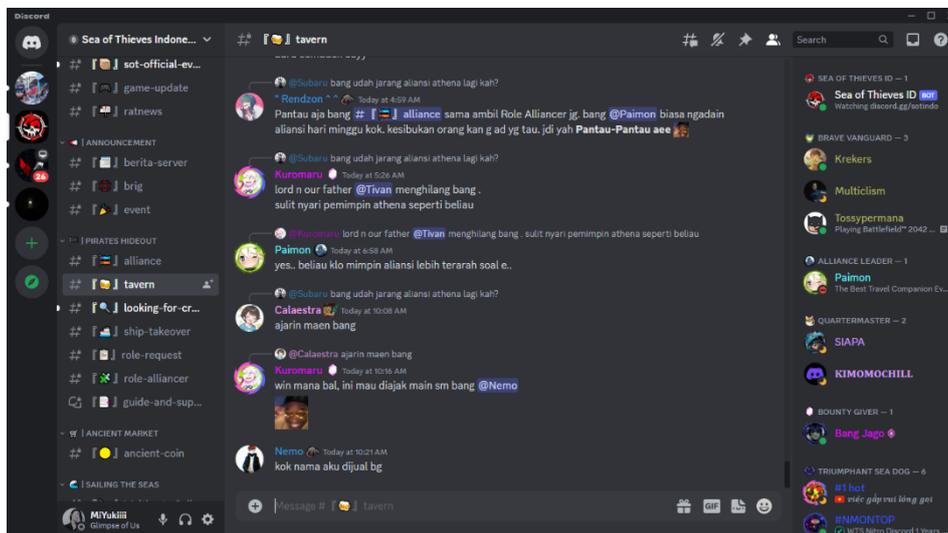
Teknik pengumpulan data akan dikumpulkan melalui observasi langsung dan pengumpulan data dari anggota komunitas SoT ID yang aktif menggunakan Discord. Pengamatan akan dilakukan terhadap interaksi anggota komunitas, aktivitas grup, dan konten yang dibagikan dalam lingkungan Discord. Selain itu, wawancara dengan anggota komunitas pengguna Discord juga akan dilakukan untuk lebih memahami penggunaan platform tersebut.

Teknik analisis data yang terkumpul akan diuraikan dengan metode kualitatif. Analisis data akan melibatkan identifikasi pola interaksi, topik percakapan, penggunaan fitur khusus di Discord, serta dampak sosial dan kebersamaan dalam komunitas. Hasil analisis akan digunakan untuk memahami bagaimana sosial media Discord digunakan sebagai sarana komunikasi kelompok dalam komunitas game (Kozinets dalam Bayu 2017:108).

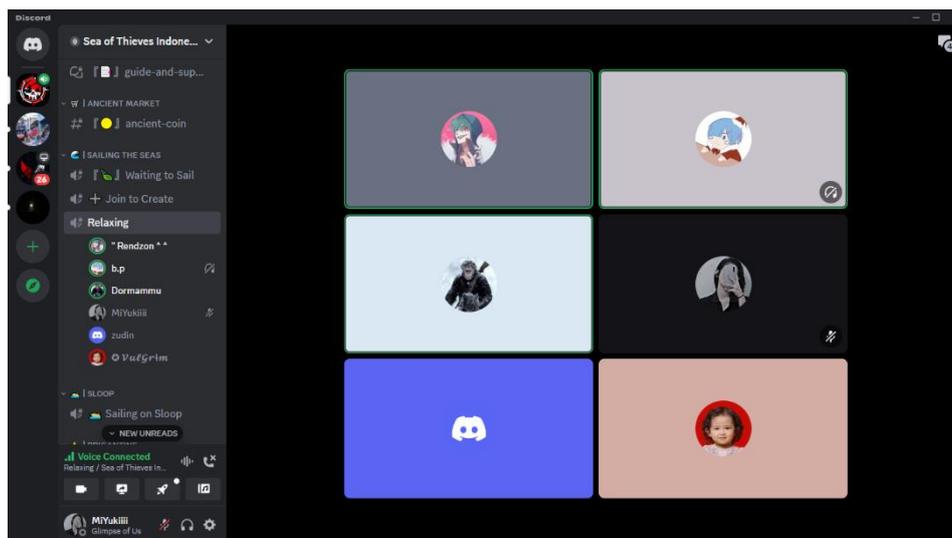
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Interaksi Dalam Komunikasi Kelompok

Discord adalah salah satu platform sosial media yang semakin populer untuk komunikasi kelompok (Kusumaningrum, N., & Fadhillah, N., 2021). Penggunaan sosial media Discord yang menjadi sarana utama komunitas virtual SoT ID berkomunikasi kelompok. Komunikasi kelompok ini menggunakan fitur Discord yaitu saluran (channels) yang dimana didalam saluran itu mereka dapat berinteraksi, berbagi informasi terbaru, dan dapat melakukan komunikasi secara real – time. Penggunaan sosial media Discord ini sebagai sarana untuk berkomunikasi kelompok memiliki implikasi yang luas. sosial media Discord memiliki beberapa fitur yang bisa digunakan oleh para anggota komunitas virtual SoT ID untuk berkomunikasi secara efektif, dengan melalui saluran suara dan teks. Saluran suara digunakan anggota komunitas untuk berbicara dan mendengarkan secara real – time. Sedangkan saluran teks digunakan untuk wadah diskusi dan komunikasi secara tertulis yang bisa mempermudah pembagian informasi dan koordinasi dalam kelompok virtual.



Gambar 1. Penggunaan saluran teks untuk berkomunikasi



Gambar 2. Penggunaan saluran suara untuk berkomunikasi

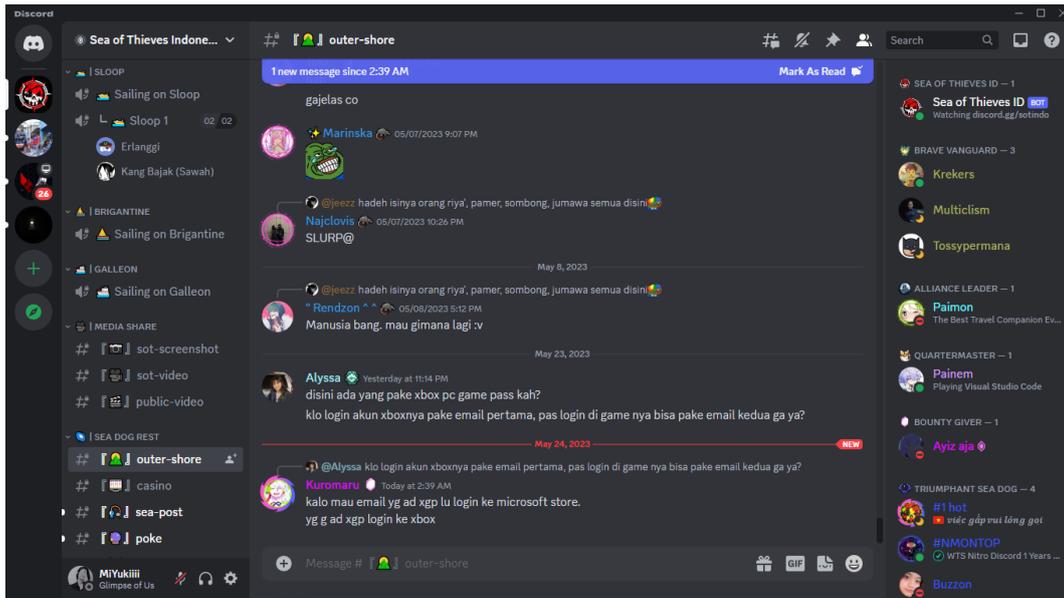
Dalam observasi dan wawancara kami kepada beberapa member aktif komunitas virtual ini. Dapat diketahui bahwa penggunaan saluran suara dan saluran teks digunakan dengan baik dalam membagi informasi dan juga berkomunikasi kelompok. Seperti yang bisa dilihat dari gambar 1 dan gambar 2, para anggota komunitas virtual menggunakan fitur saluran suara dan saluran teks dengan baik. Dan bisa dikatakan dalam komunitas virtual SoT ID ini setiap anggota dapat berinteraksi dengan anggota lainnya, dan mendapatkan berbagai informasi terbaru seputar game Sea of Thieves. Dengan menggunakan saluran suara dan saluran teks, para anggota komunitas yang memiliki informasi yang lebih baru, kemampuan bermain yang berbeda, serta menjadi wadah bagi para anggota baru yang baru saja bergabung dapat saling membantu satu sama lainnya, yang dimana merupakan tujuan dari sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok SoT ID.

Dalam wawancara saya dengan beberapa anggota SoT ID saya juga mendapatkan informasi bahwa komunitas virtual SoT ID sangat membantu mereka dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi terbaru terkait game Sea of Thieves. Narasumber saya yang bernama Heri (24 tahun) menegaskan bahwa dia sangat terbantu dalam mencari teman baru dan berinteraksi dengan banyak orang dari berbagai daerah di Indonesia dengan hobi yang sama yaitu bermain game. Radiva (21 tahun) salah satu member yang aktif dalam komunitas sejak tahun 2022 memberikan pernyataan bahwa komunitas SoT ID memberikan sarana berkomunikasi yang menyenangkan dan sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dengan latar belakang berbeda – beda. Dan Erlangga (19 tahun) menyebutkan bahwa Discord adalah media yang sangat baik dari fitur hingga akses yang mudah untuk terjadinya komunikasi kelompok dan terbentuknya komunitas virtual seperti SoT ID. Dari beberapa hasil wawancara terlihat bahwa Discord memiliki fungsi dan fitur sebagai media komunikasi kelompok yang sangat mendukung terjadinya komunikasi kelompok dan interaksi sosial.

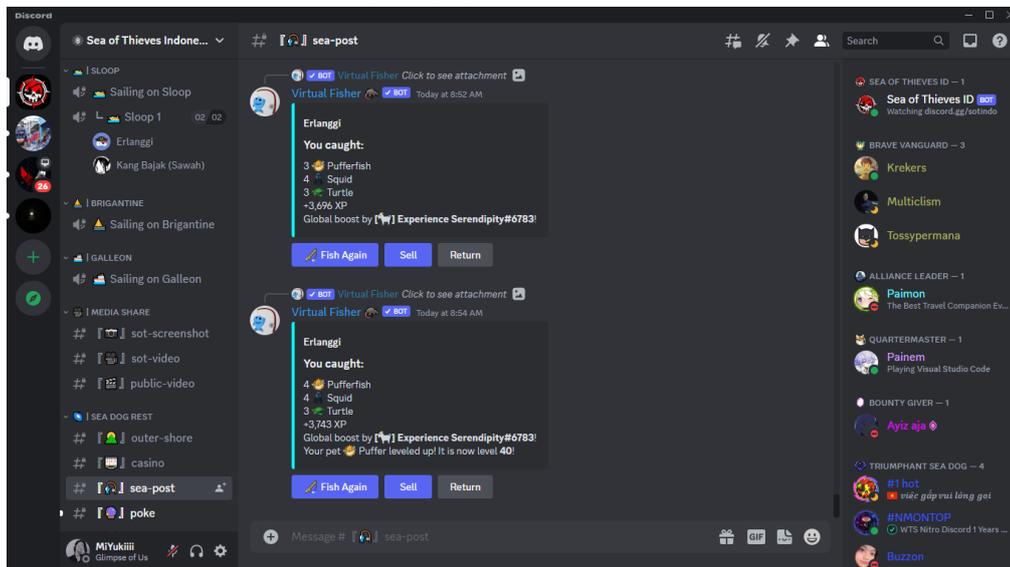
Fitur – Fitur Discord Dalam Komunikasi Kelompok

Sosial media Discord memiliki beberapa fitur yang mendukung terjadinya komunikasi kelompok. Saluran suara dan saluran teks adalah fitur yang utama yang disediakan oleh Discord yang memiliki fungsi utama adalah untuk sarana komunikasi kelompok. Saluran suara yang memungkinkan para anggota komunitas untuk berbicara dan mendengarkan secara langsung menyampaikan pesan – pesan verbal dan berinteraksi secara real – time. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi dalam kelompok, terutama saat sedang berada didalam game yang membutuhkan koordinasi cepat dan responsif.

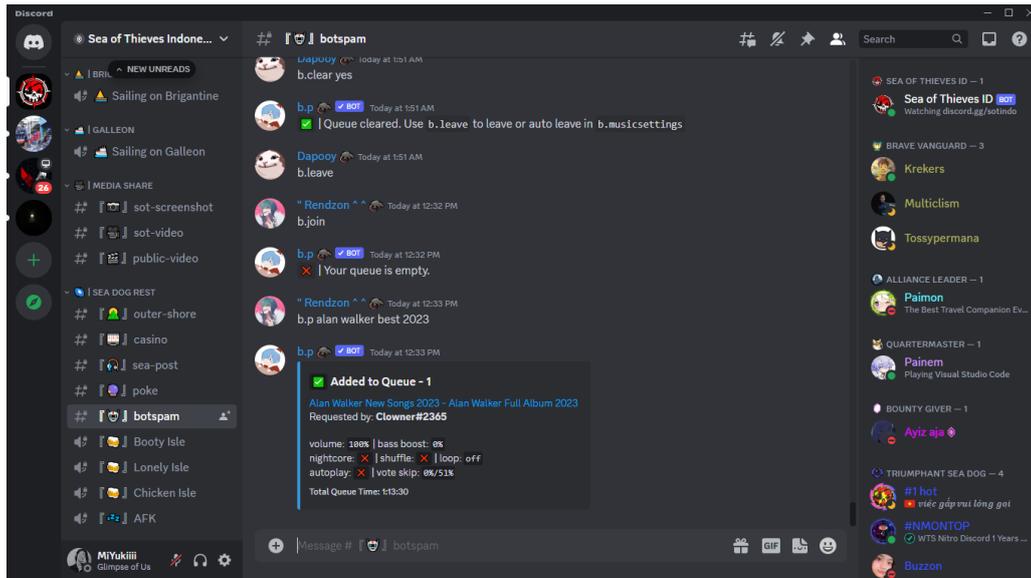
Discord juga memiliki saluran teks yang memberikan wadah untuk terjadinya diskusi secara tertulis dalam kelompok. Banyak komunikasi yang terjadi di komunitas virtual dengan berbagai sosial media bergantung pada teks, baik secara tulisan maupun simbol, ikon, atau penanda lainnya yang berfungsi mewakili maksud dari isi pesan tersebut (Nasrullah 2014: 74). Dalam sosial media Discord sendiri memiliki kelebihan fitur seperti melihat kembali pesan yang sudah dikirim sebelumnya, memudahkan koordinasi dan berbagi informasi dalam kelompok, membagikan tautan kedalam sesi permainan, dan melakukan diskusi tertulis dapat memungkinkan adanya interaksi yang lebih terstruktur dan terorganisasi dalam kelompok.



Gambar 3. Fitur outer shore



Gambar 4. Fitur sea post



Gambar 5. Fitur botspam

Dalam komunitas virtual SoT ID dengan menggunakan sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok, selain fitur saluran suara dan saluran teks untuk berkomunikasi dan bertukar informasi sesama anggota komunitas tentang game Sea of Thieves, para anggota komunitas juga dapat menggunakan fitur lain seperti *Outer Shore*, *Sea Post*, dan *botspam*. Fitur tersebut memiliki beberapa fungsi yang berbeda dengan tujuan agar para anggota dapat melakukan interaksi sosial lain dalam kelompok virtual. *Outer Shore* memiliki fungsi sebagai sarana berkomunikasi membahas hal yang terjadi diluar dari game Sea of Thieves, seperti tentang informasi terbaru dari game lainnya, sampai ke percakapan ringan sesama anggota dari komunitas SoT ID. *Sea Post* memiliki fungsi sebagai mini games memancing secara virtual dan berinteraksi dengan anggota lainnya di Discord komunitas SoT ID. *Botspam* adalah fitur yang memungkinkan para anggota komunitas SoT ID mengendalikan dan mengatur Bot yang ada didalam Discord SoT ID, para anggota bisa menggunakan Bot untuk mendengarkan musik, mengganti nama, hingga mendapatkan *role* didalam Discord SoT ID yang menjadikannya variasi dalam berinteraksi kelompok.

Topik Percakapan Dalam Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya (Anwar Arifin, 1984). Terdapat beberapa macam topik percakapan kelompok yang ada didalam Discord komunitas virtual SoT ID. Dari hasil wawancara saya kepada narasumber saya yaitu Heri, Radiva, dan Erlangga dapat ditemukan beberapa topik percakapan yang sering dibahas dan dikomunikasikan dalam komunitas. Berbagai macam topik percakapan itu dapat menjadi fokus dalam berinteraksi dan berkomunikasi antar anggota komunitas SoT ID. Beberapa topik percakapan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Strategi Permainan

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

2. Koordinasi Tim

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

3. Berbagi Pengalaman Bermain

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

4. Saling Bertanya dan Menjawab

Sosial media Discord adalah tempat yang sangat cocok untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan bantuan dari anggota komunitas. Anggota komunitas dapat memberikan jawaban dan berbagi informasi serta

memberikan petunjuk kepada anggota lain yang membutuhkannya. Komunikasi seperti itu dapat membantu memperluas pemahaman dan ketrampilan didalam permainan.

5. Diskusi Update dan Konten Terbaru

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

Dampak Sosial Dan Kebersamaan Dalam Komunitas

komunitas virtual bahwa komunitas virtual terbentuk melalui interaksi dan kolaborasi antara anggotanya. Preece menekankan pentingnya saling ketergantungan, rasa kebersamaan, dan saling dukung dalam membangun dan mempertahankan komunitas virtual (Jenny Preece, 2000). Penggunaan sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok. Efek sosial dan menyenangkan ini mencakup berbagai aspek penting dari interaksi anggota komunitas, hubungan sosial, dan pengalaman bersama dalam konteks permainan. Penggunaan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam komunitas game SoT ID dapat memberikan dampak positif dalam pembentukan hubungan sosial. Melalui platform ini, anggota komunitas memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara luas, berbagi pengalaman dan saling mengenal. Hal ini memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang kuat di antara anggota masyarakat, baik dalam kelompok kecil maupun dalam masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, Discord juga berperan penting dalam meningkatkan solidaritas para anggotanya.

Di Discord, anggota komunitas dapat berkolaborasi, saling membantu, dan berbagi pengetahuan atau strategi game. Komunikasi real – time yang efisien melalui saluran suara memungkinkan anggota komunitas bekerja sama dengan lebih baik dalam tugas-tugas di lingkungan yang berbeda. permainan atau tantangan umum. Kesatuan ini menciptakan pengalaman bermain game yang lebih menyenangkan dan membangun rasa persatuan dalam komunitas game. Dampak sosial dan solidaritas dalam komunitas juga tercermin dalam interaksi antara anggota komunitas dengan pengelola komunitas atau pengembang game. Discord menyediakan platform yang memungkinkan anggota komunitas berkomunikasi langsung dengan pengelola atau pengembang, sehingga memperkuat hubungan di antara mereka. Anggota komunitas juga dapat memberikan masukan, saran, atau berpartisipasi aktif dalam pengembangan game, yang dapat meningkatkan kualitas dan relevansi game dalam konteks komunitas. Dalam komunitas game, pentingnya dampak sosial dan kolektif ini tidak dapat diabaikan. Penggunaan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok sangat mempengaruhi interaksi dan dinamika dalam masyarakat. Melalui platform ini, anggota komunitas dapat membangun hubungan yang lebih erat, saling membantu, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini meningkatkan kepuasan dan keterlibatan anggota komunitas, serta menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung.

IV. SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok yang terjadi dalam komunitas virtual SoT ID dengan sarana sosial media Discord. Menggunakan studi netnografi yang berfokus kepada komunitas virtual dengan menggunakan observasi dan wawancara anggota komunitas SoT ID dengan analisis data kualitatif yang berfokus pada identifikasi pola interaksi, topik percakapan, penggunaan fitur khusus di Discord, serta dampak sosial dan kebersamaan dalam komunitas. Dapat diambil kesimpulan dalam identifikasi pola interaksi, komunikasi kelompok dalam komunitas virtual SoT ID menggunakan platform media sosial Discord sebagai media utama. Discord menyediakan saluran suara dan teks yang digunakan secara efektif oleh anggota komunitas untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam waktu nyata. Penggunaan saluran suara memungkinkan anggota komunitas untuk berbicara dan mendengarkan secara langsung, sedangkan saluran teks digunakan untuk diskusi tertulis, berbagi informasi, dan koordinasi. Sosial media Discord di komunitas virtual SoT ID membawa banyak manfaat. Anggota komunitas dapat saling berinteraksi, berbagi informasi terbaru tentang game Sea of Thieves dan saling membantu. Komunikasi kelompok melalui Discord memungkinkan anggota dengan pengetahuan dan kemampuan berbeda untuk saling mendukung dan menjadi wadah bagi anggota baru. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan anggota komunitas virtual SoT ID, dapat disimpulkan bahwa penggunaan saluran suara dan teks di Discord dimanfaatkan dengan baik. Anggota komunitas merasa terbantu untuk bersosialisasi, mendapatkan informasi terbaru, berinteraksi dengan orang yang berpikiran sama, dan menjalin hubungan sosial dengan latar belakang yang berbeda.

Dalam topik percakapan ada beberapa jenis topik pembicaraan yang sering didiskusikan dan dipertukarkan di antara anggota komunitas. Topik-topik tersebut meliputi strategi game, koordinasi tim, berbagi pengalaman gameplay, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta membahas konten dan update Sea of game terbaru. Anggota komunitas secara aktif berinteraksi dan berkomunikasi tentang strategi permainan, berbagi tips, trik, dan saran dengan anggota lain untuk meningkatkan keterampilan permainan mereka. Secara keseluruhan, topik percakapan ini mencerminkan

kebutuhan dan preferensi anggota komunitas dalam komunikasi kelompok. Discord sebagai platform komunikasi tim menyediakan platform yang cocok untuk membahas topik tersebut, mempererat hubungan antar anggota, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam game Sea of Thieves.

Penggunaan fitur – fitur Discord komunitas virtual SoT ID memiliki banyak manfaat dalam memberikan variasi dalam melakukan komunikasi kelompok dan interaksi sosial. Para anggota komunitas merasa lebih banyak variasi fitur yang ada membuat mereka semakin menjalin hubungan interaksi sosial dengan para anggota komunitas SoT ID dari berbagai macam latar belakang dan daerah.

Terakhir, Penggunaan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam komunitas game SoT ID memiliki dampak sosial dan kolektif yang positif. Melalui Discord, anggota komunitas dapat berinteraksi secara luas, berbagi pengalaman dan saling mengenal. Ini membantu membentuk hubungan sosial yang kuat antara anggota masyarakat, baik dalam kelompok kecil maupun dalam masyarakat secara keseluruhan. Discord juga membangun solidaritas dalam komunitas dengan memungkinkan kolaborasi, dukungan, dan berbagi pengetahuan di antara anggota komunitas. Komunikasi real-time yang efisien melalui saluran suara memungkinkan anggota komunitas bekerja sama dengan lebih baik dalam misi dan tantangan dalam game. Kombinasi ini menciptakan pengalaman bermain game yang lebih menyenangkan dan meningkatkan rasa persatuan dalam komunitas game. Penggunaan Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam komunitas game berdampak signifikan pada interaksi sosial, solidaritas, dan persatuan. Anggota komunitas dapat membangun hubungan yang erat, saling membantu, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini meningkatkan kepuasan dan keterlibatan anggota komunitas, serta menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung dalam komunitas game.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Karya tulis ilmiah ini tidak akan bisa terselesaikan apabila tidak adanya bantuan motivasi, do'a, bimbingan, dan juga dukungan baik secara moral maupun material dari berbagai pihak yang bersangkutan. Maka, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kedua orangtua yaitu Papa yang sudah berada di surga dan juga utamanya Mama saya yang selalu menanyakan kapan lulus, Dosen Pembimbing saya bu Poppy Febriana, M. Med. Kom yang dimana telah membantu hingga karya tulis ini selesai, juga kepada kedua kucing saya Coco dan Cio yang mau menemani saya mengerjakan karya tulis ini sampai larut malam, dan yang terakhir kepada diri saya yang tidak pernah menyerah dan terus percaya kepada diri sendiri hingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini secara tepat waktu.

REFERENSI

- [1] Kusumaningrum, N., & Fadhilah, N. (2021). Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(3), 330–338.
- [2] Iswandi, Y. (2020). Peran Media Sosial dalam Pengembangan Jaringan Komunikasi Masyarakat (Studi Kasus: Facebook dan Twitter di Indonesia). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(3), 1067–1084.
- [3] Adnan, Ibrahim, and Dudi Iskandar. “Studi Netnografi Belajar Membuat Podcast Pada Komunitas The Podcasters Di Media Social Discord.” *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 9 (November 23, 2020): 619–623.
- [4] Raihan, Jade Putra & Putri, Yuliani Rachma. (2018). POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD. *Jurnal Eproceedings Of Management*, 5 No 3, 4161-4168.
- [5] Kusumawardani, Syahrul Perdana. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal UNAIR*, 4 No 2, 154-163
- [6] Bayu, Indra Pratama. 2017. *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press
- [7] Achmad, Zainal Abidin, and Rachmah Ida. “Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian.” *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (Oktober 2018): 130- 145.
- [8] Kurnia, Eka. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.
- [9] Aeni, Siti Nur. “Among Us: Cara Bermain Dan Menjadi Impostor Among Us - Teknologi Katadata.Co.Id.” Last modified 2021. Accessed April 10, 2022. <https://katadata.co.id/sortatobing/digital/60ec2295612c7/among-us-carabermain-dan-menjadi-impostoramong-us>
- [10] Wibowo, Christanto Arief. “Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Di Sosial Media Discord (Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual ‘FGO Indonesia’).” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta, 2020.

- [11] NM, Aesthetika & MS, Rizal. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM. Jurnal.uir.ac.id, 2022
- [12] Wulanjani, A. N. (2018). DISCORD APPLICATION: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class. 2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings. 2, hal. 115-119. Semarang: Unimus
- [13] Dewantara, J. A., Efriani, & Afandi. (2020). Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. Jurnal teknologi informasi dan pendidikan, 13(1), 61-65.
- [14] Firdaus, Adzan Salman. (2020). Mengenal discord aplikasi online para gamer.
- [15] Dwiandana, Muhamad Bayu. 2018. Komunikasi Interpersonal Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2). Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humanior, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [16] Putra, A. A. (2021). Mengenal Discord, Sarana Komunikasi Terpopuler Para Gamer. IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/trend/alfonsusadi-putra-alfonsus/apa-itu-discord-adalah-layanan-berinteraksionline/3>
- [17] Komala, E. (2018). Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas. Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi, 1(2), 1. <https://doi.org/10.23969/linimasa.v1i2.1077>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.