

---

# EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM

Mochamad Syahrul Rizal <sup>1</sup>; Nur Magfirah Aesthetika <sup>2</sup>

<sup>1&2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, FBHIS Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

*email:* [fira@umsida.ac.id](mailto:fira@umsida.ac.id)

Diterima:

Disetujui:

Diterbitkan:

## Abstrak

Aplikasi *Discord* merupakan platform sosial media, yang sudah dirancang untuk tempat para pecinta game sebagai alat komunikasi berupa panggilan suara, panggilan video maupun pesan tertulis. Perkembangan aplikasi *Discord* mulai bermunculan komunitas online salah satunya adalah komunitas film, dengan terbentuknya komunitas film di aplikasi *Discord* sebagai tempat interaksi para pecinta film untuk berbagi cerita. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana efektifitasnya terbentuk komunikasi interpersonal dalam aplikasi *Discord* di kalangan komunitas pecinta film. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif survei, dalam metode survei ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan pengamatan dan pemeriksaan terhadap suatu subjek. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 31 orang dari jumlah populasi 112 anggota komunitas pecinta film. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik pengambilan sampel acak sederhana, dalam teknik sampling acak ini dibutuhkan 31 sampel dari populasi penelitian dengan jumlah 112 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Discord* sangat berkaitan dalam ke efektifan meningkatkan komunikasi Interpersonal dengan nilai regresi 28,802.

**Kata Kunci:** Sosial Media, Discord, Interpersonal

## Abstract

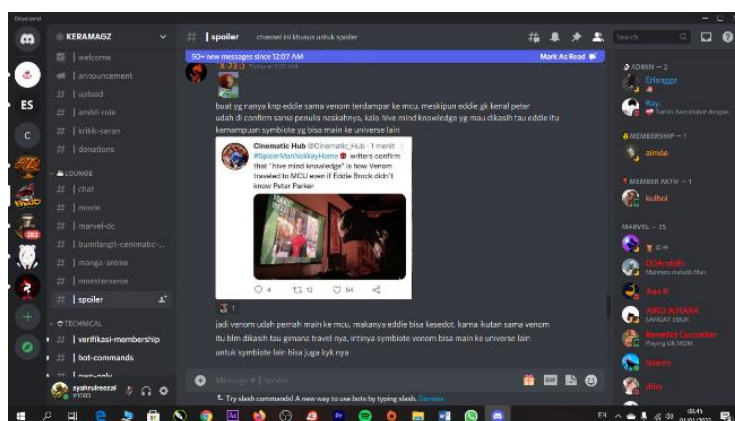
The Discord application is a social media platform, which has been designed for game lovers as a means of communication in the form of voice calls, video calls and written messages. The development of the Discord application began to emerge as online communities, one of which was the film community, with the formation of a film community in the Discord application as a place for film lovers to interact to share stories. The purpose of this research is to find out how effectively interpersonal communication is formed in the Discord application among film-loving communities. This study uses a quantitative survey method, in this survey method is used to collect information by observing and examining a subject. This study used a sample of 31 people from a total population of 112 members of the film-loving community. The sampling technique used in this study was a simple random sampling technique, in this random sampling technique 31 samples were taken from the study population with a total of 112 people. The results of this study indicate that the Discord application is closely related to the effectiveness of increasing interpersonal communication with a regression value of 28.802.

**Key Words:** Sosial Media, Discord, Interpersonal.

## PENDAHULUAN

Dengan seiring berkembangnya teknologi digital era modern saat ini, meludaknya penggunaan sosial media secara aktif dapat ditemui di berbagai tempat dan suasana salah satunya adalah platform aplikasi Discord, aplikasi yang digunakan untuk berinteraksi satu sama lain. Media sosial saat ini di manfaatkan oleh manusia sebagai sarana dalam menggali informasi terbaru. Menurut (McQuail, 2011) mengatakan bahwa Media Behavior atau perilaku media (*habits of media use* atau kebiasaan menggunakan media) merupakan konsep dasar yang di bentuk oleh elemen - elemen yang relative secara tetap yaitu struktur sosial. Dapat disimpulkan teori tersebut maka, manusia akan lebih terbiasa menggunakan media untuk mencari informasi. Terutama di kalangan generasi muda yang memanfaatkan media sosial sebagai tempat mencari informasi dan juga sebagai tempat kreativitas digital, salah satunya pada aplikasi Discord. Generasi mudah memanfaatkan aplikasi Discord sebagai tempat berkumpulnya komunitas online.

Pada tahun 2019 para pengguna aplikasi Discord telah mencapai 250 juta per bulan, dengan berkembangnya aplikasi Discord sudah dikenal oleh kalangan anak muda hingga 100 juta per bulan pengguna aktif di tahun 2020 (Putra, 2021). Pada awalnya aplikasi Discord merupakan platform sosial media yang khusus digunakan oleh para pecinta game untuk berinteraksi antar individu. Aplikasi Discord merupakan aplikasi seperti sejenis *teleconfrance* seperti skype, zoom, google meet, tetapi Aplikasi Discord memerikan fitur yang sejenis dengan desain yang simple, praktis, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui gadget. Fitur yang ditawarkan pada Aplikasi Discord seperti *Text Channels* dan *Voice Channels*, *Text Channels* ini digunakan sebagai tempat text chat, dan *voice channel* ini digunakan sebagai tempat *Voice Note*, *Voice Call*, *Video Call*. Namun dengan perkembangan aplikasi Discord mulai bermunculan komunitas online salah satunya adalah komunitas film, dengan terbentuknya komunitas film di aplikasi Discord sebagai tempat interaksi para pecinta film untuk berbagi cerita.



**Gambar 1. Tampilan Aplikasi Discord  
(Hasil dari tangkapan layar peneliti, 1 Januari 2022)**

Gambar 1. Menunjukkan cara kerja dari aplikasi Discord. Setiap anggota komunitas dapat memberikan gambar pada kolom chat sebagai bahan pembahasan. Kemudian para anggota komunitas ini saling berinteraksi antar sesama anggota pecinta film, memberikan pendapat pendapat mereka terkait film yang sudah di tonton.

---

Sehingga dalam komunitas pecinta film ini dapat terbentuknya komunikasi interpersonal, menurut (Wood, 2013) yaitu model interaktif yang menggambarkan komunikasi sebagai proses di mana pendengar memberikan umpan balik sebagai respon terhadap pesan yang di sampaikan oleh komunikan Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya platform Discord ini dapat memudahkan kita untuk berinteraksi dalam menciptakan isi, komntentar, atau masukan dengan secara cepat dan tidak terbatas. Menurut (Rothwell, 2004) oleh karena komunikasi interpersonal melibatkan banyak orang, maka didalamnya terdapat tanggung jawab etika. Jadi dapat di simpulkan bahwa setiap anggota komunitas film harus memiliki etika dalam berkomunikasi, sehingga penyampaian informasi dengan tepat tidak menimbulkan umpan balik yang negatif dari para komunikannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan aplikasi discord untuk mengembangkan komunikasi interpersonalnya, komunikasi interpersonal sangat penting bagi manusia untuk bisa menjalin sebuah hubungan interpersonal yang baik, yang dimana komunikasi ini dapat menemukan jati diri sendiri dan menemukan dunia luar salah satunya dapat mempelajari banyak hal yang ada dalam diri sendiri dan dapat mempelajari banyak hal dari orang lain. Sehingga komunikasi interpersonal yang menjalin hubungan dengan pihak komunikator dengan pihak komunikan yang efektif, yaitu keterbukaan (openess), empati (empaty), dukungan (supportness), rasa positif (Positiveness), dan kesamaan (equality). Dengan adanya beberapa aspek di atas ini komunikasi interpersonal dapat menyapaikan pesan kepada orang lain secara akrab, saling memberikan pengertian dengan memberikan umpan balik (*feedback*). Sehingga dalam penelitian ini dapat mengetahui seberapa efektifnya Aplikasi Discord dalam pecinta film, sebagai tempat meningkatkan komunikasi interpersonal antar individu.

## KERANGKA TEORI

**Komunikasi Interpersonal**, Griffin menggambarkan komunikasi interpersonal dalam sebuah metafora permainan yaitu konsumsi sebagai Bowling, komunikasi sebagai ping – pong, dan komunikasi sebagai permainan Charades (Griffin, 2006: 52-53). Proses komunikasi memiliki kesaman dalam permainan bowling. Persamaan komunikasi dengan bowling, memiliki tiga proses komunikasi dalam permainan ini, yaitu bowler (pengirim) yang memberikan bola sebagai pesan, jalur bolasebagai media atau saluran pesan, dan pion sasaran bola sebagai efek pesan (audien). Proses komunikasi dalam model bowling ini lebih cenderung searah, sehingga seorang pembicara harus melalui latihan yang sungguh – sungguh untuk menaklukan audien yang dituju.

Kelemahan proses komunikasi dalam model bowling, lebih cenderung satu arah yang memiliki audien yang sangat pasif. Sementara dalam komunikasi interpersonal, penyampaian dan penerimaan pesan sering kali tidak dapat di prediksi, bahkan relasi interpersonal sangat bersifat cair dan kondisional.

Analogi komunikasi dalam model permainan ping – pong, lebih mendekati adanya interaksi antara kedua penyampai dan penerima pesan. Persamaan komunikasi dengan ping – pong ini seperti memberikan pesan kepada komunikan kemudian komunikan akan menjadi komunikator, sehingga dapat dikatakan terjadinya komunikasi dua arah (*feedback*). Kelemahan model permainan ping – pong, adanya pemenang dan yang dikalahkan.

**Komunikasi Termediasi Komputer**, komunikasi yang dimana terdapat perkumpulan sosial yang dibentuk dalam ruang lingkup internet, sehingga semua orang membawa persoalan di kehidupan nyata kemudian didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran

---

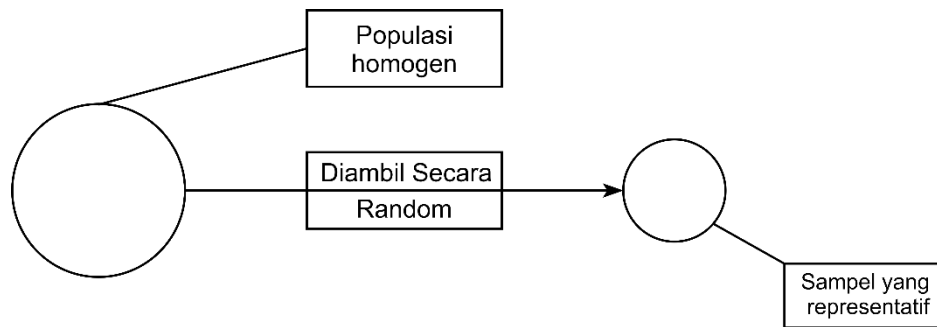
penggunanya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber. Semakin berkembangnya ruang siber dapat mempertemukan individu dan kelompok di arena virtual dalam berkomunikasi yakni komunikasi yang termediasi komputer. Secara termonologi *Computer Mediated Communication* (CMC) dijelaskan juga oleh December (1997), bahwa CMC merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan khlayak, tersituasi dalam konteks tertentu, dimana proses itu memanfaatkan media untuk tujuan tertentu.

Dalam hal komunikasi yang termediasi dengan teknologi, bahwa teknologi yang di maksud bukanlah seperti pengertian teknologi pada umumnya. Karena sejak lama komunikasi yang terjadi antar manusia sudah termediasi dengan teknologi salah satunya seperti televisi, telpon, dan sebagainya. Dalam CMC, teknologi ini di desain, dibuat dan digunakan agar memungkinkan terjadinya pertukaran data dan informasi (Thurlow et al., 2004: 19). Menurut Cantoni dan Tardini (2006: 43) mendefinisikan CMC sebagai interaksi antar individu yang terjadi melalui komputer. Sehingga dalam penelitian ini, Aplikasi Discord bisa dikatakan sebagai arena virtual yang dimana para anggota komunitas pecinta film dapat memberikan informasi secara virtual dan dapat di terima oleh seluruh anggota komunitas pecinta film. Mendeskripsikan komunitas virtual hasil dari *cyberspace* dapat diasosiasikan dengan sekumpulan individu yang tidak terikat oleh waktu, tempat maupun keadaan fisik atau material (Nasrullah, 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif survei, dalam metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan pengamatan dan pemeriksaan terhadap suatu subjek. Menurut (Kerlinger,) survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar ataupun kecil, tetapi data yang di pelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut sehingga ditemukan kejadian – kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antarvariable sosiologis ataupun psikologis. Teknik pengumpulan data menggunakan sebar kuesioner, penelitian ini melibatkan responden dari anggota komunitas. Tujuan dalam penelitian survei menurut Wirartha, Mengumupulkan informasi tentang variable, bukan informasi tentang individu – individu. Mengukur gejala – gejala yang ada tanpa menyelidiki mengapa gejala – gejala tersebut ada. Memperoleh gambaran umum tentang karakteristik atau berbagai aspek populasi.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling cara acak sederhana (*Sampling random*), pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam anggota populasi itu. Penelitian dengan menggunakan teknik sampling random dapat menarik sampel dengan cara menuliskan semua unsur populasi dalam secarik kertas, kemudian mengundinya hingga kita memperoleh jumlah yang di kehendaki. Sampling random sederhana harus memiliki kerangka sampling (Sampling Frame), kerangka sampling merupakan daftar lengkap unsur populasi. Dalam teknik ini dapat di gambarkan seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 2. Menarik Sejumlah Kerangka Sampling**

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk menentukan kelayakan dan fitur Discord sebagai lingkungan untuk menciptakan sistem kualitas komunikasi jarak jauh. Tentunya aplikasi Discord dapat menyediakan sarana pembelajaran jarak jauh dan komunikasi yang berkualitas dalam keadaan darurat jangka panjang. Namun, 82,35% siswa menekankan perlunya mengembangkan sistem komunikasi jarak jauh, dan 80,39% mengatakan perlunya meningkatkan server pendidikan Discord untuk memperluas potensi pedagogisnya [1]. Dalam penelitian terdahulu aplikasi Discord sangat efektif untuk melakukan pembelajaran di sekolah. Sedangkan dengan penelitian ini, aplikasi Discrod di manfaatkan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal di kalangan komunitas pecinta film, Tentunya hasil dari penelitian ini sangat efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal di kalangan pecinta film.

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	150,124	2	75,062	28,802	,000 <sup>b</sup>
	Residual	72,973	28	2,606		
	Total	223,097	30			

a. Dependent Variable: Pecinta film

b. Predictors: (Constant), Komunikasi Interpersonal, Aplikasi Discord

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan maka, aplikasi Discord tidak hanya sebagai tempat mencari informasi saja, melainkan sebagai mengembangkan komunikasi interpersonal antara para anggota komunitas. Sehingga membetuk potensi yang ada dalam diri sendiri untuk meningkatkan komunikasi dengan anggota lainnya yang sebelumnya belum pernah bertemu. Hadirnya aplikasi Discord ini dapat membantu para komunitas online untuk melakukan pembahasan yang sama – sama di gemari oleh kalangan generasi mudah, semisalnya komunitas pecinta film. Sehingga dalam komunitas tersebut dapat menciptakan ruang kreativitas antara kelompok, dengan berbagi cerita hasil dari pemikiran individu yang akan di tuangkan dalam pembahasan, akan menjadikan pembahasan yang menarik.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini, membuktikan bahwa aplikasi Discord sebagai media tempat berkumpulnya komunitas yang dapat meningkatkan potensi komunikasi interpersonal. Pada tahapan analisis, peneliti melakukan survey melalui google form hasilnya terdapat 31 responden yang bersedia mengisi kuesioner. Dalam

---

penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas atau variabel terkait. Sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana responden sangat setuju dengan adanya kemunculan aplikasi Discord sebagai mengembangkan komunikasi Interpersonal sesama para anggotanya, dan sebagai sarana interaksi antara anggota komunitas film lainnya.

Dari hasil penelitian analisis regresi linear sederhana dapat dilihat bahwa responden menyetujui aplikasi discord dengan komunikasi interpersonal sangat berkaitan, yang dimana hasil dari perhitungan nilai dari spss adalah 28,802 dengan tingkat signifikansi sebesar  $.000 > 0,05$  yang berarti responden sangat setuju dengan kehadirannya aplikasi discord dengan komunikasi interpersonal sangat berkaitan antara pecinta film lainnya.

## **KESIMPULAN**

Dari data yang sudah di hitung melalui spss dapat diketahui bahwa nilai hasil dari spss 28,802 dengan tingkat signifikansi sebesar  $.000 > 0,05$  maka dapat di lihat responden lebih setuju penggunaan aplikasi Discord dengan komunikasi interpersonal sangat berkaitan dengan komunikasi interpersonal yang di mana Variable (X1) Aplikasi Discord (X2) Komunikasi Interpersonal (Y1) Pecinta film.

Dapat di simpulkan bahwa Variable (X) dan Variable (Y) saling berkaitan yaitu memanfaatkan aplikasi Discord sebagai ke efektifan dalam komunikasi interpersonal antara individu atau kelompok. Terdapat 25 responden dari 31 responden yang setuju bahwa aplikasi Discord sebagai meningkatkan komunikasi interpersonal, sedangkan 6 orang lainnya memilih tidak setuju. Dapat disimpulkan Aplikasi Discord sangat berkaitan dengan ke efektifan sebagai meningkatkan komunikasi Interpersonal.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Kruglyk, D. Bukreiev, P. Chorny, E. Kupchak, and A. Sender, "Discord platform as an online learning environment for emergencies," *Ukr. J. Educ. Stud. Inf. Technol.*, vol. 8, no. 2, pp. 13–28, 2020, doi: 10.32919/uesit.2020.02.02.
- [2] Jade Putra Raihan and M. Yuliani Rachma Putri, S.Ip., "POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD," vol. Vol.5, p. 4161, 2018.
- [3] M. S. Drs. H. Ardial, *PRADIGMA DAN MODEL PENELITIAN KOMUNIKASI*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- [4] A. Nurdin, *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Jakarta: Kencana, 2020. [Online]. Available: [https://books.google.com/books/about/Teori\\_komunikasi\\_Interpersonal\\_Disertai.html?id=gCTyDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Teori_komunikasi_Interpersonal_Disertai.html?id=gCTyDwAAQBAJ)
- [5] F. Fensi and D. M. Christian, "DETERMINAN CITRA MEREK PADA IKLAN PRODUK GAWAI 'VIVO' BERDASARKAN ASPEK 'CELEBRITY ENDORSER,'" 2018. [Online]. Available: [www.marketeers.com](http://www.marketeers.com),
- [6] J. Dakwah, D. Komunikasi, and A. Erni, "Komunikasi Interpersonal Keluarga Tentang Pendidikan Seks Pada Anak Usia 1-5 Tahun".
- [7] A. A. Putra, "Mengenal Discord, Sarana Komunikasi Terpopuler Para Gamer," *IDN Times*, 2021. <https://www.idntimes.com/tech/trend/alfonsus-adi-putra-alfonsus/apa-itu-discord-adalah-layanan-berinteraksi-online/3>
- [8] A. Erni, "Komunikasi Interpersonal Keluarga Tentang Pendidikan Seks Pada Anak Usia 1-5 Tahun," *J. Dakwah dan Komun.*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.29240/jdk.v2i1.275.
- [9] Y. Nugraheni and Y. W. Anastasia, "Social Media Habit Remaja Surabaya," *J. Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 13–30, 2017, [Online]. Available: <http://journal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/download/1585/1473>
- [10] J. T. Wood, *Komunikasi Interpersonal : Interaksi Keseharian*, Edition 6. Jakarta: Salemba Humanika, 2013.
- [11] E. Komala, "Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas," *Linimasa J. Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 2, p. 1, 2018, doi: 10.23969/linimasa.v1i2.1077.
- [12] M. M. Dr. Yusuf Zainal Abidin, *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2015.
- [13] D. Mcquail, *Teori Komunikasi Massa Mcquail*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika, 2011.