

Efektivitas Media Sosial Discord Dalam Mempererat Persaudaraan Antar Anggota Komunitas Badgenius

Effectiveness Of Discord Social Media In Strengthening Brotherhood Among Members Of Badgenius Community

Gilang Yoga Wicaksana¹, Dewi K. Soedarsono²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, gilangyogaw@student.telkomuniversity.ac.id

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, dsoedarsono@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan game online di Indonesia berkembang sangat pesat, pada tahun 2021 jumlah pemain game online di Indonesia berjumlah 43% dari keseluruhan pemain di Asia Tenggara. Untuk saling berkomunikasi didalam game, Discord merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi bersama dan dapat juga digunakan untuk membuat sebuah komunitas, salah satunya merupakan komunitas BadGenius. Didalam komunitas BadGenius, komunikasi dilakukan secara online dan juga terdapat anggota dari berbagai daerah dan juga umur yang bervariasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media sosial discord dalam mempererat rasa kekeluargaan antar anggota komunitas BadGenius. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, lalu menggunakan wawancara dan juga pengumpulan data. Peneliti mendapatkan hasil penelitian dari adanya keterbukaan, empati, rasa, positif, dukungan, serta kesetaraan yang komunikasi dapat dilakukan dengan efektif untuk meningkatkan rasa kekeluargaan didalam komunitas BadGenius.

Kata Kunci-komunikasi interpersonal, efektivitas komunikasi intrpersonal, media Discord, rasa kekeluargaan.

Abstract

The development of online games in Indonesia is growing very rapidly, in 2021 the number of online game players in Indonesia amounted to 43% of all players in Southeast Asia. To communicate with each other in games, Discord is an application that can be used to communicate together and can also be used to create a community, one of which is the BadGenius community. Within the BadGenius community, communication is done online and there are also members from various regions and of varying ages. This study was conducted to determine the effectiveness of discord social media in strengthening the sense of kinship between members of the BadGenius community. This research uses qualitative research methods, then uses interviews and also data collection. Researchers get the results of the research from the existence of openness, empathy, feeling, positive, support, and equality that communication can be done effectively to increase the sense of kinship in the BadGenius community.

Keywords-interpersonal communication, effectiveness of interpersonal communication, Discord communication media, sense of family.

I. PENDAHULUAN

Dalam menjalani kehidupan, manusia membutuhkan suatu hiburan yang dapat digunakan untuk melepas rasa penat dan stress dalam menjalani kegiatan sehari-hari, baik itu dengan cara menjalankan hobi mereka maupun dengan berkomunikasi dengan orang lain karena terkadang berkomunikasi dengan orang lain dapat menghilangkan rasa penat maupun stress yang kita alami dalam menjalani kehidupan sehari-hari; Salah satu hobi yang mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja salah satunya adalah dengan bermain game online.

Dalam sebuah game online, seseorang akan dipertemukan dengan orang lain dan terjadi suatu komunikasi antara pemain satu dengan yang lainnya; Untuk memudahkan komunikasi yang terjadi didalam sebuah permainan pastinya harus menggunakan sebuah media dimana media tersebut dapat menyampaikan informasi yang diinginkan pengirim ke penerima dengan jelas dan juga mudah untuk digunakan; Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian informasi tersebut adalah aplikasi yang bernama Discord.

Discord sendiri merupakan sebuah aplikasi yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu dalam berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain, baik itu individu dengan individu maupun dengan kelompok; Fitur yang ada didalam discord sendiri bermacam-macam, mulai dari chatting, panggilan suara, panggilan video, maupun sharescreen; Discord sendiri dapat dibuka melalui website secara langsung maupun download didalam sebuah handphone dan laptop atau personal computer, oleh karena itu aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan oleh siapa saja dan dimana saja.

Walaupun discord dapat digunakan untuk berkomunikasi antar personal, discord memiliki keunggulan lain yaitu untuk membuat sebuah group yang dapat dengan mudah dibuat oleh siapa saja. Salah satu komunitas virtual yang aktif dan menggunakan Discord sebagai media berkomunikasi dengan orang lain adalah komunitas BadGenius; Komunitas tersebut merupakan salah satu server discord yang berfokus dalam segala kegiatan yang berhubungan dengan game, baik itu mengenai informasi maupun untuk mencari teman untuk bermain game bersama; Komunitas tersebut memiliki anggota lebih dari 62 orang yang aktif dan juga terdapat 32 text channel serta 6 voice channel yang dapat semua orang masuki untuk saling bertukar pikiran dan saling berkomunikasi satu sama lain; Setiap member BadGenius dibebaskan untuk menetap atau keluar dari komunitas tersebut sesuai apa yang mereka inginkan karena komunitas tersebut tidak bersifat mengikat namun untuk masuk kedalam server tersebut, pertama akan ditanya berbagai macam pertanyaan dan juga aturan supaya server tersebut tidak dimasuki oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab; Dan setelah dibolehkan masuk kedalam server tersebut, setiap member akan dibebaskan untuk berkomunikasi dengan cara dan dengan siapapun selama tidak menyalahi aturan yang berlaku.

Dengan adanya komunitas tersebut, pertukaran informasi yang terjadi antar individu maupun kelompok dapat berjalan dengan baik karena tersedia fasilitas yang memadai untuk melakukan sebuah komunikasi secara online; Hal ini juga membuat banyak orang yang lebih senang untuk berkomunikasi dengan menggunakan media sosial tersebut sampai menciptakan suatu jalinan komunikasi interpersonal walaupun tidak bertemu langsung dengan lawan bicara mereka; Seiring berjalannya waktu, dengan seringnya proses komunikasi yang terjadi pasti akan memunculkan sebuah tali persaudaraan yang akan semakin erat.

Berdasarkan pemaparan diatas, komunitas BadGenius merupakan salah satu komunitas yang unik karena para anggota didalam komunitas tersebut merupakan orang-orang yang hanya kenal didalam sebuah game dan akhirnya membuat sebuah komunitas yang sekarang memiliki banyak anggota dan karena itu pasti banyak terjadi perbedaan baik secara bahasa, sikap, budaya saat berbicara dan juga perilaku mereka yang terlihat tidak biasa dimata orang lain. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana efektivitas dari komunitas BadGenius untuk meningkatkan rasa kekeluargaan yang terjalin antar anggota menggunakan sikap positif didalam komunikasi interpersonal dimana komunikasi tersebut terdapat lima sikap positif yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sifat positif dan juga kesetaraan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretif dimana paradigma ini menganggap realitas sebagai sesuatu yang berubah dan dinamis, sehingga membutuhkan metode penelitian yang tidak hanya membutuhkan observasi saja melainkan juga membutuhkan wawancara. Penggunaan paradigma interpretif karena peneliti akan melakukan suatu observasi dimana peneliti menempatkan diri ditempat yang peneliti amati.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena peneliti dapat mendapatkan informasi yang mendalam mengenai data yang sedang peneliti teliti. Penelitian deskriptif sendiri membahas permasalahan dengan uraian yang jelas berdasarkan pemahaman peneliti untuk mengungkapkan maksud didalam objek penelitiannya. Jadi tipe penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang mencoba mendeskripsikan atau menceritakan pendapat atau pandangan yang ada dalam objek penelitian. Dengan digunakannya metode penelitian kualitatif ini diharapkan data yang diperoleh dapat menjelaskan bagaimana efektivitas dari media sosial discord secara mendalam dari beberapa individu yang diwawancarai oleh penulis baik dari sikap, perilaku, perasaan, pandangan mereka pada saat berada didalam komunitas BadGenius tersebut.

Subjek merupakan orang, tempat maupun benda yang akan diamati oleh peneliti. Maka dari itu subjek dalam penelitian adalah anggota komunitas BadGenius yang aktif didalam komunitas tersebut. BadGenius sendiri merupakan sebuah komunitas game dimana sudah berdiri sejak tahun 2019 dan memiliki anggota lebih dari 62 orang mulai dari usia 19 tahun sampai 40 tahun.

Objek dari penelitian yang dilakukan adalah ke efektifan dari media sosial discord yang digunakan oleh para anggota komunitas BadGenius untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi sesama anggota yang nantinya dalam mempererat hubungan persaudaraan para anggota dari komunitas BadGenius.

Dalam sebuah penelitian, teknik pengumpulan data merupakan hal yang paling penting karena tanpa adanya data yang diperlukan maka sebuah penelitian tidak akan bisa diselesaikan. Menurut Sugiyono (2014:64) data kualitatif dapat dilakukan secara natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (participation observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi.

A. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi yang dilakukan didalam komunitas virtual BadGenius yang berada di media sosial Discord. Observasi tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang berguna untuk menjelaskan, memberikan informasi yang terjadi didalam komunitas tersebut baik itu kegiatan maupun proses komunikasi yang terjadi. Namun karena prinsip utama observasi ialah merangkumkan, mensistemastikan dan menyederhanakan suatu peristiwa, maka penulis tidak sepenuhnya melaporkan peristiwa yang terjadi.

B. Wawancara

Wawancara menurut Esterberg (Sugiyono,2014:72) merupakan sebuah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Metode wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk mendalami suatu kejadian atau kegiatan yang tidak dapat didapat dengan cara lain, karena dengan wawancara penulis dapat mendapatkan data secara mendalam dengan narasumber yang sudah ditentukan. Hal ini juga dilakukan untuk mencegah informasi yang bias dan ketidakpastian validasi data.

C. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan dalam pengambilan data maupun kegiatan yang sedang berlangsung didalam komunitas tersebut. Dokumentasi juga berguna untuk pelengkap data-data yang sudah didapatkan dari observasi dan juga wawancara. Dengan adanya dokumentasi, sebuah penelitian juga lebih dapat dipercaya keasliannya.

Analisis data merupakan proses dimana penulis mencari dan menyusun data yang sudah didapatkan dari wawancara, observasi maupun dokumentasi sehingga data tersebut mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Sedangkan analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, serta menjabarkan kedalam unit kecil yang nantinya akan dipilih untuk dimasukan kedalam sebuah penelitian lalu dengan informasi tersebut lalu dibuat sebuah kesimpulan yang dapat diinformasikan kepada orang lain.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono,2014:92) analisis data memiliki komponen berupa Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Penyajian Data), Conclusion Drawing/Verivication, dan memiliki penjelasan sebagai berikut:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang didapat dalam sebuah penelitian dapat berjumlah sangat banyak, karena setiap kejadian dan juga kegiatan yang dilakukan akan ditulis secara rinci. Oleh karena itu diperlukan reduksi data supaya data yang keluar dalam sebuah penelitian dapat dirangkum tanpa adanya bagian yang dikurangi. Reduksi data juga dapat diartikan sebagai mencatat dan merangkum, serta memilih informasi pokok, dan memfokuskan pada data yang penting sehingga dapat mempermudah dan informasi yang didapat dapat lebih jelas.

2. Data Display (Penyajian Data)

Data yang didapat kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori, flowchart, dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (sugiyono, 2010:249).

3. Conclusion Drawing/Vertification

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal, atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2010:253).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian terhadap Komunitas BadGenius, yang dimana komunitas tersebut merupakan komunitas online yang bertujuan untuk memprmudah komunikasi antar anggota saat bermain game online; Didalam komunitas ini terdiri dari pendiri komunitas, pengurus komunitas atau officer dan anggota biasa dimana mereka memiliki tugas dan peran yang berbeda.

Didalam komunitas tersebut para pengurus komunitas sering mengadakan acara baik secara online melalui aplikasi discord maupun offline dimana acara tersebut dapat diikuti oleh semua anggota; Dengan adanya apikasi discord, komunikasi didalam komunitas tersebut dapat terjadi kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung dengan internet sehingga dapat timbul sebuah rasa kekeluargaan antar anggota yang saling berkomunikasi satu sama lain didalam komunitas tersebut; Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai Efektifitas dari Media Sosial Discord dalam Mempererat Persaudaraan antar Anggota Komunitas BadGenius.

Didalam penelitian ini, dilakukan lima kali wawancara kepada informan yang brbeda-beda, antara lain adalah Jovan Hidayat Siahaan sebagai pendiri dari komunitas BadGenius dan juga sebagai informan kunci didalam penelitian ini, Ghozi Ahmad Abdurrahman, Galih Laksono, Alejo Sanders, Arif Roid Caesarano, dan Horismi Abror sebagai informan tambahan.

Efektifitas Komunikasi Interpersonal

A. Keterbukaan

Didalam komunikasi yang efektif, keterbukaan merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam sebuah komunikasi karena dengan adanya hal ini suatu komunikasi dapat berjalan dengan baik antara komunikator dan komunikan dalam suatu percakapan. Komunitas BadGenius sendiri didirikan untuk saling berinteraksi satu sama lain baik mengenai game yang dimainkan maupun tentang kehidupan sehari-hari para anggota. Dalam keterbukaan, Jovan selaku pemimpin selalu memberikan kesempatan para anggota komunitas untuk saling berkomunikasi satu sama lain dan melakukan pendekatan agar dapat saling terbuka. Setelah mengenal satu sama lain, selain membicarakan tentang game para anggota juga membicarakan tentang kehidupan mereka dan menjadi lebih dekat dan jujur dalam berkomunikasi satu sama lain.

B. Empati

Rasa empati yang timbul didalam komunitas BadGenius ini tidak hanya berupa merasakan apa yang orang lain rasakan, namun juga apa yang mereka butuhkan layaknya sebuah keluarga karena adanya keterbukaan antar anggota komunitas BadGenius. Dengan adanya komunikasi yang serign terjadi, para anggota juga dapat memahami sikap dan perilaku satu sama lain sehingga dapat menentukan batasan dalam sebuah percakapan dan dapat menentukan cara terbaik jika ada masalah di komunitas. Walaupun antar anggota dapat saling memberikan rasa empatinya kepada anggota lain, ada juga perasaan iri yang dirasakan pada saat seseorang mendapatkan sesuatu didalam game walaupun dia juga mengucapkan selamat kepada orang trsebut dan termotivasi untuk mendapatkannya juga.

C. Sikap Mendukung

Para anggota dari komunitas BadGenius selalu disediakan tempat untuk saling berkomunikasi melewati voice call yang berada di aplikasi discord baik itu merupakan anggota lama maupun anggota baru dapat saling berkomunikasi di dalam aplikasi tersebut. Terjadinya komunikasi didalam komunitas ini juga bisa dapat terjadi jika ada event atau acara yang berhubungan dengan game, namun ada juga yang memang ingin berkomunikasi tentang kehidupan personal mereka. Dengan adanya acara maupun hal yang ingin disampaikan dari anggota ke anggota lain, hal tersebut mendukung terjadinya suatu komunikasi yang terjadi didalam komunitas BadGenius.

D. Sikap Positif

Dengan adanya keterbukaan dan juga sikap empati diantara para anggota, terbentuklah rasa kekeluargaan yang timbul di antara para anggota komunitas BadGenius, hal ini terjadi karena selain bercerita mengenai game, mereka juga menceritakan mengenai kehidupan mereka sendiri dan terbuka dengan masalah mereka kepada para anggota lainnya. Ada juga yang timbul rasa kekeluargaannya pada saat ada event atau acara berkumpul sesama anggota secara langsung. Didalam komunitas ini juga melakukan tindak pencegahan terhadap anggota yang toxic atau dapat memecah kekeluargaan yang terjalin didalam komunitas ini. Namun dengan adanya anggota yang terbilang toxic tersebut muncul dua pendapat yang berbeda dari para anggota komunitas, ada yang menganggap hal tersebut sebagai hal yang biasa dan ada juga yang berpendapat bahwa anggota yang seperti itu jika tidak dapat diatur maka harus dikeluarkan dari komunitas.

E. Kesetaraan

Didalam komunitas BadGenius ini memiliki umur dan daerah tempat tinggal yang bervariasi karena orang dari semua daerah dapat bergabung dengan komunitas ini. Perbedaan umur antara para anggota didalam komunitas ini tidaklah menjadi hambatan dalam sebuah komunikasi, bahkan dengan adanya kesenjangan umur tersebut para anggota yang sudah berpengalaman dalam kehidupan mereka dapat memotivasi dan memberikan arahan kepada para anggota yang masih muda. Walaupun tidak ada kendala dalam berkomunikasi, Ghazi juga berpendapat bahwa dengan adanya perbedaan umur tersebut, mereka masih menghormati dan juga menjaga tuturkata dan perilaku karena dapat dibilang jika mereka lebih senior. Akan tetapi ada juga anggota yang merasa tidak nyaman dengan adanya anggota yang lebih tua pada saat berada di komunitas karena adanya perbedaan dalam selera humor mereka, namun hal tersebut dapat dianggap wajar jika tidak menyinggung orang lain. Anggota komunitas BadGenius memiliki asal daerah yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya dan bahkan ada yang berasal dari luar negara Indonesia, namun hal tersebut tidaklah menjadi kendala dalam berkomunikasi antara para anggota komunitas dan perbedaan tersebut tidaklah menjadi bahan tertawaan maupun ejekan bagi anggota yang memiliki budaya yang berbeda.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah diteliti, peneliti sudah mendapatkan jawaban mengenai efektivitas media sosial discord dalam mempererat persaudaraan antar anggota komunitas badgenius :

- A. Didalam komunitas tersebut para anggota diberi kesempatan untuk saling berinteraksi satu sama lain dan tidak hanya mengenai game, namun juga keseharian mereka sehingga dapat saling terbuka dengan anggota lainnya.
- B. Dengan adanya komunikasi yang terjadi berulang kali didalam komunitas tersebut, para anggota menjadi saling mengetahui sikap dan perilaku dari anggota lain, muncul juga rasa empati antar sesama anggota.
- C. Komunikasi didalam komunitas BadGenius didukung dengan adanya sebuah event atau acara yang berada didalam game, namun juga sering terjadi jika ada anggota komunitas yang membutuhkan saran terhadap masalah personal yang sedang dihadapi.
- D. Keterbukaan antar anggota dan rasa empati didalam komunitas tersebut menciptakan suasana positif dan timbul sebuah rasa kekeluargaan diantara para anggota komunitas BadGenius, jika ada anggota yang memberikan pengaruh buruk didalam komunitas tersebut, dia akan diberikan peringatan oleh anggota lainnya.
- E. Didalam komunitas BadGenius ini, umur dan juga budaya dari seseorang tidaklah mempengaruhi komunikasi didalam komunitas tersebut, bahkan dengan adanya perbedaan tersebut para anggota dapat belajar dari perbedaan yang ada.

Dengan adanya hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa efektivitas media sosial discord dalam mempererat persaudaraan antar anggota komunitas badgenius dimana terdapat lima indikator dalam penelitian yaitu Keterbukaan, Empati, Sikap Mendukung, Sikap Positif, dan Kesetaraan sudah terpenuhi.

REFERENSI

- Affandi, Muhammad. (2013). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KALANGAN PELAJAR KELAS 5 SDN 009 SAMARINDA. Universitas Mulawarman
- Afriyadi, Ferry . (2015). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ATASAN DAN BAWAHAN KARYAWAN PT. BORNEO ENTERPRISINDO SAMARINDA. Universitas Mulawarman
- ASPIKOM. (2011). Komunikasi 2.0: Teoritisasi dan Implikasi. Buku Litera dan Perhumas BPC
- Bayu, Muhammad. (2018). Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2). UIN Sunan Gunung Jati
- Deden, Adhitya. (2021). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Di Komunitas Toys Portal Indonesia. Universitas Telkom
- DeVito, Joseph, A. (2011). Komunikasi Antarmanusia. KARISMA Publishing Group
- Dian Wisnuwardhani, Sri Fatmawati. (2012). Hubungan Interpersonal. Salemba Humanika.
- Et, Kazem. (2014). Students' orientation towards interpersonal communication in online social networking sites.
- Fuad, M., & Mutiara, Tria. (2022). Paradigma Interpretif.
- Gruzd, Anatoly. (2013). Enabling Community Through Social Media
- Hardjana, A.M. (2003). Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal. Kanisuis
- Maria, Desi. (2014). KOMUNIKASI ANTARPRIBADI MELALUI MEDIA SOSIAL (SKYPE) PADA MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU. Universitas Riau
- Merdeka. (2021). Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html>
- Moleong, Lexy J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2012. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurchayanto, R. (2020). Daftar Tim Juara The International Dota 2 Pencetak Sejarah <https://duniagames.co.id/discover/article/daftar-tim-juara-the-international-dota-2-pencetak-sejarah-ti1-ti9>
- Qomariah, Noer. (2021). Kiprah Sukses Aplikasi Discord di Masa Pandemi. September. <https://www.republika.co.id/berita/qzsbs3368/kiprah-sukses-aplikasidiscorddi-masa-pandemi>
- Riduwan. (2015). Cara Mudah Menyusun Skripsi dan Tugas Akhir. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Wiryanto. (2004) Pengantar Ilmu Komunikasi. Grasindo
- Zhuang, Jinseng. (2011). Modeling Social Strength in Social Media Community via Kernel based Learning.