

Pengelolaan Kecemasan Dan Ketidakpastiaan Komunikasi *Virtual*: Studi Kasus Kelompok Discord Survivor

Muhamad Agam Mulya¹, Rah Utami Nugrahani², Harris Annisari Indah Nur Rochimah³

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

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, rutamin@telkomuniversity.ac.id

³ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, annisariindah@telkomuniversity.ac.id

Abstract

In Discord Survivor, the members have different cultural backgrounds who did not previously know each other and there are several members who come from abroad which causes communication barriers to arise. However, with different cultural backgrounds and communication barriers, members of the Discod Survivor group can work together and create strategies in playing the Mir4 game. Therefore, this research aims to find out how members who join the Discord Survivor group can regulate and manage anxiety and uncertainty when interacting caused by different cultural backgrounds so that these members can interact well. This research uses a qualitative method with a case study approach. The results of this research are that informants can manage their anxiety and uncertainty well by using Gudykunst's theories, namely self-concept, motivation to interact with strangers, reactions to strangers and social categories of strangers.

Keywords-Discord, anxiety and uncertainty, virtual communication, group communication, Mir4 game

Abstrak

Dalam Discord Survivor para anggota mempunyai latar belakang budaya yang berbeda yang dimana sebelumnya tidak saling kenal serta ada beberapa anggota yang merupakan berasal dari luar negeri yang menyebabkan munculnya hambatan komunikasi. Namun dengan adanya latar belakang budaya yang berbeda serta adanya hambatan komunikasi para anggota grup Discod Survivor bisa bekerja sama serta membuat strategi dalam memainkan game Mir4. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana para anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor dapat mengatur serta mengelola kecemasan dan ketidakpastian pada saat berinteraksi yang disebabkan oleh adanya latar belakang budaya yang berbeda sehingga para anggota tersebut dapat berinteraksi dengan baik. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini para informan dapat mengelola kecemasan dan ketidakpastiannya dengan baik dengan menggunakan teori Gudykunst yaitu konsep diri, motivasi untuk berinteraksi dengan orang asing, reaksi terhadap orang asing dan kategori sosial atas orang asing.

Kata kunci-Discord, kecemasan dan ketidakpastiaan, komunikasi virtual, komunikasi kelompok, game Mir4

I. PENDAHULUAN

Komunikasi kelompok merupakan salah satu komunikasi yang terjadi dengan beberapa orang baik itu dalam kelompok kecil, sedang dan besar yang dimana saling berkomunikasi atau terjadinya suatu proses komunikasi untuk mencapai tujuan bersama (Nurdin, 2014). Aplikasi Discord merupakan salah satu media yang di mana digunakan untuk melakukan interaksi untuk mencapai tujuan bersama yang dilakukan untuk komunikasi kelompok Kusumaningrum & Fadhillah dalam (Eka et al., 2021). Dengan adanya aplikasi Discord pengguna dapat bergabung melalui *server* maupun komunitas yang ingin dicari, dengan bergabungnya pengguna dalam komunitas maupun kelompok tersebut dapat bergabung dalam percakapan grup, berbagi konten, maupun berinteraksi untuk mendapatkan atau mencari informasi dengan anggota kelompok yang lainnya. Pada aplikasi maupun *platform* Discord menjadi hal yang penting dalam komunikasi kelompok agar proses komunikasi, kerja sama, serta membangun relasi tersebut dalam mencapai tujuan bersama.

Game online adalah salah satu jenis permainan untuk menghibur seseorang dalam penat nya kehidupan. Pada zaman sekarang pengguna atau penikmat *game online* sudah meluas di kalangan usia mau itu laki laki dan perempuan. Menurut (Azis, 2011) yang dikutip oleh (Kustiawan & Utomo, 2019) *game online* adalah suatu jenis permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai negara di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Hal ini dapat dilihat dengan cara menonton para *streamer* yang ada padamedia sosial kita seperti Facebook *gaming*, Youtube, Twitch dll.

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90- an, yaitu ketika *game* Nexian muncul (Soebastian, 2010). Dengan berkembangnya teknologi saat ini *game online* pun semakin banyak untuk dimainkan dengan berbagai golongan *game online* seperti *battle royale*, FPS, *MMORPG*, dll. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra dalam (Soebastian, 2010) bahwa perkembangan *game online* yang cukup pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dalam satu *game* dan variasi permainan yang muncul. Salah satu golongan *game online* yang sampai saat ini masih banyak dimainkan adalah *game online* berjenis *MMORPG*.

Mir4 merupakan salah satu *game* jenis *MMORPG*, *game* tersebut berasal dari *developer* Wemade yang berasal dari Korea Selatan. *Game* tersebut biasanya dimainkan dengan cara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama, biasanya para pemain Mir4 bergabung kepada klan dibandingkan mereka bermain sendiri karenadengan bergabung dengan klan para pemain akan mendapatkan informasi maupunkomunikasi untuk mendapatkan sumber daya. Dengan bergabung ke dalam klan, para pemain dapat berkomunikasi secara virtual degan banyak pemain lainnya dari latar belakang yang berbeda seperti usia, asal daerah, pekerjaan, negara dan lainnya. Berdasarkan website developer game Mir4 yaitu (wemadenext.com, 2021) *game* Mir4 telah mendapatkan berbagai penghargaan yaitu game terbaik *MMORPG* yang diadakan oleh Galaxy Store Awards dan game *MMORPG* nomor 1 pengguna Steam paling banyak pada tahun 2021.

Hubungan dengan komunikasi adalah di *game* ini memiliki fenomena para pengguna *game* Mir4 khususnya pada klan Survivor memiliki latar belakang yang berbeda seperti budaya dan daerah, yang dimana antara satu dengan yang lainnya tidak saling kenal. Maka anggota klan Survivor cenderung memiliki hambatan komunikasi dikarenakan perbedaan budaya tersebut.

Hal tersebut berbeda dengan jenis *game* yang lainnya seperti Mobile Legends, PUBG, Genshin Impact, dan lainnya karena beberapa *game* tersebut tidak memiliki aktivitas yang sama seperti *game* Mir4 yang menyebabkan kurangnya proses komunikasi yang terjadi dalam *game* tersebut. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai Pengelolaan Kecemasan Dan Ketidakpastian Komunikasi Virtual: Studi Kasus Pemain *Game* Mir4 Discord Survivor untuk melihat bagaimana para *gamers* yang berasal dari berbagai daerah dan juga berbagai budaya ini dapat mengelola hambatan komunikasi yang disebabkan oleh perbedaan latar belakang budaya tersebut.

Metode studi kasus merupakan suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara menyeluruh dan mendalam tentang suatu program, peristiwa maupun aktivitas baik pada individu, kelompok, lembaga atau organisasi yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2017). Dengan menggunakan metode studi kasus peneliti ingin melihatinteraksi antar pemain pada saat bersaing, startegi pada saat bersaing, peran dan fungsi serta dinamika kelompok yang terjadi pada pemain *game* Mir4 klan Survivor pada media discord serta bagaimana interaksi yang terjadi dan peran untuk saling bekerja sama dalam kesuksesan dalam bermain *game* tersebut.

Tabel 1.1 Perbandingan Antara Klan Indonesia Yang Bermain Mir4

Ranking	Server	Clan	Power Score
1	Asia 22	SURVIVOR 风暴	10,293,786
6	Asia 11	ArKs INDB 风暴	8,504,315

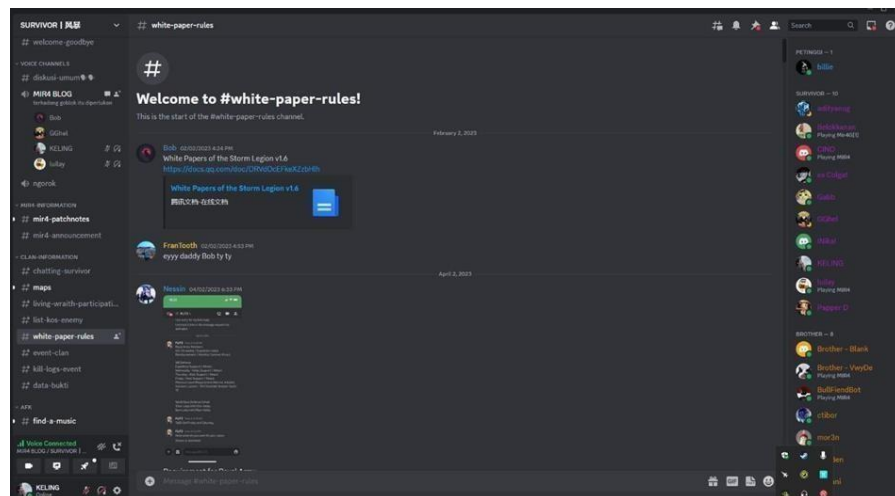
Sumber: Olahan Peneliti

Pada data di atas menunjukan klan Survivor lebih unggul dibandingkan Arks Indb karena *power score* yang dimiliki oleh klan Survivor lebih besar dan juga klan Survivor lebih aktif melakukan aktivitas untuk

mempertahankan sumber daya yang ada di *game* Mir4 sehingga proses interaksi maupun komunikasi yang ada dalam klan Survivor lebih banyak. *Power score* dalam klan tersebut dapat diperoleh dari masing masing *power score* setiap anggota yang akan di kalkulasikan total *power score* seluruh anggota menjadi *power score* klan, yang artinya para anggota Survivor memiliki *power score* yang lebih besar dibandingkan anggota Arks Indb. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis memilih klan Survivor dibandingkan klan lainnya.

Para *player* atau penikmat *game online* mereka sudah tidak asing lagi dengan istilah *team speak*. *Team speak* ini dapat diartikan sebagai media yang digunakan oleh pemain *game online* untuk melakukan komunikasi, dengan *team speak* memungkinkan para *player game* tersebut untuk memenangkan *game* tersebut. Tidak hanya *team speak* yang diluncurkan oleh *game* bawaan tersebut seperti contohnya fitur *voice chat* yang di luncurkan oleh *game* tersebut tetapi masih banyak sekali aplikasi aplikasi yang bisa memudahkan kita untuk berinteraksi. Salah satunya adalah aplikasi Discord.

Discord merupakan aplikasi yang dibuat salah satunya mempunyai target utamayaitu untuk komunitas para pemain *game* untuk bisa saling berinteraksi audio maupun *chat* langsung dengan pemain yang lainnya yang dimana mereka sedang melakukan permainan *games online* (Sufah et al., 2023). Signifikasinya aplikasi Discord pada ranah *gaming* dibandingkan dengan aplikasi lainnya yaitu aplikasi Discord dirancang untuk untuk para pemain *games* dibandingkan dengan aplikasi MS Teams aplikasi Discord menyediakan fitur untuk para pemain bisa saling berinteraksi *real time* hal tersebut memudahkan para pemain *game* dalam berinteraksi satu dengan yang lainnya, aplikasi Discord juga lebih fleksibel dalam penggunaan karena Discord dapat bisa di akses pada computer maupun ponsel dan hal yang paling kuat adalah aplikasi Discord mempunyai banyak komunitas *game* yang memudahkan para pemain bisa mencari informasi dalam memainkan sebuah *game*. Hal tersebut juga diperkuat dalam *website* (versus.com,2020) bahwa dalam *review* antara aplikasi Discord dengan Ms Teams aplikasi Discord lebih unggul dalam ranah *gaming* karena aplikasi Ms Teams biasanya digunakan untuk berbisnis.



Gambar 1.1 Grup Discord Survivor
Sumber: Olahan peneliti

Pada aplikasi Discord Survivor tersebut memiliki anggota di dalamnya sebanyak 155 member dan 7 *bot*. Lalu, terdapat banyak *channel* termasuk untuk kita saling membagikan informasi, peraturan maupun diskusi umum hal tersebut menunjukkan bahwa media discord tersebut digunakan oleh para pemain untuk saling berkomunikasi dan tentunya memiliki pola komunikasi. Selain itu, pada media Discord Survivor ini tidak hanya digunakan untuk saling mengirim pesan tetapi aplikasi Discord ini juga digunakan oleh para pemain untuk bisa saling mengobrol langsung melalui fitur *voice channel* yang sudah disediakan oleh admin Discord Survivor.

Dari banyaknya anggota Survivor yang bergabung pada media Discord pada awalnya anggota tersebut tidak saling mengenal antara satu dengan yang lainnya dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda seperti daerah, usia, pekerjaan, negara, dan lainnya. Namun, anggota tersebut mampu untuk berdiskusi serta berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama seperti melakukan aktivitas pada saat permainan berlangsung. Interaksi dengan orang asing

seperti yang dilakukan oleh para anggota Survivor dicirikan dengan adanya kecemasan dan ketidakpastian (Gudykunst, 2005). Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan teori AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*) untuk menganalisis bagaimana anggota Survivor yang memiliki perbedaan latar belakang seperti usia, pekerjaan, daerah, negara dan lainnya dapat bergabung kedalam satu media yaitu Discord Survivor dan akhirnya mendapatkan kenyamanan sehingga anggota tersebut dapat mencapai tujuan bersama.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai komunikasi pemain *game online*. Penelitian pertama yaitu yang dilakukan oleh Tirta dan Giovan tahun 2023 yang berjudul Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan Ragnarok Online. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mempelajari pola komunikasi yang ada dan yang digunakan pada komunitas “Aneka Jajanan” dalam permainan *online* Ragnarok *online*. Komunitas ini berinteraksi satu sama lain dalam pertempuran melalui aplikasi Discord. Hasil penelitian menunjukkan cara orang berkomunikasi selama pertandingan dengan menggunakan perantara Discord sebagai media yang dipakai. Komunitas Aneka Jajanan berkomunikasi secara sirkuler selama pertandingan. Karena arus komunikasi dapat berhenti kapan saja dan pada siapa saja, pola komunikasi ini ditemukan, sehingga memiliki ciri dari pola komunikasi sirkuler.

Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Yuli Purnamasari, Yuni Clara, Lady Yesisca, Frans Immanuel, Muhamad Isnaini tahun 2023 yang berjudul Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation. Penelitian tersebut menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif dalam menjangkau dunia pemain *games online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan dan pemain ROX lainnya berkomunikasi saat bermain dengan platform lain seperti WhatsApp dan Discord. Dalam grup *chat*, orang-orang berbicara tentang hal-hal di luar permainan, seperti kondisi negara dan kehidupan pribadi para pemain, daripada tentang strategi bermain. Studi ini tidak menemukan tanda-tanda perilaku deindividuasi atau penyimpangan dalam percakapan grup pemain saat bermain *game* ROX, seperti kata-kata atau umpatan-umpatan kasar. Hal ini tidak sejalan dengan fase deindividuasi, seperti kehilangan kesadaran diri atau perubahan diri, di mana pemain menjauh dari kelompok. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bergantung pada cara seseorang menyikapi *game online*, tidak semua *game* berpengaruh buruk pada mereka.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Frinico Alfian, Wulan Purnama Saritahun 2022 yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBGMobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus. Hasil dari penelitian ini sebagai objek penelitian ini, tim Redlineze E-Sports memenuhi dua pola komunikasi yaitu pola sirkular dan linear. Pola sirkular dapat ditemukan dalam proses musyawarah pengambilan keputusan, dan pola linear dapat ditemukan saat seluruh tim menyetujui hasil musyawarah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya belum ditemukan penelitian mengenai kecemasan dan ketidakpastian pada pemain *game* Mir4 pada suatu media Discord. *Game* pada penelitian sebelumnya tidak memiliki aktivitas yang sama seperti *game* Mir4 yang menyebabkan kurangnya proses komunikasi yang terjadi dalam *game-game* tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya juga belum ditemukan penelitian dengan menggunakan teori AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*). Maka diperlukan penelitian mengenai Pengelolaan Kecemasan Dan Ketidakpastian Komunikasi Virtual: Studi Kasus Kelompok Discord Survivor. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana para anggota Discord Survivor dapat melakukan komunikasi virtual yang terjadi pada pemain *game* Mir4 yang tergabung dalam Discord klan Survivor yang menyebabkan anggota tersebut dapat memiliki kenyamanan dan dapat mencapai tujuan bersama, meskipun anggota tersebut memiliki latar belakang yang berbeda. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana para anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor dapat mengatur maupun mengelola kecemasan dan ketidakpastian dengan latar belakang yang berbeda.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan tatap muka dari tiga individu atau lebih untuk memperoleh maksud serta tujuan untuk berbagi informasi, pemeliharaan diri dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh semua anggota yang memunculkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat. Komunikasi kelompok dibagi menjadi dua macam menurut (Nurdin, 2014) yaitu:

1. Kelompok Kecil
2. Kelompok Besar

B. Komunikasi *Virtual*

Komunikasi *virtual*, adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang bersifat interaktif menggunakan (melalui) cyberspace atau ruang maya. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari ruang maya. Media internet yang digunakan sebagai alat komunikasi menunjukkan perubahan dalam cara manusia berkomunikasi dan berbagi informasi (Indra, 2021). Hal tersebut terjadi karena manusia pada zaman sekarang tidak perlu lagi berkomunikasi pada waktu serta tempat yang sama.

C. Teori Kecemasan dan Ketidakpastian (*Anxiety, Uncertainty, Management*)

Teori kecemasan dan ketidakpastian AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*) merupakan salah satu teori yang berfokus kepada perbedaan yang dimiliki oleh setiap kelompok maupun orang asing yang dipublikasikan oleh William Gudykunst. Teori tersebut dapat digunakan di semua situasi dimana terdapat perbedaan antara keraguan dan ketakutan. Teori AUM mengasumsikan bahwa ketidakpastian dan kecemasan merupakan suatu proses sentral yang memengaruhi efektivitas komunikasi dengan orang lain (Gudykunst, 2005). Konsep dasar Teori AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*) Menurut (Gudykunst, 2005):

1. Konsep Diri
2. Motivasi Untuk Berinteraksi Dengan Orang Asing
3. Reaksi Terhadap Orang Asing
4. Kategori Sosial Atas Orang Asing

D. Discord

Discord merupakan salah satu media sosial atau aplikasi yang memiliki fungsi yaitu untuk saling berkomunikasi. Pada aplikasi Discord tersebut memiliki banyak fitur yang bisa digunakan yaitu ada saling mengirim percakapan, gambar, *audio*, *video* maupun fitur *share screen*. Secara umum, Discord hampir sama dengan Skype tetapi Discord ini biasanya digunakan oleh para pemain *games*. Discord dibuat untuk membantu para pemain untuk berkomunikasi dan berkoordinasi melalui *server* pribadi yang dimiliki setiap akun. Tak dapat dipungkiri artinya pengguna bisa salingberkirim pesan teks maupun obrolan suara tanpa mengganggu permainan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tentang Komunikasi *Virtual* Pemain *Game* Mir4 Klan Survivor Pada Media Discord ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus. Menurut Moleong (2012), bahwa penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mempunyai tujuan untuk memahami sebuah fenomena mengenai tentang apa yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata serta Bahasa. Subjek dari penelitian ini adalah para pemain *game* Mir4 yang bergabung dalam Discord Survivor. Objek pada penelitian ini adalah komunikasi *virtual* dalam Discord Survivor. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan wawancara, dokumentasi dan observasi partisipan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

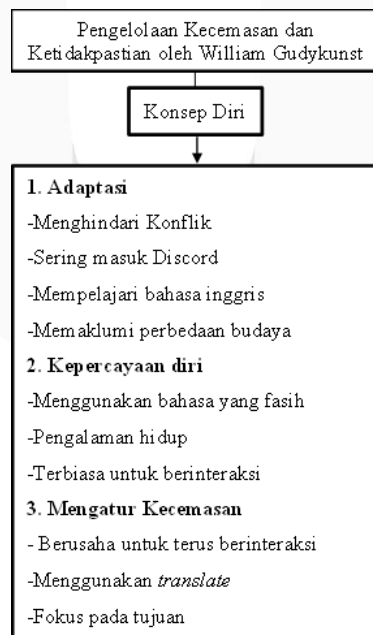
A. Hambatan Komunikasi Dalam Grup Discord Survivor



Gambar 4.1 Pola matriks hambatan komunikasi

Hambatan komunikasi yang dimiliki oleh para informan pada saat informan awal bergabung dalam grup Discord Survivor diantaranya yaitu terdapat perbedaan bahasa dan perbedaan budaya seperti intonasi. Perbedaan intonasi diantara anggota grup Discord Survivor juga menjadi salah satu hambatan komunikasi yang dirasakan oleh informan. Sehingga apabila anggota grup tersebut sedang menggunakan bahasa daerah masing masing hambatan komunikasi dirasakan oleh anggota lain yang berasal dari daerah yang berbeda. Sedangkan dengan anggota yang berasal dari luar negeri hambatan komunikasi dirasakan karena beberapa anggota grup Discord Survivor kurang lancar dalam berbahasa inggris sehingga mereka memanfaatkan berbagai fitur seperti fitur chat, google *translate* untuk mempermudah mereka dalam berkomunikasi dengan orang yang berasal dari luar negeri. Dengan memanfaatkan fitur tersebut hambatan komunikasi yang terjadi dalam grup Discord Survivor menjadi berkurang dan juga pada akhirnya seluruh anggota grup Discord Survivor dapat berkomunikasi dengan efektif.

B. Konsep Diri

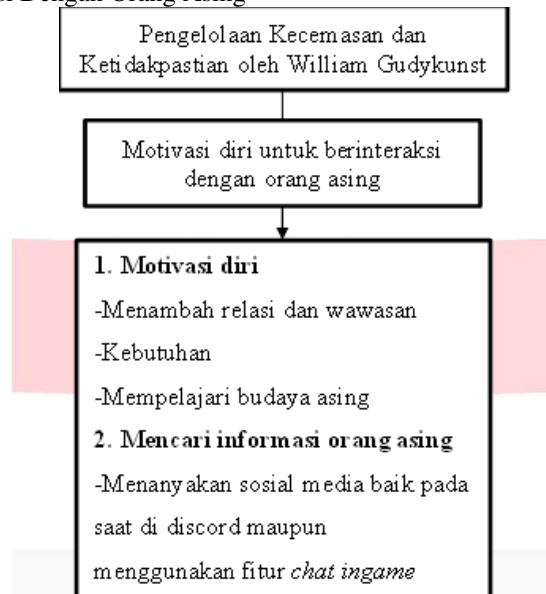


Gambar 4.2 Pola matrisk konsep diri

Peneliti dapat menggambarkan konsep diri yang dimiliki oleh para informan, bahwa setiap informan dapat beradaptasi, percaya diri serta bisa mengatur kecemasannya dibalik adanya hambatan komunikasi. Hal tersebut juga

sejalan dengan adanya teori kecemasan dan ketidakpastian oleh Gudykunst yang menyebutkan bahwa konsep diri merupakan sebuah kemauan dalam melihat harga diri atau apa yang dimiliki diri kita sendiri ketika berinteraksi dengan orang lain yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda dan akan menghasilkan sebuah kemajuan dalam kemampuan mengatur kecemasan.

C. Motivasi Untuk Berinteraksi Dengan Orang Asing

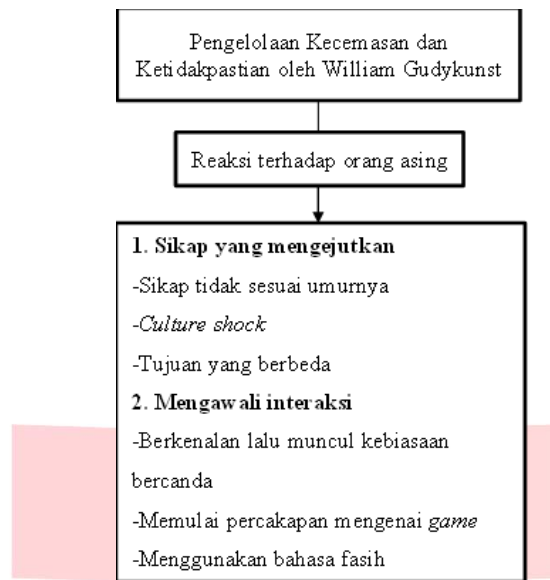


Gambar 4.3 Pola matriks motivasi diri untuk berinteraksi dengan orang asing

Peneliti melihat adanya motivasi yang beragam pada informan yang menyebabkan kecemasan yang dimiliki oleh informan dapat terkelola dengan baik. Motivasi yang dimiliki oleh informan adalah kebutuhan untuk berinteraksi serta motivasi yang dimiliki oleh informan adalah menambah wawasan untuk belajar mengenai budaya asing yang tidak dimiliki oleh para informan. Lalu cara informan mencari informasi anggota lain yang bergabung dalam grup Discord Survivor informan mencarinya dengan menggunakan teknologi yaitu sosial media. Artinya faktor sosial media sangat berpengaruh kepada informan ketika informan mencari informasi mengenai lawan bicaranya maupun dalam anggota Discord Survivor. Beberapa informan ada yang menanyakan sosial media tersebut dengan cara langsung menanyakan kepada pada saat sedang berinteraksi melalui media Discord tetapi ada juga informan yang memanfaatkan fitur chat ingame untuk menanyakan sosial medianya.

Hal tersebut sejalan dengan adanya teori kecemasan dan ketidakpastian pada indikator motivasi untuk berinteraksi dengan orang asing menyebutkan bahwa ketika individu dapat mengetahui informasi mengenai orang asing seseorang dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk berinteraksi dengan orang asing yang akhirnya peningkatan kepercayaan tersebut mampu memprediksi perilaku asing yang akan menurunkan kecemasannya.

D. Reaksi Terhadap Orang Asing



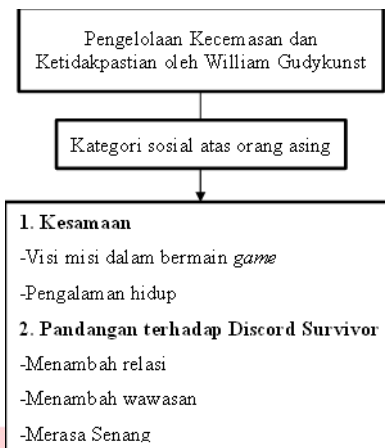
Gambar 4.4 Pola matriks reaksi kepada orang asing

Bagaimana informan bisa melihat maupun mengenal orang asing dari mulai sikap maupun budaya yang berbeda sehingga para informan lebih mudah dalam melakukan interaksi dalam grup Discord Survivor. Kemampuan informan dalam mengetahui informasi mengenai orang asing yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda akan menurunkan maupun mengelola kecemasannya dengan baik. Latar belakang budaya disini para informan menjelaskan bahwa adanya faktor umur yang membuat informan terkejut dalam memprediksi perilaku orang asing, culture shock dan tujuan yang berbeda sehingga mindset setiap anggota grup Discord Survivor dalam memainkan game berbeda.

Pada konteks yang kedua para informan rata-rata dapat dengan mudah untuk mengawali interaksi dengan orang yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Karena tidak semua orang mudah mengawali interaksi dengan orang asing yang dimana bertemu dalam suatu kelompok virtual yang berada dalam satu media. Dengan cara berkenalan dan mendapatkan respon yang baik merupakan salah satu cara untuk bisa mengawali interaksi dalam grup Discord Survivor selain itu dengan seseorang bisa memprediksi lawan bicaranya akan memudahkan individu dalam mengawali interaksinya.

Hal tersebut sejalan dengan adanya teori kecemasan dan ketidakpastian ketika individu mampu memprediksi perilaku individu lain secara akurat hal tersebut disebabkan oleh kemampuan individu tersebut dalam memproses informasi mengenai individu lain. Kemampuan tersebutlah yang akan mengurangi kecemasan dan membuat suatu individu mampu memprediksi perilaku.

E. Kategori Sosial Atas Orang Asing



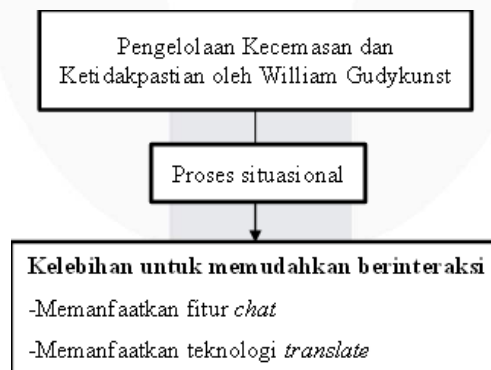
Gambar 4.5 Pola matriks kategori sosial atas orang asing

Kesamaan yang dimiliki oleh para informan adalah kesamaan dalam visi misi saat memainkan game Mir4 selain kesamaan dalam bermain game salah satu informan juga menjelaskan kesamaan yang dirasakannya adalah kesamaan pengalaman hidup yang pernah di alami oleh anggota lain yang berada dalam Grup Discord Survivor. Selain itu pada indikator ini juga pandangan yang dirasakan oleh para informan ketika bergabung dalam grup Discord Survivor para informan merasa dengan adanya grup Discord Survivor berdampak positif kepada informan seperti menambah relasi serta kesenangan yang dirasakan pada saat bergabung dalam Discord Survivor.

Hal tersebut sejalan dengan teori kecemasan dan ketidakpastian oleh Gudykunst secara garis besar ketika seseorang memiliki kesamaan dan individu lainnya dapat dikatakan bahwa mereka merupakan bagian dari kelompok tersebut serta dengan kesamaan yang dimiliki oleh orang asing akan menurunkan kecemasan dan individu tersebut akan mudah dalam memprediksi perilaku kelompok tersebut.

Bagan hasil menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan temuan secara logis, menghubungkannya dengan sumber referensi yang relevan.

F. Proses Situasional



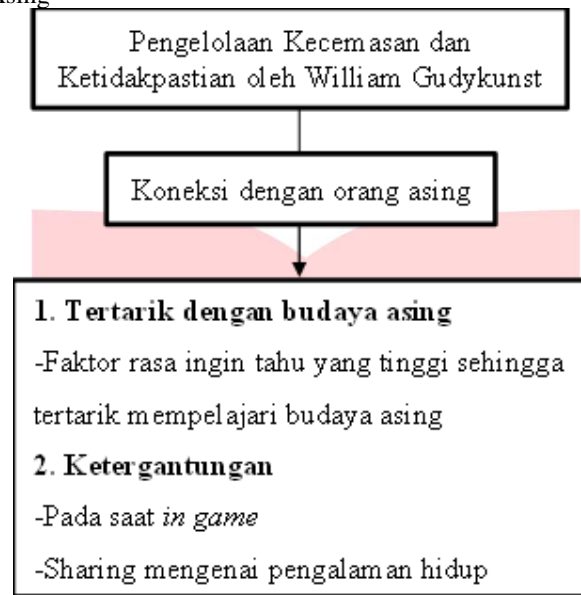
Gambar 4.6 Pola matriks temuan lapangan proses situasional

Dapat disimpulkan bahwa pada indikator ke 5 para informan pada saat melakukan awal interaksi dengan orang asing mempunyai caranya itu sendiri agar menumbuhkan hasil yang positif yang akan mengurangi tingkat kecemasan serta percaya diri dengan cara menggunakan bahasa Inggris yang baik pada saat lawan bicaranya berasal dari luar negeri. Dengan hal seperti itu menggambarkan bahwa para informan mengawali interaksinya dengan rasa percaya diri yang dapat mengurangi kecemasannya. Selain itu juga dengan adanya teknologi dapat memudahkan para informan ketika sedang berinteraksi dengan orang yang berasal dari luar negeri dan juga bantuan

para anggota lain pada saat terjadinya interaksi dengan orang yang berasal dari luar negeri.

Maka dari itu pernyataan dari para informan selaras dengan teori kecemasan dan ketidakpastian menurut Gudykunst bahwa tingkat kecemasan seseorang akan lebih rendah dan dapat memprediksi orang asing dengan lebih percaya diri serta ketika seseorang memiliki kelebihan yang memudahkannya dalam berinteraksi akan menurunkan kecemasannya terhadap orang asing.

G. Koneksi Dengan Orang Asing

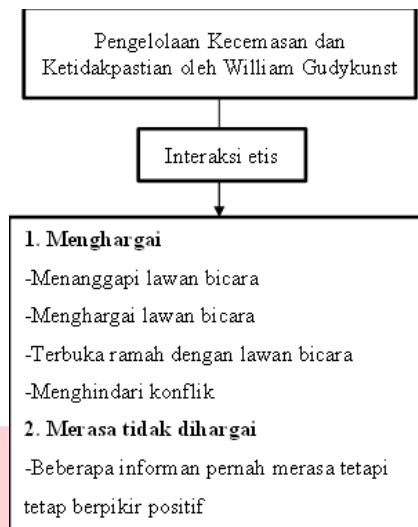


Gambar 4.7 Pola matriks temuan lapangan koneksi dengan orang asing

Dari data yang peneliti dapat berdasarkan pernyataan informan tersebut dapat menunjukkan bahwa dengan adanya ketertarikan dan ketergantungan informan terhadap anggota grup Discord Survivor yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda artinya informan sudah berhasil mengelola kecemasan dan ketidakpastiannya. Informan merasa tertarik dengan budaya yang berbeda karena para informan sudah terbiasa untuk berinteraksi dengan anggota lain sehingga ketertarikan serta ketergantungan pun lama lama muncul.

Hal tersebut sejalan dengan teori kecemasan dan ketidakpastian oleh Gudykunst yaitu daya tarik suatu individu kepada individu lain yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda akan menurunkan kecemasan artinya daya tarik individu terhadap individu lain yang mempunyai latar belakang yang berbeda dapat meminimalisasi kecemasan seseorang. Koneksi dengan orang asing terdiri dari ketertarikan terhadap orang asing serta ketergantungan terhadap orang asing.

H. Interaksi Etis



Gambar 4.8 Pola matriks temuan lapangan interaksi etis

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti pada saat melakukan wawancara, hasil wawancara dengan kelima informan dapat dilihat bahwa kelima informan tersebut dapat saling menghargai satu sama lain dengan anggota grup Discord Survivor dengan cara menanggapi, menghargai ketika sedang berinteraksi dengan umur yang lebih tua, tidak memotong alur pembicaraan, menghindari konflik serta sikap terbuka dan ramah kepada semua anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor.

Selain itu juga, beberapa informan pernah merasa tidak dihargai oleh anggota grup Discord Survivor ketika sedang berinteraksi. Tetapi, para informan yang merasa tersebut lebih berpikir positif karena para informan beranggapan bahwa hal tersebut disebabkan oleh ramainya anggota yang berada dalam grup Discord Survivor sehingga pembicaraan informan tidak terdengar oleh anggota yang lain dan para informanpun menganggap bahwa hal tersebut merupakan hal yang wajar.

Hal tersebut selaras dengan teori kecemasan dan ketidakpastian oleh Gudykunst bahwa saling menghormati dan memperlakukan dengan baik sesuai harkat dan martabatnya merupakan hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Dalam interaksi dengan individu lain yang memiliki budaya yang berbeda setiap individu membawa identitasnya masing masing sebagai bagian dari kelompok budayanya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah para anggota yang bergabung dalam Discord Survivor yang dimana para anggota memiliki latar belakang budaya yang berbeda, tidak saling kenal dan beberapa anggota berasal dari luar negeri. Tetapi dengan adanya latar belakang yang berbeda serta hambatan komunikasi para anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor dapat mengatur serta mengelola kecemasannya dengan baik.

Cara informan dapat mengatur serta mengelola kecemasan dan ketidakpastiannya dengan baik yaitu dengan cara menerapkan konsep diri dengan dapat beradaptasi dengan cara mengikuti alur pembicaraan serta bisa dengan cara sikap saling toleransi antara satu dengan yang lainnya meskipun pada saat pertama kali bergabung dalam grup Discord Survivor terdapat hambatan komunikasi hal tersebut merupakan tantangan sebuah kelompok kecil yang berada dalam dunia *virtual* grup Discord Survivor yang di alami oleh para informan. Sikap percaya diri juga diterapkan oleh para informan ketika sedang berinteraksi dalam grup Discord Survivor seperti menggunakan bahasa yang fasih bagi informan. Lalu para informan juga dapat mengatur kecemasan dan ketidakpastian dengan baik yaitu dengan cara terus berinteraksi serta fokus pada tujuannya.

Selain itu para informan juga memiliki motivasi untuk bergabung dalam grup Discord Survivor seperti menambah relasi dan wawasannya. Para informan juga memanfaatkan sosial media untuk mencari informasi terhadap anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor. Dengan cara tersebut artinya para informan dapat mengatur maupun mengelola kecemasan dan ketidakpastiannya dengan baik serta dengan cara seperti itu para informan dapat berkomunikasi secara efektif.

Selain itu, faktor usia merupakan bagian dari hal yang menyebabkan informan bereaksi terhadap sikap orang asing yang berada dalam grup Discord Survivor meskipun begitu para informan dapat mengawali interaksinya dengan baik. Lalu, kesamaan yang dimiliki oleh para informan dengan orang asing yaitu adanya tujuan yang sama pada saat memainkan *game* Mir4. Pandangan positif pun dirasakan senang oleh para informan ketika berada dalam grup Discord Survivor seperti menambah wawasan serta relasi. Selain itu hal yang memudahkan para informan pada saat melakukan komunikasi dalam grup Discord Survivor adalah dengan adanya teknologi seperti *google translate*. Tidak hanya sekedar untuk bermain *game* para informan juga tertarik untuk mengetahui budaya yang tidak dimiliki oleh para informan. Serta sikap ketergantungan yang dirasakan oleh para informan adalah ketika saat memainkan *game* Mir4 karena dalam *game* ini lebih mengutamakan kerja sama tim daripada individual. Para informan pun sudah mengetahui bagaimana cara saling menghargai dengan anggota grup lainnya dan para informan merasa bahwa mereka selalu dihargai selama berada dalam grup Discord Survivor. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh informan dapat mengelola kecemasan dan ketidakpastiannya dengan baik.

B. Saran

Berikut merupakan saran-saran yang dapat peneliti berikan setelah menyelesaikan penelitian ini:

1. Saran Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kompetensi komunikasi dalam lingkup kelompok kecil yang berada dalam dunia *virtual*.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berjudul “Efektivitas Pemain *Game* Mir4 Dengan Menggunakan Discord Sebagai Media Komunikasi” dalam bidang ilmu komunikasi.

2. Saran Praktis

Pada generasi muda disarankan untuk menyadari pentingnya kompetensi komunikasi dalam komunikasi *virtual* karena kedepannya generasi muda akan lebih banyak memanfaatkan teknologi seperti *game* ataupun media komunikasi *virtual* lainnya untuk menghindari hambatan komunikasi, penurunan kualitas dan lainnya.

REFERENSI

- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.10665>
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. CV. Ae edia Grafika.
- Azis, R. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Eka, A., Yurianto, P., & Febriana, P. (2021). *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*. 1–9.
- Gudykunst. (2005). *anxietyuncertainty*. McGraw-Hill.
- History. (2021). <https://www.wemadenext.com/en/about/intro>
- Moleong, L. J. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, A. (2014). Buku Komunikasi Kelompok dan Organisasi. In *Komunikasi Kelompok Dan Organisasi*.
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. S. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA*. 26.
- Purnamasari, Y., Clara, Y., Yesisca, Lady, Immanuel, F., & Isnaini, M. (2023). Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 15(01), 48. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v15i01.272>

- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa*. Unika Soegijapranata Semarang.
- Sufah, I. F., Kusumastuti, N., & Satrio, N. A. (2023). Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Prosiding Seminar Nasional*, 509–521.
- Sydney Indra. (2021). *ANALISIS WACANA KRITIS DALAM ACARA KONSER VIRTUAL #DIRUMAHAJA BERSAMA NAJWA SHIHAB* [INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWI KIAN GIE Jakarta].
<http://eprints.kwikiangie.ac.id/id/eprint/2036>
- Tirto, G. (n.d.). Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan Ragnarok Online. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.

