

POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD

COMMUNICATION PATTERN DISCORD GROUP PUBG.INDO.FUN THROUGH APPLICATION DISCORD

Jade Putra Raihan¹⁾, Yuliani Rachma Putri, S.Ip.,MM²⁾

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom¹⁾
jabonjade@gmail.com¹⁾, yuliani.nurrahman@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Komunikasi adalah suatu penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan. Komunikasi bisa terjadi dimana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui aplikasi Discord seseorang dapat berkomunikasi didalam nya dengan cara tergabung kedalam grup discord PUBG.INDO.FUN yang dimana grup ini digunakan untuk berkomunikasi saat sedang bermain game PUBG (PlayerUnknowBattlegrounds). Aplikasi discord menyediakan beberapa cara untuk berkomunikasi seperti mengetik atau berbicara dengan para anggota lainnya dengan memasuki *channel* yang tersedia didalam grup discord PUBG.INDO.FUN tersebut. Pola Komunikasi multi arah terdapat didalam grup discord PUBG.INDO.FUN karna para anggotanya dapat saling berkomunikasi satu sama lainnya saat ingin mencari rekan bermain game PUBG. Jaringan interaksi komunikasi semua saluran(*All Media*) terdapat pada grup discord PUBG.INDO.FUN karna para anggota yang tergabung bisa saling berkomunikasi satu sama lain melalui *lobby chat* atau memasuki *channel* yang tersedia didalam grup discord tersebut.

Kata Kunci : Aplikasi Discord, Grup Discord PUBG.INDO.FUN, Pola Komunikasi, Jaringan Komunikasi.

Abstract

Communication is a delivery of messages or information from the communicator to the communicant. Communication can happen anywhere, either directly or indirectly. In application Discord somebody can communicate inside this application if joined into group discord PUBG.INDO.FUN wich one this grup can worth communicate while playing game PUBG(PlayerUnknowBattlegrounds). Aplication Discord provide some how to applicate communication as type and talking with another member inside the channel which avalible in the group discord PUBG.INDO.FUN. Communication pattern multi-way its happen inside this group discord PUBG.INDO.FUN because are member can communicate inch other for looking some member who ones to be playing game PUBG. Interaction network communication all media in there discord group PUBG.INDO.FUN because are member inside this grup can communicate inch other into lobby chat or enter the channel inside this discord group.

Keywords: Application Discord, Discord Group PUBG.INDO.FUN, Communication pattern, Interaction network.

PENDAHULUAN

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam. Dan Semakin Murahnya koneksi Internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia terutama dikota-kota besar. Pengguna *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia , *gender* dan sosial ekonomi. Hal ini bisa dilihat jika mengunjungi suatu warnet atau *game center* maka bisa diketahui bahwa sebagian besar adalah pecandu *game online*. Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari banyak orang *game online* lebih banyak memberikan

pengaruh negative bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu Fakta Sosial yang telah menjamur di kalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi.

Komunikasi pada era sekarang berlangsung sangatlah pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Kemajuan komunikasi tersebut masih dalam tahapan yang terus dapat diperbarui, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan di bidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling berhubungan. Perubahan-perubahan yang kelak terjadi terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berkomunikasi satu sama lainnya sudah dapat teratasi satu per satu dengan pesatnya perkembangan komunikasi. Diawali dengan munculnya media cetak, radio, televisi, dan internet.

Discord adalah aplikasi baru yang menawarkan fitur sejenis dengan desain yang simpel, praktis, mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses dari berbagai gadget. Di Discord tidak harus memiliki account untuk dapat bergabung ke main channel, tergantung dari apakah main channel tersebut apakah mengizinkan orang yang tidak memiliki account untuk bergabung atau tidak. Untuk dapat masuk ke dalam channel cukup membuka *link Instant Invite* yang dapat digenerate oleh pemilik channel atau orang yang berada di channel tersebut. Kita juga bisa mengatur untuk berapa lama link tersebut berlaku, berapa kali link tersebut dapat dibuka, apakah link tersebut hanya untuk member sementara atau tidak, atau apakah link tersebut ingin dibuat lebih simpel atau tidak.

Aplikasi ini gratis untuk digunakan. Kita pun bisa membuat server sendiri untuk voice chat dengan teman, saudara atau bahkan pacar. Sebuah gambar dari situs resminya yang membandingkan aplikasi voice chat ini dengan aplikasi voice chat lainnya seperti *team speak*, *raidcall* dan *skype*. Bahkan aplikasi ini tersedia untuk Adroid dan Iphone secara *free*. Dan aplikasi ini aman karena menggunakan sistem *Encrypted*. Jika ingin menggunakan aplikasi ini untuk bermain *game*, tidak berpengaruh terhadap FPS *game* saat memainkannya. Karena pada dasarnya pembuatan aplikasi ini digunakan untuk bermain *game*. Salah satu kendala yang dimiliki oleh *Raid Call* adalah server yang terlalu jauh menyebabkan *delay* pada suara, tetapi Discord memiliki server di Singapore yang dekat dengan Indonesia, dengan ping rendah, membuat Discord lancar untuk digunakan. Ada dua jenis *channel* di dalam Discord, yaitu *Text Channels* dan *Voice Channels*. *Text Channels* digunakan untuk *text chat*, kita bisa berpindah antar *Text Channels* dengan cepat. Jika ingin menggunakan halnya seperti *LINE Messenger*, Discord juga memiliki fitur yang serupa yang membuat berada di *text terakhir* baca (Semua *unread messages* akan berada dibawah ketika masuk ke *Text Channel* tersebut). Selain itu kita juga dapat mengedit atau menghapus chat yang sudah di tulis, tergantung dari *settingan channel* tersebut. Sedangkan *Voice Channel*, hanya dapat bergabung ke satu saja *Voice Channel*, dan tetap akan tersambung walaupun berada di *Main Channel* lain. Kita juga bisa melihat grafik ping untuk *Voice Connection* secara langsung, dan juga ping rata-rata. Di dalam Discord juga memiliki *setting* yang jika diaktifkan dapat memindahkan user yang AFK (user yang tidak aktif) di suatu *Voice Channel* ke *Channel* tertentu.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Terdapat berbagai macam pendapat tentang komunikasi menurut para ahli, yang sebenarnya memiliki inti serta arti yang sama dari sebuah komunikasi. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain, pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak gerik badan yang menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut juga komunikasi non verbal. Rubent Brent D dan Lea P Stewart (2006).

Pola Komunikasi

Pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang di cakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis (Effendy, 1989). Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antar manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 1986) dari pengertian ini jelas bahwa Komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seorang menyatakan sesuatu kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam Komunikasi itu adalah manusia itu. Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang, gagasan itu di olah menjadi pesan dan di kirimkan melalui media tertentu kepada orang lain sebagai penerima. Penerima pesan, dan sudah mengerti pesannya kepada pengirim pesan. Dengan menerima tanggapan dari si penerima pesan itu, pengirim pesan dapat menilai efektifitas pesan yang di kirimkannya. Berdasarkan tanggapan itu, pengirim dapat mengetahui apakah pesannya di mengerti dan sejauh mana pesannya di mengerti oleh orang yang di kirim pesan itu.

Jaringan Komunikasi

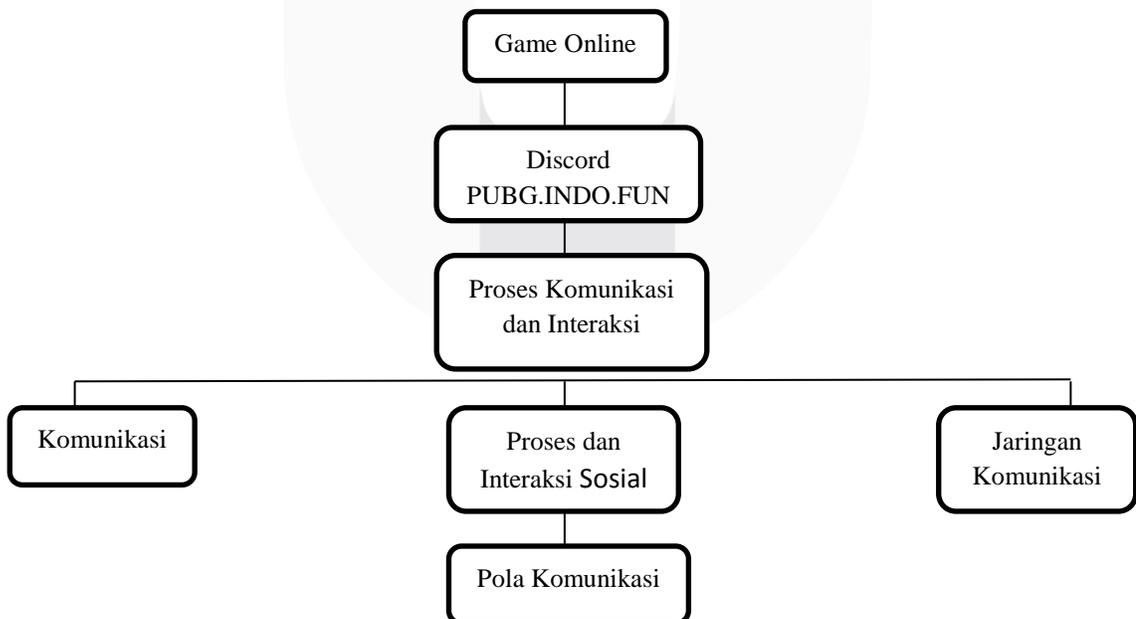
Jaringan komunikasi terbagi menjadi 5 jenis pola interaksi manusia, jaringan komunikasi adalah sebagai penghubung komunikasi antara individu dengan yang lainnya (Tubbs dan Moss 2001:90). Lima jenis jaringan komunikasi tersebut adalah :

1. Jaringan/Pola Interaksi Roda
2. Jaringan/Pola Interaksi Rantai
3. Jaringan/Pola Interaksi Y
4. Jaringan/Pola Interaksi Lingkaran
5. Jaringan/Pola Interaksi Semua Saluran (*All Media*)

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang di inginkan pengguna. Biasanya di bandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai macam kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan tugas yang menguntungkan pengguna. Pengertian aplikasi menurut Barry Pratama[1] :

Kerangka Pemikiran



Gambar 1

Kerangka Pemikiran

Sumber : Olahan Peneliti 2018

METODE PENELITIAN

Paradigma menurut Bogdan dan Biklen (1982: 32) dalam Moleong, 2012: 49) adalah sekumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang di pegang bersama, konsep atau proporsi yang mengarahkan cara berfikir dan penelitian. Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori. Paradigma penelitian juga menjelaskan bagaimana peneliti memahami suatu masalah, serta criteria pengujian sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian. Secara umum, paradigma penelitian diklasifikasikan dalam 2 kelompok yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (Indiantoro & Supomo, 1999: 12-13). Masing-masing paradigma atau pendekatan ini mempunyai kelebihan dan juga kelemahan, sehingga untuk menentukan pendekatan atau paradigma yang akan digunakan dalam melakukan penelitian tergantung pada beberapa hal di antaranya jika ingin melakukan suatu penelitian yang lebih rinci yang menekankan pada aspek detail yang kritis dan menggunakan cara studi kasus, maka pendekatan yang sebaiknya dipakai adalah paradigma kualitatif. Jika penelitian yang dilakukan untuk mendapat kesimpulan umum dan hasil penelitian didasarkan pada pengujian secara empiris, maka sebaiknya digunakan paradigma kuantitatif, dan jika penelitian ingin menjawab pertanyaan yang penerapannya luas dengan obyek penelitian yang banyak, maka paradigma kuantitatif yang lebih tepat, dan jika penelitian ingin menjawab pertanyaan yang mendalam dan detail khusus untuk satu obyek penelitian saja, maka pendekatan naturalis lebih baik digunakan. Hasil penelitian akan memberi kontribusi yang lebih besar jika peneliti dapat menggabungkan kedua paradigma atau pendekatan tersebut. Penggabungan paradigma tersebut dikenal istilah triangulation. Penggabungan kedua pendekatan ini diharapkan dapat memberi nilai tambah atau sinergi tersendiri karena pada hakikatnya kedua paradigma mempunyai keunggulan-keunggulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan serta menguraikan hasil dari penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai pola komunikasi *group discord* PUBG.INDO.FUN, interaksi yang di lakukan peneliti antara lain dengan mengamati serta ikut didalam *group discord* tersebut bagaimana keadaan komunikasi yang terjadi didalamnya dan juga mengikuti tatacara untuk dapat *join* lalu berkomunikasi didalam *group discord* tersebut.

Pada penjelasan yang peneliti jelaskan di dalam bab tiga, peneliti menetapkan 4 (empat) informan yang terdiri dari informan primer dan informan sekunder. Untuk informan primer peneliti memilih pemilik/owner *discord* PUBG.INDO.FUN serta wakil dari *group discord* tersebut, kedua informan itu dipilih sebagai informan primer karena mereka ada sejak awal mulanya *group* tersebut terbentuk dan tentunya mereka mengetahui kondisi yang sering terjadi di dalam *group* tersebut. Sementara untuk informan sekunder peneliti memilih 2 (dua) informan yang memang sudah ikut bergabung didalam *group discord* tersebut sebagai anggota dan juga sudah sering berinteraksi dengan peneliti yang dapat memudahkan dalam mendapatkan suatu informasi.

Komunikasi merupakan sebuah proses ketika seorang komunikator menyampaikan sebuah pesan kepada komunikan dengan menggunakan media tertentu untuk dapat menghasilkan feedback atau umpan balik (mulyana, 2007 :68-69). Sesuai dengan pendapat tersebut pada komunikasi yang terjadi di grup *discord* PUBG.INDO.FUN menggunakan sebuah media yaitu aplikasi *discord*, aplikasi tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi saat para anggota yang tergabung didalam grup tersebut sedang memainkan game PUBG. Didalam grup *discord* tersebut terjadi saling tukar informasi pesan dimana diperlukan untuk memainkan game tersebut. Aplikasi *discord* digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi saat memainkan game dan juga aplikasi *discord* digunakan untuk para pemain game PUBG mencari rekan bermain dengan bergabung pada sebuah grup *discord* yang telah di buat. Sementara untuk para anggota yang telah bergabung, bisa menggunakan grup yang telah dibuat pada aplikasi *discord* untuk sarana berkomunikasi serta mencari rekan saat bermain game. Pertukaran suatu pesan terjadi ketika para anggota dari sebuah grup *discord* memasuki *channel* yang telah tersedia dan bisa mulai berbicara antara anggota satu dengan anggota lainnya yang terdapat di *channel* tersebut. Pesan juga bisa disampaikan melalui *lobby chat* dengan cara mengetik saat awal masuk kedalam aplikasi *discord* tersebut, bahwa ada anggota yang sedang mencari rekan bermain pada *channel* tertentu yang telah di sediakan.

Didalam proses komunikasi yang berlangsung didalam grup discord PUBG.INDO.FUN ini para anggota yang terdapat didalam grup discord tersebut serta para admin yang mengurus grup discord tersebut terdapat 5 proses model komunikasi. Kelima proses komunikasi tersebut adalah *source*, *messege*, *channel*, *receiver*, dan *effect*. Kelima proses komunikasi tersebut terdapat pada pelaksanaan komunikasi yang terdapat didalam grup discord PUBG.INDO.FUN sesuai dengan model proses komunikasi menurut Everett M. Roger dan W. Floyd Shoemaker dalam bukunya *Communication of Innovation, New York: free massage, channel, receiver, and effect* yang di kutip oleh Smbas (2015: 140-141). Model komunikasi tersebut dikenal dengan formula S-M-C-R-E.

Pola komunikasi menurut (Effendy, 1986), Pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang di cakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Pola komunikasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

1. Pola Komunikasi satu arah
2. Pola komunikasi dua arah (timbang balik)
3. Pola komunikasi multi arah

Berdasarkan pernyataan Effendy tersebut, yang terhubung dengan pola komunikasi yang terdapat didalam grup discord PUBG.INDO.FUN adalah pola komunikasi multi arah, karna pola komunikasi multi arah terjadi dalam suatu grup atau kelompok yang dimana disini adalah grup discord PUBG.INDO.FUN. Terjadinya komunikasi dimana para komunikator dan komunikan disini adalah anggota dari grup tersebut, saling berkomunikasi dan bertukar pikiran secara dialogis. Bertukar pikiran terjadi saat para anggota grup discord memasuki ruang *channel* yang dimana mereka saling berkomunikasi saat bermain *game* untuk menginformasikan situasi saat sedang dalam permainan.

Pada grup discord PUBG.INDO.FUN selain pola komunikasi multi arah tidak menutup kemungkinan menggunakan pola komunikasi dua arah. Karna dalam permainan game PUBG para pemain bisa bermain duo/berdua saja, saat bermain duo para anggota didalam grup discord hanya memasuki channel yang terdiri dari 2 *player* saja. Komunikasi yang terjadi hanya dari 2 personal anggota grup saja tidak melibatkan yang lainnya. Dan juga pola komunikasi dua arah bisa terjadi apabila ada anggota yang sedang berkomunikasi dengan admin membicarakan tentang hal-hal yang terjadi di dalam grup discord PUBG.INDO.FUN. Pola komunikasi dua arah juga bisa terjadi pada *lobby chat* saat anggota discord ada yang mengetik bahwa dia sedang mencari rekan untuk bermain kemudian di tanggapi oleh anggota lain sehingga memasuki *channel* yang tersedia. Sedangkan dengan pola komunikasi satu arah bisa terjadi di dalam grup discord PUBG.INDO.FUN ketika adanya suatu pengumuman dari para admin mengenai suatu *event* atau turnamen game PUBG kemudia dibaca oleh para anggota discord yang lainnya. Pola komunikasi satu arah juga bisa terjadi saat para anggota memasuki suatu *channel* kosong dan memutar lagu yang terdapat dari BOT yang tersedia kemudian para anggota lain bisa melihat dari kolom *chat* bahwa ada anggota yang sedang memutar lagi di *channel* tertentu.

Jaringan komunikasi terbagi menjadi 5 jenis pola interaksi manusia, jaringan komunikasi adalah sebagai penghubung komunikasi antara individu dengan yang lainnya (Tubbs dan Moss 2001:90). Lima jenis jaringan komunikasi tersebut adalah :

1. Jaringan/Pola Interaksi Roda
2. Jaringan/Pola Interaksi Rantai
3. Jaringan/Pola Interaksi Y
4. Jaringan/Pola Interaksi Lingkaran
5. Jaringan/Pola Interaksi Semua Saluran (*All Media*)

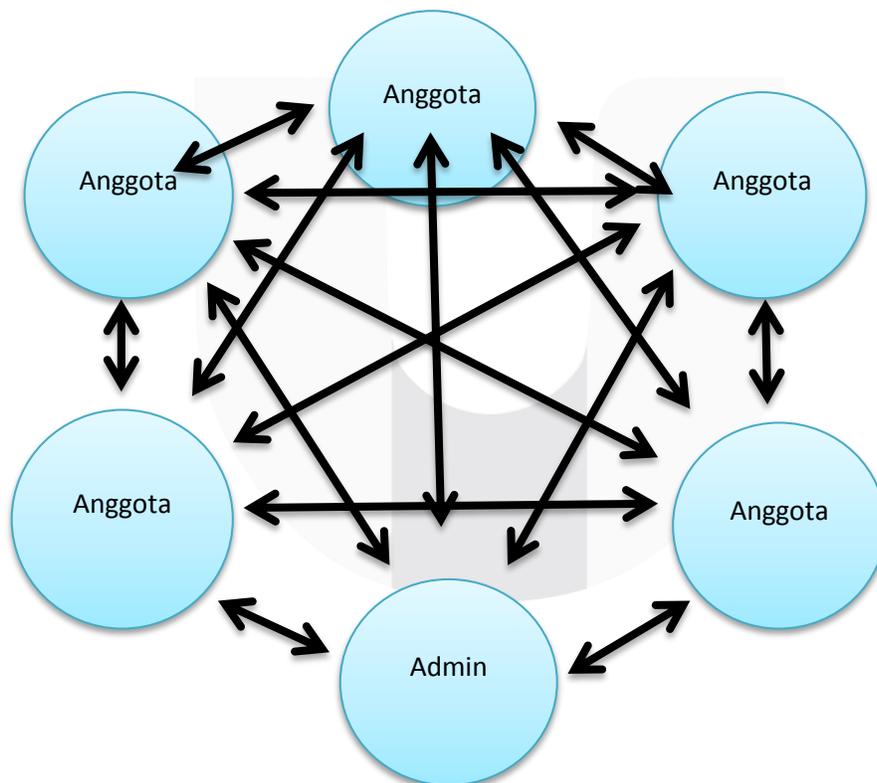
Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pola interaksi semua saluran yang terdapat pada grup discord PUBG.INDO.FUN ini. Dikarna kan pola interaksi semua saluran adalah komunikasi yang terbuka untuk semua orang dapat berkomunikasi dengan semua anggota lainnya yang terdapat di dalam grup discord PUBG.INDO.FUN.

Hal tersebutlah yang terjadi pada grup discord ini dimana para anggota berkomunikasi dengan anggota lainnya melalui *chat lobby*, kemudian memasuki *channel* yang tersedia dan mulai kembali berkomunikasi dengan berbicara dengan anggota yang terdapat pada *channel* tersebut. Pola intraksi semua saluran yang terjadi didalam grup ini karna para anggota didalam grup discord ini berkomunikasi dari berbagai arak komunikasi dan dari berbagai macam banyaknya anggota yang terdapat didalam grup discord PUBG.INDO.FUN. Sedangkan para admin memantau jalannya grup discord ini apabila ada kesalahan dari aplikasi discord ataupun adanya anggota yang melanggar peraturan.

Taufik juga memberikan pernyataan bahwa didalam grup discord ini para anggota bebas berkomunikasi satu sama lainnya dengan syarat tetap mematuhi peraturan yang ada serta menjaga tata tertib didalam discord dan menjaga kenyamanan sesama anggota yang tergabung dalam grup discord PUBG.INDO.FUN.Kegiatan didalam grup discord ini terjadi setiap hari dengan pola interaksi yang sama yaitu pola interaksi semua saluran karna para anggota bebeas berkomunikasi didalam grup ini.

Mendukung pernyataan dari Taufik selaku pemilik grup discord PUBG.INDO.FUN, Qochar menambahkan bahwa didalam grup ini kegiatan saling berkomunikasi antara sesama anggota grup discord terjadi setiap harinya. Dikarnakan banyaknya anggota serta ingin bermain game PUBG serta mencari rekan untuk memainkannya, jadi hampir setiap jam perharinya kegiatan di dalam grup discord ini berjalan, bahkan saat malam hari semakin banyak yang memasuki grup discord ini untuk mencari rekan bermain game PUBG. Dengan demikian komunikasi yang terjadi didalam grup discord ini terjadi setiap harinya dengan para anggota ayng terdapat didalamnya. Didalam grup discord ini para anggota berkomunikasi dengan cara mengetik di *lobby chat* yang bisa dilihat oleh semua anggota lainnya, serta berlanjut komunikasi dengan berbicara saat memasukin *channel* yang tersebut untuk saling menukar informasi saat sedang bermain game PUBG.

Dengan penjelasan diatas mengenai pola interaksi yang terjadi didalam grup discord PUBG.INDO.FUN yang memiliki pola interaksi semua saluran yang dimana para anggotan serta admin bisa saling berkomunikasi satu sama lainnya, berikut adalah proses pelaksanaan komunikasi yang terjadi didalam grup discord PUBG.INDO.FUN yang dapat di gambarkan melalui gambar alur komunikasi berikut :



Gambar 2
Alur Komunikasi Grup Discord PUBG.INDO.FUN

Menurut Barry Pratama[1] aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang di buat untuk melayani serta memenuhi kebutuhan akan beberapa aktivitas. Aplikasi basis data terdiri dari sekumpulan menu, formulir, laporan dan program yang memenuhi kebutuhan fungsional unit bisnis / organisasi / instansi. Sesuai dengan pernyataan dia atas pada hal ini aplikasi Discord adalah menjadi layanan untuk memenuhi kebutuhan para *player game* untuk berkomunikasi dengan yang lain, dan juga aplikasi Discord membantu dalam berkomunikasi lebih baik serta menjadi wadah bagi para pemain game untuk bisa menncari rekan bermain kemudian berkomunikasi satu sama lainnya.

Menurut Ibis, aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah serta mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi pengguna. Beberapa aplikasi yang di gabung menjadi satu pake di sebut *application suite*. Dengan pernyataan tersebut bahwa aplikasi Discord membantu dalam mempermudah suatu komunikasi yang terjadi didalamnya dan bukan malah menjadi beban saat ingin berkomunikasi. Didalam aplikasi discord ini terdapat fitur-fitur yang memudahkan para penggunanya untuk menggunakan akses tersebut yang dimana dapat mempermudah dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Melalui aplikasi discord seseorang bisa dengan mudah menggunakannya untuk berkomunikasi dengan teman atau rekan dalam memainkan suatu game atau hanya sekedar berbicara untuk saling bertukar pikiran.

Dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang memiliki fungsi yang sama untuk berkomunikasi didalamnya, Discord memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan aplikasi lain seperti *TeamSpeak*. Discord memiliki keunggulan karna tidak mengganggu saat bermain game seperti adanya gangguan pada server ataupun terjadi kesalahan pada discordnya yang tidak pernah terjadi. Sesuai dengan pernyataan dari Taufik selaku pemilik dan pembuat grup discord PUBG.INDO.FUN, aplikasi discord ini mudah untuk di akses dan juga dalam penataan suatu grup lebih mudah untuk di tata. Terdapat pula fitur pendukung yang terdapat pada aplikasi discord ini yang dimana dapat membuat para anggota didalam grup discord PUBG.INDO.FUN lebih nyaman dan lebih bersahabat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dari hasil wawancara melalui 4 informan maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini mengenai pola komunikasi yang terjadi didalam grup discord PUBG.INDO.FUN melalui aplikasi discord adalah pola komunikasi multi arah, yang dimana pola komunikasi multi arah terjadi pada saat para anggota didalam grup discord PUBG.INDO.FUN saling berkomunikasi dan bertindak sebagai komunikator dan komunikan dimana para anggota didalam grup discord saling bertukar pikiran secara dialogis. Yang membuat pola komunikasi multi arah dipilih sesuai dengan yang terjadi di grup discord PUBG.INDO.FUN dikarnakan dimana par anggota didalam grup discord ini berkomunikasi dari segala arah dan dapat dilihat oleh anggota discord lainnya bahwa sedang ada yang berkomunikasi seperti contoh ada anggota yang mencari rekan untuk bermain kemudian anggota lain merespon untuk bermain bersama. Penetapan pola komunikasi multi arah didalam grup discord PUBG.INDO.FUN didukung oleh kesesuaian dari hasil pengamatan peneliti yang telah terjun kedalam grup discord tersebut.

Tetapi didalam grup discord ini tidak menutup kemungkinan terdapat pola komunikasi dau arah, di karnakan dalam bermain game PUBG para pemainnya bisa bermain secara duo atau berdua saja. Dengan memanfaatkan grup discord ini para pemain bisa memasuki *channel* yang tersedia di dalam grup discord yang hanya bisa berisikan oleh 2 anggota saja, pada saat itulah komunikas dua arah terjadi dimana hanya terdapat 2 anggota yang berkomunikasi tanpa dilihat oleh anggota lainnya yang terdapat para grup discord PUBG.INDO.FUN.

Dimana para anggota grup discord yang tergabung saling berkomunikasi satu sama lainnya saat sedang mencari rekan bermain ketika memasuki grup discord PUBG.INDO.FUN. Para anggota discord saat memasuki grup ini memulai komunikasi saat mereka mengetik di *lobby chat* bahwa mereka sedang mencari rekan untuk bermain *game* PUBG, kemudian komunikasi berlanjut saat para anggota memasuki *channel* tertentu sesudah mendapatkan *team* untuk bermain *game*.

Saran

Saran Akademis

Saran yang akan peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti aplikasi Discord adalah lebih memperdalam komunikasi yang terjalin didalam aplikasi discord ini. Karna didalam penelitian aplikasi discord ini peneliti membuka untuk mengembangkan komunikasi yang terjadi didalam aplikasi discord ini untuk penelitian selanjutnya.

Saran Praktisi

Saran yang akan peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya yang berniat untuk menjadikan Discord sebagai subjek penelitian grup discord PUBG.INDO.FUN hanya berpusat pada satu *game* saja yaitu *game PlayerUnknownBattlegrounds(PUBG)*, padahal terdapat berbagai macam *game* yang terkenal dikalangan *gamers* di Indonesia seperti *game DOTA2, CSGO, FORTNITE* dll. Apabila grup ini tidak berfokus terhadap satu *game* saja melainkan memiliki *channel* khusus untuk *game* lain tentunya membuat grup discord ini menjadi lebih terkenal lagi serta memiliki anggota yang banyak dan juga menjadikan grup discord ini menjadi grup discord nomer 1 di Indonesia untuk kalangan para *gamers* yang ingin mencari rekan untuk bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam (2014), *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Bungin, Burhan M. (2008). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan M. (2013). *Metodologi penelitian sosial dan ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan publik, komunikasi, manajemen dan pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Creswell, John W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches 3rd Edition*. London: Sage Publication Ltd.
- Ardial. (2015). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Andesti, Tiara. (2017). *Pola Komunikasi Baretong dalam Prosesi Pernikahan Adat Kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat*. Skripsi Universitas Telkom.
- Putra, Anggi. (2012). *Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi di Dalam Komunitas Online Game Point Blank)*. Skripsi Universitas Telkom.
- Ricky, Rio. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1-Ron*. Skripsi Universitas Telkom.
- Oktavianus, Arimanto. (2016). *Pola Komunikasi dan Budaya Kelompok Komunitas Vespa (Studi Etnografi Komunitas Modern Vespa Chapter Bandung)*. Skripsi Universitas Telkom.
- Anggraini, Siska. (2015). *Interaksi Sosial Kaum Gay Studi Virtual Etnografi Pada Kaum Gay Pada Media Sosial Grindr*. Skripsi Universitas Telkom.
- Arif, Choirul. (2010). *Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*. Jurnalikom.uinsby.ac.id.

- Effendi, Mukhtar. (2010). *Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi*. Ejournal2.stainpurwokerto.ac.id .
- Yohana, Nova. (2014). *Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya.dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa*. BppkiBandung.
- Intan, Mutiaz. (2011). *Komunikasi Simbolik Dunia Maya Dalam Game online " Idol Street"*. Repository Unpad.
- Widarti, Indah. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kecanduan Game online Pada Remaja Di Malang*. Skripsi.unm.ac.id.
- Bala, Kiran. (2014). *Social Media And Changing Commucation Patterns*. Caluniv.ac.in .
- Ebrahim, Nader & Ahmed, Shamsuddin, (2009). *Virtual Teams*. <http://cogprints.org>.
- Webster, J & Wong, W.K.P. (2008). *Comparing Traditional and Virtual Group Forms: Identity, Communication and Trust in Naturally Occurring Project Teams*. <http://www.tandfonline.com>.
- Rheingolg, Howard & Berkeley, U.C. (2008). *Virtual Communities – Exchanging Ideas Through Computer Bulletin Boards*. Ivwresearch.org.
- Dowerah, Trisha. (2012). *Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enable connection*. <http://www.ijsrp.org/> .