Komunikasi Termediasi Dalam Server Discord (Analisis Data Deskriptif Pada Komunitas E-Sports Rij)

Haekal Nadhil Badjeber [1], Oki Ahmad Ismail [2],
[1] Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, Haekalele@student.telkomuniversity.ac.id
[2] Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Sosial,, Universitas Telkom , Indonesia, okiaismail@telkomuniversity.ac.id

Abstract
The development of gaming has transformed it into a social space, where platforms such as Discord have become hubs for virtual community building. However, research on interactions within multinational e-sports teams facing intercultural interaction challenges remains limited. This study aims to analyse the interactions formed through Computer-Mediated Communication (CMC) on the Discord server of the multinational e-sports team SQUAD, Running in Japanese (RIJ). Using a qualitative approach through descriptive method, data was collected through participant observation, in-depth interviews with team members from various countries, and analysis of digital artefacts. The results show that the communication culture on the RIJ server is built on a clearly separated structure between a "public" space for casual social interaction and a "competitive" space for serious strategic activities. This culture is characterised by the formation of a hybrid identity, reflected in internal jokes and the use of visual media such as GIFs to overcome language barriers. The server functions as a "third space" where social bonds are strengthened through non-gaming activities, blurring the boundaries between online and offline life. This study concludes that the RIJ Team's communication culture is an adaptive ecosystem, formed from user interactions and the interplay between platform features, the team's competitive goals, and the diverse social needs of its members.
Keywords: Interaction, desccriptive method, Discord, E-sports, Multinational Community

Abstrak
Perkembangan *game* telah mengubahnya menjadi ruang sosial, di mana platform seperti Discord menjadi pusat pembentukan komunitas virtual. Namun, penelitian mengenai interaksi komunikasi dalam tim *e-sports* multi-nasional yang menghadapi tantangan interaksi antarinteraksi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi komunikasi yang terbentuk melalui *Computer-Mediated Communication* (CMC) di *server* Discord tim *e-sports* SQUAD multinasional, Running in Japanese (RIJ). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan anggota tim dari berbagai negara, dan analisis artefak digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi komunikasi di *server* RIJ dibangun di atas struktur yang terpisah secara jelas antara ruang 'publik' untuk interaksi sosial kasual dan ruang 'kompetitif' untuk kegiatan strategis yang serius. Hal ini ditandai dengan terbentuknya identitas hibrida, yang tercermin dari lelucon internal dan penggunaan media visual seperti GIF untuk mengatasi hambatan bahasa. *Server* ini berfungsi sebagai 'ruang ketiga' di mana ikatan sosial diperkuat *melalui* aktivitas *non-gaming*, menghilangkan batas antara kehidupan *online* dan offline. Penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi yang terjadi dalam Tim RIJ adalah sebuah ekosistem yang adaptif, terbentuk dari interaksi pengguna dan antara fitur platform, tujuan kompetitif tim, dan kebutuhan sosial anggotanya yang beragam.
Kata Kunci: ***Interaksi, Discord, E-sports, Komunitas Multinasional***

I. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan sarana komunikasi yang lebih terorganisir, fitur di luar batasan game itu sendiri telah dijawab oleh platform seperti Discord, yang dengan cepat menjadi pusat bagi banyak komunitas gamer untuk berinteraksi, berkoordinasi, dan membangun komunitas (Mastellone, 2021). Evolusi ini menjadi landasan penting bagi pemahaman

platform game dan layanan pendukungnya, termasuk server Discord yang dielaborasi, membentuk interaksi virtual. Hal ini selanjutnya menjadi objek kajian yang relevan bagi komuntas virtual untuk memahami dinamika, norma, dan proses komunikasi yang berkembang dalam komunitas-komunitas online tersebut. Sejak kemunculannya, video game telah mengalami transformasi signifikan, tidak hanya sebagai bentuk hiburan interaktif tetapi juga sebagai ruang bagi terbentuknya interaksi dan komunitas virtual yaitu E-sports. Hal tersebut menjadi titik tolak peneliti untuk meneliti interaksi virtual yang termediasi dalam komunitas digital.

Pemerintah Indonesia menunjukkan komitmen terhadap perkembangan industri game dengan pengesahan Perpres Nomor 19/2024, Nia Niscaya, selaku Adyatama Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif Ahli Utama Kemenparekraf mengungkapkan bahwa pasar game di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar. Berdasarkan data dari Newzoo pada 2025, pasar gim di Asia-Tenggara diperkirakan akan menghasilkan pendapatan hingga $87.600.000.000,00,. Melihat statistik tersebut, terdapat harapan besar bahwa pengesahan Perpres Nomor 19 Tahun 2024 untuk mempercepat pengembangan industri game di Indonesia, langkah ini diharapkan dapat memperkuat daya saing Indonesia dalam pasar domestik, sekaligus memperluas kehadiran pelaku industri kreatif di sub sektor pengembang permainan yang mampu bersaing di pasar global. Gaming sebagai sebuah industri juga melihat perkembangan, dengan 1.896.000.000,0, pemain game ada di Asia, gaming telah menjadi salah satu sarana hiburan yang relevan, tetapi juga pilar ekonomi yang kuat di era digital (Josh Howarth, 2024).

Perkembangan *game online* yang semakin menuntut kelancaran komunikasi antar pemain, dibutuhkan sarana komunikasi yang kokoh. *In-game chat* telah menjadi fitur yang di harapkan oleh pemain, dengan kemampuannya yang dapat menghubungkan antara pemain menjadi daya tarik untuk pengguna, secara pengalaman bermain *game* memberikan unsur sosial, namun dalam tiap *game* berbeda, salah satu contohnya fitur *in-game chat* di *game destiny* tidak lebih baik dari telepon rumah, keterbatasan lain dari *in-game chat* yang berada di dalam *game* adalah jika pemain hanya ingin mengobrol dengan teman, hanya bisa di dalam *game* tersebut, salah satu solusi gratis dari permasalaan tersebut adalah VoIP (Voice Over Internet Protocol) yang paling umum digunakan adalah *Discord*. Pada dasar nya *Discord* sulit untuk diklasifikasi dengan berbagai fitur yang ditawarkan, dengan fitur pesan instan, *voice and video chat* (secara grup dan antar idividual), laman berita, berbagi *link*, foto dan video, *Streaming* dan *Screen sharing*, *Discord* memberikan pemain *game*, *streamer*, dan berbagai individu kreatif dan organisasi sebuah platform yang memiliki berbagai fungsi sesuai dengan kebutuhan.

Tim RIJ (Running In Japanese) adalah sebuah tim *e-sports* Squad yang sekarang menduduki peringkat ke 30 di dunia, terbentuk pada tahun 2024, untuk mengakomodir sekumpulan pemain *Squad* yang ingin bermain bersama dengan Discord sebagai media komunikasi, namun seiring berjalanya waktu dengan meningkat nya jumlah anggota, memungkinkan mereka untuk mengikuti kompetisi profesional dari *game* tersebut yang di gelar di daerah Asia Tenggara. Discord yang menjadi media komunikasi pilihan tim RIJ yang pada dasar nya adalah sebuah program VOiP (*voice over internet protocol*). Namun, dengan beragam fungsionalitas dari program tersebut seperti Voice *Channel* dimana memungkinkan bagi yang masuk ke *Channel* tersebut untuk berkomunikasi secara verbal..

Studi ini menggunakan metode deskriptif virtual dengan pendekatan kualitatif untuk mengidentifikasi dan mengetahui interaksi yang terbentuk melalui proses interaksi virtual yang termediasi atau dilakukan di *server Discord* Tim RIJ. *Server* tersebut adalah tempat mereka berinteraksi dalam *game* dalam konteks kompetitif dan kasual, dengan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan di dalam lingkungan tersebut, hal ini menimbulkan situasi yang menghasilkan interaksi yang di dapat dari kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pemahaman akan interaksi yang mutakhir.

II. TINJAUAN LITERATUR

1. Mediated Intercation (Interaksi Termediasi)

Mediated Interaction menjadi evolusi terkait informasi mengenai adanya *digital touchpoint* atau ekosistem digital dalam lingkungan informasi. Melalui konsep yang diungkapkan secara komprehensif dalam The Media and Modernity, interaksi secara virtual menjadi dimensi secara kohesif yang dapat dimediasi oleh sebuah *platform* (Thompson, 2020). Oleh karena itu, Penelitian interaksi yang termediasi oleh Discord memiliki koherensi terhadap konsep tersebut untuk menjadi indikator berdasarkan dimensi karakter interaksi.

Dimensi dalam konsep yang dikemukakan oleh John B. Thompson menjadi kerangka analisis komunikasi media, berikut merupakan dimensi dalam *Mediated Interaction* ialah:

A. *Mediated Online Interaction*
   Interaksi ini terbentuk ketika terbentuk nya internet. Dengan adanya CMC Hal ini memungkinkan komunikasi pada banyak komunikan secara *real-time.*
B. *Mediated Interaction*
   Hal ini mengacu kepada interaksi yang memisahkan pengirim pesan dan penerimanya dalam ruang dan waktu, seperti telepon, dimana komunikan dan komunikator terhubung secara langsung.
C. *Mediated-Quasi Interaction*
   Interaksi tersebut mengacu pada komunikasi bersifat satu arah atau *monologis* dimana komunikator memproduksi bentuk simbolik untuk komunikan tanpa respon langsung, hal ini seperti interaksi pada media seperti TV atau radio.
D. *Face-to-face Interaction*
   Dimensi ini mengacu pada interaksi yang melibatkan kehadiran dalam waktu yang sama, dengan adanya timbal balik dalam bentuk gestur, ekspresi dan suara.

2. Computer Mediated Communication dan Discord

Komunikasi telah terbantu dengan adanya internet, dalam perkembangannya telah memberikan berbagai wadah untuk melakukan komunikasi, mulai dari pesan singkat yang di rintis oleh MSN messenger dan Yahoo messenger, dan videotelephony dengan Skype dan Zoom, computer mediated communications (CMC), adalah komunkasi yang terjadi di dunia maya, komunikasi yang dilakukan di dunia maya terjadi dengan koneksi terhadap jaringan internet, dalam prosesnya komunikasi yang dilakukan melalui komputer mendorong pengguna untuk membentuk strategi untuk melakukan komunikasi yang efektif dalam membentuk hubungan dengan pengguna lain (Khairunisa, 2020b).

Hal tersebut didukung dengan temuan Chris Jenks dan alan firth, dengan berbagai keuntungan dan kekurangan yang dimiliki oleh CMC dalam bentuk suara, baik dalam situasi dua mata atau dalam suatu kelompok dalam sebuah chat room, mereka akan berkompromi berdasarkan tidak adanya komunikasi non-verbal yang terjadi dengan bergantian berbicara agar dapat mempermudah proses komunikasi (Herring et al., 2013).

Menurut darmawan, peneliti dapat menggunakkan beberapa dimensi untuk mengategorisasikan data dalam penelitian, antara lain

A. Dimensi Accsesibility
   Dimensi ini menunjukkan komunikasi melalui CMC memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan luas, dengan fokus dari dimensi ini adalah media yang digunakan
B. Dimensi Speed
   Dimensi ini berfokus terhadap bagaimana pesan yang dikirim melalui CMC diterima dengan cepat, dengan penekanan akan media yang digunakan dan isi pesan
C. Dimensi Amount
   Dimensi ini menunjukkan kapabilitas dari Media untuk memenuhi kebutuhan komunikasi oleh komunikator dan komunikan.
D. Dimensi Cognitive Effectiveness
   Dimensi ini mengacu kepada efektivitas CMC dalam memperkaya pengetahuan tentang pesan yang disampaikan
E. Dimensi Relevanvce
   Yang menunjukkan bagaimana informasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan melalui CMC dapat memenuhi tingkat kesesuaian dengan kebutuhan informasi dari komunikan
F. Dimensi Motivating

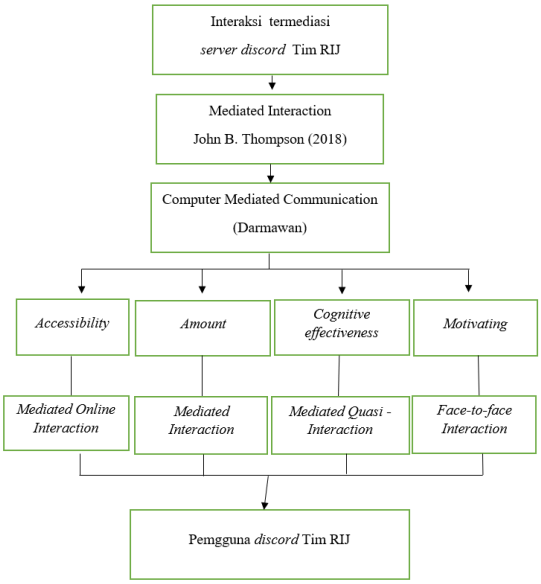
Yang mengacu pada informasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan melalui CMC dapat menumbuhkan motivasi untuk memahami dan menerapkan informasi tersebut

CMC yang terjadi melalui sosial media Discord memiliki kelebihan di mana fitur yang ditawarkan. Berbagai channel dalam sebuah server yang memiliki fungsi masing-masing yang membebaskan bagaimana komunitas tersebut mengelola dan menggunakan channel tersebut. Pada kasus tim RIJ salah satu channel tersebut digunakan sebagai media komunikasi dalam game kompetitif yang memerlukan koordinasi yang baik. Baik diluar situasi tersebut Discord pun digunakan oleh tim RIJ untuk menghabiskan waktu bersama teman seperti menonton video dan mengobrol.

Discord adalah media sosial yang berfokus akan Voice-over internet protocol, dimana pengguna dapat berkomunikasi secara real-time dengan lawan bicara dan pesan teks yang dapat dilakukan antar individu dan kelompok dan memungkinkan pembentukan komunitas online, Discord memungkinkan pembentukan server dimana pembentuk dapat mengundang pengguna lain ke dalam server tersebut, dari server yang dibentuk, terdapat kumpulan Voice channel yang ditandakan dengan simbol speaker dan text channel yang ditandakan dengan simbol tagar (#), setelah masuk kedalam sebuah server, pengguna dapat menggunakan voice channel setelah dengan menekan nama channel yang kemudian akan menyambungkan mereka dengan channel tersebut, kemudaian dengan menekan text channel mereka akan dapat melihat pesan-pesan sebelum nya yang telah di kirim oleh pengguna lain dan kolom dimana mereka dapat mengirimkan pesan mereka sendiri (Mastellone, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, kita dapat melihat kapabilitas Discord sebagai media komunikasi yang dapat memfasilitasi berbagai macam keperluan yang dimiliki pengguna.

9. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran ini dibentuk untuk menjelasan bagaimana terbentuknya interaksi dalam server RIJ melalui platform Discord. Penelitian ini menggunakan Interaksi Termediasi dan Computer-mediated Communication sebagai metode penelitian untuk menemukan interaksi yang terbentuk dalam server tersebut



Gambar 1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Olahan Peneliti (2025)

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang digunakan pada penelitian ini memungkinkan untuk menemukan interaksi yang terjadi di dalam *server Discord* tim *Running in Japanese* (RIJ), metode penelitian deskriptif ini digunakan agar peneliti dapat mendeskripsikan suatu populasi, situasi atau fenomena secara akurat dan sistematis, dalam penelitian ini peneliti tidak mengkontrol atau memanipulasi variabel apapun, melainkan hanya mengamati dan mengukurnya (Rita Fiantika et al., 2022). berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan interaksi yang terjadi dalam ruang virtual, baik faktor eksternal dan internal yang berasal dari kehidupan informan di luar *server* tersebut, unsur multi-kultural yang menjadi faktor dengan anggota tim RIJ yang memiliki berbagai macam etnis, bagaimana anggota *server* mengekspresikan diri mereka dalam ruang virtual, dan bagaimana *server Discord* tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dari informan, berdasarkan faktor tersebut, peneliti ingin memberikan gambaran dan uraian menyeluruh akan interaksi yang terjadi di dalam ruang virtual terebut, dan bagaimana interaksi tersebut terbentuk.

Subjek penelitian ini adalah anggota aktif dari server Discord tim RIJ. Pemilihan subjek didasarkan pada kriteria purposif untuk memastikan relevansi dan kedalaman data, yaitu telah bergabung dalam server minimal selama enam bulan, berpartisipasi dalam tiga atau lebih turnamen, aktif dalam diskusi dan kegiatan rutin server, dam merepresentasikan keragaman multinasional anggota. Objek penelitian adalah interaksi yang terbentuk melalui penggunaan Discord sebagai media interaksi di dalam server tim RIJ. Seluruh kegiatan penelitian, termasuk observasi dan wawancara, dilaksanakan sepenuhnya di dalam lingkungan virtual server Discord tersebut, yang berfungsi sebagai lokasi utama penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur, untuk memperoleh data primer yang kaya. Dengan observasi dimana peneliti terlibat secara aktif dalam kegiatan komunitas di server Discord RIJ selama tiga bulan. Partisipasi ini mencakup interaksi dalam diskusi di kanal teks, partisipasi dalam sesi latihan di kanal suara, dan kegiatan informal lainnya. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara langsung perilaku, norma, dan makna di balik interaksi yang terjadi. Wawancara semi-struktur dipilih untuk menggali perspektif, opini, dan pengalaman subjektif mereka terkait interaksi dalam server. Struktur wawancara yang fleksibel memungkinkan informan untuk memberikan jawaban yang terbuka dan mendalam, sehingga menghasilkan pemahaman yang holistik. Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder berupa dokumen digital seperti tangkapan layar percakapan, dan gambar yang relevan dari server Discord RIJ untuk melengkapi dan memvalidasi temuan.

Analisis data adalah proses sistematis untuk mencari dan menyusun transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti, yang memungkinkan peneliti untuk mempresentasikan apa yang peneliti temukan kepada orang lain, dengan mengorganisir data dan menjabarkan temuan ke dalam unti dan melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, menyortir data yang relevan dan membuat kesimpulan adalah proses analisis data. Dalam penelitian ini, digunakan model analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, mereka menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkesinambungan sampai tuntas, sehingga data sudah jenuh, dalam prosesnya terdapat beberapa tahapan dalam melakukan analisis data, yaitu, data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Untuk menjaga keabsahan dan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi partisipatif, dan analisis artefak digital. Selain itu, peneliti melakukan umpan balik dari hasil penelitian dengan mengonfirmasi kembali interpretasi temuan kepada informan untuk memastikan akurasi dan kesesuaian dengan realitas yang mereka alami. Aspek etika penelitian dijaga secara ketat selama proses penelitian. Peneliti memberikan penjelasan transparan mengenai tujuan penelitian kepada komunitas, memperoleh persetujuan dari setiap informan, serta menjaga anonimitas partisipan dengan menggunakan *username* mereka dalam laporan penelitian. Semua informasi yang bersifat rahasia dijaga kerahasiaannya untuk melindungi privasi anggota komunitas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan temuan penelitian yang dianalisis secara terintegrasi melalui empat unit yang diadaptasi dari Deni Darmawan, yaitu *Accessibility, Amount, Cognitive Effectivenes*, dan *Motivating.* Analisis ini mengungkap bagaimana Mediated Online Interaction, Mediated Interaction, Mediated Quasi – Interaction, Face-to-face Interaction secara kolektif membentuk interaksi komunikasi yang di dalam server Discord Tim Running in Japanese (RIJ).

1. *Accessibility*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa struktur server Discord RIJ secara sengaja dirancang untuk menciptakan sebuah ekosistem dualistik yang memisahkan secara tegas antara ruang interaksi kasual dan ruang aktivitas kompetitif. Pemanfaatan fitur kanal (*channels*) dan peran (*roles*) oleh pengurus server menjadi fondasi utama terbentuknya interaksi ini.

Di satu sisi, kategori *Public* berfungsi sebagai ruang sosial terbuka yang memfasilitasi interaksi informal. Kanal seperti #general menjadi pusat sosialisasi di mana anggota dapat membahas topik di luar game, berbagi meme, dan bercanda, sementara kanal suara Public Voip menjadi tempat untuk bersantai dan bermain game lain bersama. Ruang ini memungkinkan terbentuknya ikatan sosial dan komunitas yang solid, berfungsi sebagai katup pelepasan stres dari tekanan kompetitif.

Di sisi lain, kategori *Running in Japanese* dirancang sebagai ruang yang sangat terstruktur dan berorientasi pada tujuan. Kanal-kanal seperti #team-discussions untuk strategi, #vods untuk analisis pertandingan, dan Match Channel untuk komunikasi saat bertanding menciptakan lingkungan yang efisien dan fokus. Interaksi yang terbangun di ruang ini adalah interaksi keseriusan dan disiplin, di mana komunikasi bersifat to-the-point dan profesional. Sebagaimana diakui oleh *Squad Leader*, artefak kasual seperti *soundboard* tidak pernah digunakan selama pertandingan berlangsung, menandakan adanya kesepakatan interaksi yang dipahami bersama untuk memisahkan konteks.Pemisahan fungsional ini sejalan dengan temuan Wagenaar (2024) yang menyatakan bahwa struktur dalam platform digital dapat membentuk batasan dan lingkungan yang kondusif bagi fungsi tertentu. Dalam kasus RIJ, struktur ini secara efektif menopang dua pilar utama komunitas: sebagai tim e-sports yang ambisius dan sebagai komunitas pertemanan yang suportif.

2. *Amount*

Arsip digital di dalam server RIJ berfungsi ganda: sebagai penanda identitas kolektif dan sebagai alat strategis untuk pengembangan tim. Artefak interaksi yang muncul merefleksikan perpaduan antara interaksi sosial yang dinamis dan kebutuhan praktis tim kompetitif.

Dari sisi sosial, lelucon internal seperti penggunaan slang Indonesia "walawe" dan "woi lah rek" oleh anggota non-Indonesia menjadi bukti adanya proses integrasi interaksi. Hal ini sejalan dengan konsep *culture is learned* dari Martin & Nakayama (2022a), di mana anggota baru mempelajari dan mengadopsi elemen interaksi bukan karena makna literalnya, melainkan sebagai penanda keanggotaan dan partisipasi dalam komunitas. Selain itu, penggunaan GIF dan *soundboard* menjadi solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan komunikasi non-verbal dalam *computer-mediated communication* (CMC). GIF membantu menyampaikan emosi dan humor yang sulit diungkapkan melalui teks, sementara *soundboard* yang berisi cuplikan audio dari momen-momen ikonik tim berfungsi sebagai arsip audio yang memperkuat ikatan emosional dan sejarah bersama.

Dari sisi strategis, keberadaan kanal #rekap-pertandingan menunjukkan interaksi disiplin dan evaluasi yang kuat. Seperti yang dijelaskan oleh informan, arsip pertandingan ini menjadi alat krusial untuk analisis performa, introspeksi individu, dan penyusunan strategi melawan tim lawan. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi komunikasi di RIJ mampu beradaptasi, beralih dari interaksi santai yang diperkaya artefak humoristik ke komunikasi serius yang didasari oleh data dan analisis.

3. *Cognitive effectiveness*

Proses interaksi di dalam server RIJ ditandai oleh upaya kolektif untuk menjembatani perbedaan interaksi dan pemanfaatan fitur Discord untuk menciptakan ruang sosial yang melampaui fungsi gaming. Penggunaan Bahasa Inggris sebagai lingua franca menjadi jembatan komunikasi utama, namun tantangan muncul akibat variasi tingkat kemahiran berbahasa.

Temuan menunjukkan adanya strategi adaptasi komunikasi yang aktif dari kedua belah pihak. Anggota dari Indonesia proaktif menggunakan Bahasa Inggris, sementara anggota penutur asli seperti Killerauzie menyederhanakan bahasanya agar lebih mudah dipahami. Praktik ini menunjukkan terbentuknya interaksi inklusif yang secara sadar berusaha meminimalkan hambatan komunikasi dan memastikan tidak ada anggota yang merasa terkucilkan.

Lebih jauh, fitur kanal suara dan berbagi layar telah mentransformasi server menjadi ruang ketiga, yaitu sebuah lingkungan sosial virtual di luar rumah dan pekerjaan. Aktivitas seperti menonton Formula 1 bersama yang dilakukan oleh Boozle dan teman-temannya adalah bukti bahwa interaksi di server telah menyerupai interaksi tatap muka, di mana anggota dapat berbagi pengalaman dan melihat reaksi satu sama lain secara real-time. Server RIJ dengan

demikian tidak hanya berfungsi sebagai alat koordinasi untuk bermain game, tetapi telah menjadi ruang vital untuk membangun persahabatan, berbagi hobi, dan relaksasi.

4. *Motivating*

Pengalaman subjektif para anggota menunjukkan bahwa partisipasi dalam Tim RIJ didorong oleh motivasi yang beragam, mulai dari ambisi kompetitif hingga kebutuhan sosial, yang pada akhirnya mengintegrasikan Discord ke dalam rutinitas harian mereka.

Motivasi utama pembentukan tim adalah untuk berprestasi di kancah kompetitif Asia Tenggara. Ambisi ini menumbuhkan interaksi disiplin, kerja keras, dan keinginan untuk terus berkembang. Menariknya, dorongan ini meluas ke pengembangan diri di luar game, seperti yang dialami Ilyazdeha69 yang termotivasi untuk fasih berbahasa Inggris demi komunikasi yang lebih efektif. Di sisi lain, bagi anggota seperti Boozle, daya tarik utama RIJ adalah lingkungannya yang multikultural dan inklusif, di mana ia dapat bersosialisasi dan menjadi dirinya sendiri. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan tim kompetitif sangat bergantung pada kemampuannya menyediakan ruang sosial yang aman dan nyaman.

Keterlibatan yang mendalam ini tercermin dalam durasi penggunaan Discord oleh para informan, yang berkisar antara 30 menit hingga 7 jam per hari. Fenomena ini sejalan dengan konsep everydayness dari Hine (2015), di mana dunia maya tidak lagi dipandang sebagai entitas terpisah, melainkan telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari. Server RIJ telah berevolusi dari sekadar platform untuk bermain game menjadi ekosistem sosial integral di mana para anggotanya menjalani sebagian besar interaksi sosial mereka, membangun hubungan yang bermakna, dan membentuk identitas kolektif yang melampaui batas online dan offline.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi yang terbentuk dalam *server* Discord komunitas e-sports melalui penggunaan fitur yang terdapat dalam Discord dengan Computer-Mediated Communication (CMC) di *server* Discord Tim RIJ. Berdasarkan analisis deskriptif, berikut adalah temuan yang telah diidentifikasi. Struktur *server* yang dimiliki Tim RIJ telah dirancang untuk menciptakan dua ruang utama, kategori Public yang menjadi tempat interaksi kasual dan Running in Japanese, untuk kegiatan kompetitif, pemisahan ini menjadi interaksi komunikasi utama yang dimiliki Tim RIJ. Kategori Publik memungkinkan terbentuknya ikatan sosial, pelepasan stres dan keakraban bagi anggota, tanpa beban kompetitif. Sebaliknya, Kategori Running in Japanese menciptakan lingkungan yang terstruktur, disiplin dan memiliki fokus, di mana komunikasi yang dilakukan dituntut untuk efisien dan strategis bagi kesuksesan tim. Kedua elemen ini memungkinkan Tim RIJ untuk menyeimbangkan antara kegiatan bonding antar anggota dan mencapai prestasi yang memuaskan.

Arsip digital dalam server memiliki fungsi ganda, yakni afektif dan praktis. Secara afektif, artefak seperti penggunaan bahasa gaul internal, GIF, dan *soundboard* berfungsi sebagai penanda identitas kolektif dan menunjukkan adanya proses akulturasi serta interaksi hibrida yang unik. Secara praktis, arsip seperti rekap pertandingan dan kanal panduan menjadi instrumen vital untuk evaluasi, edukasi, dan pengembangan kemampuan kolektif.

Interaksi di dalam server juga memperlihatkan adaptasi komunikasi yang signifikan untuk menjembatani keragaman interaksi dan bahasa. Penggunaan Bahasa Inggris sebagai *lingua franca*, disertai dengan strategi seperti penyederhanaan bahasa dan standardisasi istilah, meningkatkan efektivitas komunikasi. Fenomena ini, ditambah dengan durasi penggunaan server yang signifikan dalam rutinitas harian anggota, menggambarkan konsep *everydayness*, di mana batas antara kehidupan daring dan luring menjadi kabur. Server Discord Tim RIJ telah menjadi ruang yang penting bagi para anggotanya untuk membangun persahabatan, menemukan identitas, dan merasakan *sense of belonging* yang melampaui sekadar hobi bermain game.

1. Saran Akademis

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat melakakukan studi komparatif antara beberapa komunitas *e-sports* dengan fokus *game* yang berbeda, untuk melihat bagaimana jenis permainan mempengaruhi pembentukan interaksi dalam *platform* seperti Discord. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian jangka panjang untuk mengamati bagaimana interaksi komunikasi berevolusi sering perubahan anggota, pencapaian tim dan perubahan *platform.* Fokus terhadap aspek komunikasi inter-kultural secara lebih spesifik dengan dapat lebih dapat membantu perkembangan studi komunikasi inter-kultural

2. Saran Praktis

Bagi Tim *e-sports* temuan akan pentingnya pemisahan ruang kasual dan kompetitif dapat menjadi contoh bagi tim lain untuk mengelola komunitas secara efektif, sebuah tim disarankan untuk memfasilitasi ruang untuk interaksi sosial non- kompetitif, untuk membangun hubungan kepercayaan di luar *game* yang dapat berdampak positif bagi performa kompetitif. Pemanfaatan fitur secara kreatif oleh tim dapat menjadi inspirasi bagi pengembang *software* untuk menciptakan fitur yang membantu komunitas multi-kultural, seperti alat terjemah teks dan pendalaman fitur untuk mengelola *channel-channel* yang terdapat dalam *server*.

Penelitian ini menegaskan bahwa komunitas virtual adalah ruang sah bagi pembentukan interaksi dan pengembangan interaksi sosial. Institusi pendidikan dapat memasukkan studi kasus seperti ini ke dalam kurikulum komunikasi digital, atau studi media sosial untuk memberikan pemahaman yang relevan mengenai fenomena sosial interaksi kontemporer.

REFERENSI

Boellstorff, Tom., Nardi, B. A. ., Pearce, Celia., Taylor, T. L. ., & Marcus, G. E. . (2024). *Ethnography and virtual worlds : a handbook of method*. Princeton University Press.

Creswell, J., & Cresswell, J. D. (2023). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Herring, S. C. ., Stein, Dieter., & Virtanen, Tuija. (2013). *Pragmatics of computer-mediated communication*. De Gruyter Mouton.

Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet*.

Jiang, J., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on Discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, *3*(CSCW). https://doi.org/10.1145/3359157

Josh Howarth. (2024, June 11). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics)*. https://explodingtopics.com/blog/number-of-*game*rs

Kałuża, M. (2008). *Intercultural communication and the Internet. The role of intercultural communication in Internet societies*. https://www.researchgate.net/publication/228385394

Khairunisa, A. A. (2020a). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*. 172–176. https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200818.039

Khairunisa, A. A. (2020b). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*.

Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, *15*(4), 541–556. https://doi.org/10.1177/1461444812458271

Mastellone, D. (2021). *Online Social Status: A Critical Discord Analysis*.

Nasrullah, R. (2018). *Etnografi virtual* (N. Nurbaya, Ed.; 2nd ed.). simbiosa Rekatama Media.

Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. www.globaleksekutifteknologi.co.id

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, & Susana Pajares Tosca. (2024). *Understanding Video Games; The Essential Introduction*.

Squad - Communicate. Coordinate. Conquer. (n.d.). Retrieved November 28, 2024, from https://www.joinsquad.com/

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatf, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.

Thompson, J. B. (2020). Mediated Interaction in the Digital Age. *Theory, Culture and Society*, *37*(1), 3–28. https://doi.org/10.1177/0263276418808592

Wagenaar, W. F. (2024). Discord as a fandom platform: Locating a new playground. *Transformative Works and Cultures*, *42*. https://doi.org/10.3983/twc.2024.2473