



COMMUNICATION NETNOGRAPHY IN ONLINE GAMING COMMUNITIES ON DISCORD

NETNOGRAFI KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS GAMING ONLINE DI DISCORD

Tina Kartika^{1*}, Fitria Noviyani², Muhamad Adip Juliansyah³, Ilham

Amar Faisal⁴, Mochamad Rafly⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Article Information

Submitted 31 October, 2024
Revision 10 November, 2024
Accepted 20 November, 2024
Published 9 December, 2024

ABSTRACT

The development of communication technology in recent decades has changed the way individuals interact, allowing the formation of online communities without geographic boundaries, including in the gaming industry. In Indonesia, the mobile gaming industry is experiencing rapid growth, supported by widespread internet access, with 79.5% of the population connected online by 2024. Communication applications such as Discord have become the main platform for the gaming community to interact, thanks to its messaging, voice and effective videos. Discord allows players from diverse backgrounds to connect, build solidarity, and develop a community identity. This research uses netnographic methods to analyze communication patterns in the gaming community on Discord. This approach aims to understand how virtual interactions form unique cultures, identities, and communication patterns that strengthen solidarity between members. Data was collected through participant observation and documentation, analyzed using data reduction and presentation techniques. This research found that communication in the Discord gaming community includes not only game-related discussions, but also social interactions that support strong bonds among its members.

Keywords: Discord, Gaming Community, Netnography

Perkembangan teknologi komunikasi dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah cara individu berinteraksi, memungkinkan terbentuknya komunitas online tanpa batas geografis, termasuk dalam industri game. Di Indonesia, industri game mobile mengalami pertumbuhan pesat, didukung oleh akses internet yang luas, dengan 79,5% populasi terhubung secara online pada tahun 2024. Aplikasi komunikasi seperti Discord telah menjadi platform utama komunitas gaming untuk berinteraksi, berkat fitur pesan, suara, dan video yang efektif. Discord memungkinkan pemain dari berbagai latar belakang untuk terhubung, membangun solidaritas, dan mengembangkan identitas komunitas. Penelitian ini menggunakan metode netnografi untuk menganalisis pola komunikasi dalam komunitas gaming di Discord. Pendekatan ini bertujuan memahami bagaimana interaksi virtual membentuk budaya, identitas, dan pola komunikasi unik yang memperkuat solidaritas antaranggota. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan dokumentasi, dianalisis menggunakan teknik reduksi dan penyajian data. Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi di komunitas gaming Discord tidak hanya mencakup diskusi terkait game, tetapi juga interaksi sosial yang mendukung ikatan kuat di antara anggotanya.

Kata Kunci: Discord, Komunitas Gaming, Netnografi

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara individu berinteraksi dan membentuk komunitas (Dian, 2020). Kemunculan internet dan media sosial memungkinkan terbentuknya komunitas-komunitas online yang tidak dibatasi oleh ruang geografis (Fara & Yuli, 2022). Komunitas-komunitas ini mencakup berbagai minat, mulai dari hobi, olahraga, hingga game. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, hal ini menjadi salah satu faktor utama dalam kemajuan game online di era globalisasi. Game tidak lagi sekadar hiburan individu yang bersifat satu arah. Fenomena bermain game secara bersama-sama kini telah menjadi aktivitas yang populer di kalangan Masyarakat (Prima, 2018).

Indonesia menjadi salah satu pasar industri game terbesar di dunia, khususnya dalam kategori game mobile yang dimainkan melalui ponsel, tablet, atau konsol. Menurut laporan dari We Are Social, Indonesia menempati urutan ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Laporan tersebut mencatat bahwa 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan video game per Januari 2022. Filipina berada di posisi pertama dengan 96,4%, sementara Thailand di posisi kedua dengan 94,7%. Vietnam berada di urutan keempat dengan 93,4% pengguna internet yang bermain video game, diikuti oleh India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%. We Are Social juga mencatat bahwa mayoritas, yaitu 83,6% pengguna internet di seluruh dunia berusia 16-64 tahun, bermain video game menggunakan berbagai perangkat, dan 68,1% dari mereka menggunakan smartphone (<https://databoks.katadata.co.id/>).

Kehadiran internet dimanfaatkan oleh industri untuk menyajikan permainan yang dapat diakses secara online melalui jaringan internet (Pulung & Agus, 2024). Hal ini sejalan dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221,56 juta orang. Angka ini setara dengan 79,5% dari total populasi Indonesia yang mencapai 278,696,200 jiwa.

Kemajuan ini juga didukung oleh kehadiran platform komunikasi online yang memfasilitasi interaksi sosial secara real-time, salah satunya adalah aplikasi Discord. Sebagai aplikasi komunikasi berbasis suara, teks, dan video, Discord pada awalnya dikembangkan untuk komunitas gaming. Namun, dalam perkembangannya, aplikasi ini telah menjadi salah satu platform utama bagi berbagai komunitas online untuk berinteraksi, termasuk komunitas penggemar game (Agung, dkk : 2022). Aplikasi Discord merupakan platform media sosial baru yang sering digunakan untuk berkomunikasi. Aplikasi ini umumnya dipakai untuk mendukung komunikasi dalam permainan online. Discord dianggap lebih efektif dalam mengirim pesan dibandingkan dengan fitur komunikasi yang ada dalam game (Jade & Putri, 2018). Menurut informasi dari Google Play, Discord berfungsi sebagai tempat berkumpul bagi komunitas dan kesempatan untuk berteman, memungkinkan interaksi dan bersenang-senang melalui pesan, suara, dan video (Niken, 2023).

Komunitas gaming online telah mengalami pertumbuhan yang signifikan seiring dengan semakin populernya industri game (Sudrajat & Pamungkas, 2016). Menurut data dari Newzoo, pasar game global mencapai nilai lebih dari 180 miliar dolar pada tahun 2021, dengan jutaan pemain yang terhubung melalui berbagai platform untuk bermain dan berdiskusi (Wijaya & Paramitha, 2018). Dalam konteks ini, komunitas gaming online tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial di mana para pemain bisa berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun relasi sosial. Discord telah menjadi salah satu platform yang paling banyak digunakan oleh komunitas gaming karena fitur-fiturnya yang memungkinkan para pengguna untuk membuat server komunitas, saluran suara dan teks, serta kemampuan untuk berbagi file multimedia (Isna, dkk : 2023). Hal ini membuat Discord sangat cocok untuk membangun dan mengelola komunitas dengan beragam ukuran, mulai dari kelompok kecil hingga komunitas besar yang terdiri dari ribuan anggota. Dalam komunitas ini, terjadi proses komunikasi yang kaya, mulai dari diskusi strategi permainan, berbagi tips, hingga percakapan non-game yang bersifat sosial.

Komunikasi virtual yang dilakukan oleh para gamers dapat memiliki dampak signifikan pada kehidupan sehari-hari mereka. Komunitas gaming di Discord berfungsi sebagai platform bagi para penggemar game untuk berdiskusi atau membahas topik yang mereka minati (Isna, dkk : 2023). Berdasarkan teori, terdapat proses interaksi dan pertukaran informasi yang membentuk pola-pola komunikasi tertentu (Rafiqoh & Cindoswari, 2020). Fenomena ini juga terjadi dalam komunitas gaming online di Discord, di mana interaksi antara para gamers tidak hanya sekadar berbagi informasi terkait game, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku dan mentalitas, serta pembentukan solidaritas yang kuat di antara para anggotanya. Netnografi sebagai metode penelitian memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana pola komunikasi ini terbentuk dalam komunitas online (Alif, dkk : 2021). Pada komunitas gaming di Discord, komunikasi terjadi secara virtual, dan latar belakang budaya dari setiap individu tidak menjadi penghalang dalam berinteraksi. Discord memungkinkan para gamers dari berbagai daerah dan latar belakang untuk saling berkomunikasi dengan mudah, baik melalui teks, suara, maupun video (Mochamad & Nur, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa platform ini bukan hanya sekadar media komunikasi, tetapi juga menjadi ruang sosial di mana identitas dan solidaritas komunitas terbentuk dan berkembang. Solidaritas yang tinggi dalam komunitas ini sering tercermin dari cara para gamers berinteraksi, seperti berbagi tips permainan, mendukung anggota lain dalam turnamen, atau sekadar bercanda di ruang obrolan. Pola komunikasi semacam ini tidak hanya memperkuat hubungan sosial di antara para anggotanya tetapi juga menciptakan budaya komunitas yang unik di Discord. Meskipun komunikasi terjadi secara virtual, anggota komunitas tetap mampu membangun ikatan yang kuat dan identitas kelompok yang khas (Syahrul, 2025). Mereka sering menceritakan pengalaman, strategi permainan, referensi, fan works, hingga mengisahkan cerita di dalam suatu games. Hal tersebut menunjukkan adanya timbal balik (feedback) satu sama lain. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk memahami bagaimana pola komunikasi terbentuk di komunitas para gamers di Indonesia yang aktif di Discord. Dengan menggunakan kajian

netnografi komunikasi, peneliti berupaya mengidentifikasi bentuk-bentuk identitas yang muncul dari interaksi tersebut, seperti cara mereka berkomunikasi, penggunaan bahasa, serta perilaku yang mencerminkan identitas sebagai bagian dari komunitas gaming. Melalui pendekatan netnografi, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana komunitas gaming di Discord menciptakan ruang sosial di mana interaksi yang beragam dapat membentuk pola komunikasi unik yang berpengaruh terhadap identitas dan solidaritas komunitas. Hal ini dilakukan untuk mengkaji komunikasi yang terjadi di antara anggota komunitas tersebut.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data yang lebih spesifik (Gunawan, 2013). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis pola komunikasi dalam komunitas gaming online di Discord secara langsung di lingkungan digital mereka. Sumber data primer dalam penelitian ini terdiri dari komunikasi teks, suara, dan video yang terjadi di dalam server-server Discord yang digunakan oleh komunitas gaming, serta data tambahan dari profil pengguna dan aktivitas komunitas. Sementara itu, data sekunder mencakup informasi dari penelitian sebelumnya, yakni buku, jurnal, artikel, dan sumber internet yang relevan dengan topik penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti secara aktif mengikuti diskusi dan interaksi yang terjadi di komunitas, serta dokumentasi berupa tangkapan layar dan catatan observasi. Adapun proses analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan teknik dalam analisis data kualitatif yang digunakan untuk memilih, mengelompokkan, dan mengarahkan data yang diperoleh setelah penelitian dilakukan (Rulli, 2019). Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan data mentah yang berasal dari observasi serta dokumentasi server Discord. Pendekatan ini efektif untuk mempelajari budaya komunikasi dalam suatu kelompok, karena memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana anggota komunitas berinteraksi dan membangun pola komunikasi. Penelitian ini juga berkaitan dengan filosofi interaksi simbolik, di mana komunikasi dipahami sebagai proses yang dibentuk oleh penggunaan simbol-simbol verbal dan nonverbal (Gabrilla, dkk : 2022). Dengan netnografi, peneliti dapat menggali lebih dalam bagaimana simbol-simbol tersebut digunakan dalam interaksi sehari-hari oleh anggota komunitas, sehingga membentuk pola komunikasi unik yang mencerminkan identitas kelompok. Melalui observasi terhadap dinamika komunikasi ini, peneliti berupaya mendeskripsikan bagaimana proses interaksi

dalam komunitas di Discord menghasilkan pola komunikasi tertentu yang memperkuat solidaritas dan identitas kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh peneliti selama penelitian adalah Discord memfasilitasi berbagai bentuk komunikasi, dari obrolan teks hingga suara dan video. Server di Discord memiliki saluran yang berfungsi sebagai ruang diskusi untuk topik-topik tertentu, memungkinkan anggota komunitas untuk mengelompokkan percakapan mereka berdasarkan minat. Struktur ini membantu mengurangi kebingungan dan memastikan bahwa setiap topik dibahas di tempat yang sesuai (Mochamda & Nur, 2022).

Discord secara resmi diluncurkan pada Mei 2015 dengan menggunakan domain discordapp.com. Menurut Citron, mereka tidak secara khusus menargetkan audiens tertentu, namun beberapa subreddit mulai menggantikan tautan IRC mereka dengan tautan Discord. Aplikasi ini kemudian banyak digunakan oleh para gamer, terutama dalam komunitas esports dan turnamen LAN. Selain itu, perusahaan memperoleh keuntungan melalui hubungan dengan streamer di Twitch serta komunitas subreddit yang membahas game seperti Diablo dan World of Warcraft (James, 2016). Pada Juni 2020, Discord mengumumkan perubahan fokus dari layanan yang awalnya khusus untuk video game menjadi platform komunikasi yang lebih serbaguna dan berfungsi sebagai aplikasi obrolan untuk berbagai kebutuhan. Mereka meluncurkan slogan baru, "Your place to talk," serta memperbarui tampilan situs webnya. Beberapa perubahan yang direncanakan termasuk mengurangi elemen humor terkait game dalam aplikasi, meningkatkan pengalaman onboarding bagi pengguna baru, dan meningkatkan kapasitas serta keandalan server (Monica, 2020).

Discord memfasilitasi berbagai bentuk komunikasi, dari obrolan teks hingga suara dan video. Server di Discord memiliki saluran yang berfungsi sebagai ruang diskusi untuk topik-topik tertentu, memungkinkan anggota komunitas untuk mengelompokkan percakapan mereka berdasarkan minat (Agung, dkk : 2022). Struktur ini membantu mengurangi kebingungan dan memastikan bahwa setiap topik dibahas di tempat yang sesuai. Dimana, sebuah server game biasanya memiliki saluran khusus untuk strategi permainan, pengumuman turnamen, dan diskusi di luar topik (off-topic). Berdasarkan hasil observasi, interaksi dalam komunitas gaming di Discord dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu:

a. Interaksi permainan (*in-game interaction*)

Di dalam komunitas virtual gaming, anggota sering berkomunikasi dan berdiskusi mengenai strategi permainan yang akan digunakan, berbagi tips dan trik bermain, serta saling memberikan masukan untuk meningkatkan keterampilan bermain masing-masing individu. Topik pembahasan tersebut mencakup taktik permainan, pengelolaan sumber daya, dan pengembangan karakter dalam game. Komunikasi kelompok yang berlangsung melalui Discord menjadi aspek utama dalam permainan yang melibatkan banyak orang dan kerjasama tim. Anggota kelompok dapat mendiskusikan pembagian peran, tugas, serta strategi khusus untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks ini, komunikasi dalam kelompok memiliki peranan yang krusial untuk memastikan koordinasi yang efektif dan optimal. Dalam konteks ini, komunikasi berfungsi untuk berbagi pengalaman bermain di antara para anggotanya (Rumengan, dkk : 2020). Hal ini mencakup momen-momen lucu serta pencapaian menarik yang terjadi di antara mereka. Komunikasi semacam ini dapat memperkuat hubungan sosial dan komunitas, menumbuhkan rasa kebersamaan di antara anggota, serta memperkuat identitas sebagai kelompok gaming. Media sosial Discord menjadi platform yang ideal untuk mengajukan pertanyaan dan meminta bantuan dari anggota komunitas. Anggota komunitas dapat memberikan jawaban, berbagi informasi, dan memberikan petunjuk kepada mereka yang membutuhkannya. Komunikasi semacam ini dapat membantu para gamer dalam memperluas pemahaman dan keterampilan mereka dalam permainan di Discord. Dalam diskusi yang dilakukan, anggota komunitas saling bertukar informasi mengenai berita dan fitur baru yang akan muncul dalam permainan tersebut. Topik ini membantu memperbarui pengetahuan antar anggota dan menjaga agar mereka tetap up-to-date dengan perkembangan yang terjadi di dalam permainan Discord (Isna, 2023).

b. Interaksi sosial (*social interaction*)

Interaksi sosial mencakup percakapan di luar konteks permainan, seperti membicarakan minat pribadi, berbagi meme, atau sekadar mengobrol santai. Di waktu luang, ketika tidak sedang bermain game, pemain biasanya melakukan aktivitas lain, seperti berbincang tentang berbagai hal untuk memperkuat hubungan antarpribadi. Mereka akan membahas berbagai topik untuk mengisi waktu agar tidak merasa bosan saat bermain game. Meskipun ada banyak topik yang bisa dibahas dalam sebuah percakapan, banyak orang tetap bersemangat ketika mendiskusikan lawan jenis. Tak jarang, seseorang akan memutar musik untuk mengubah suasana. Hal ini menjadi keunggulan Discord, dimana ketika merasa bosan, dapat memutar musik tanpa

mengalami lag dalam permainan. Semua ini berkat Bot yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan berbagai cara. Discord menyediakan fitur Bot yang dapat digunakan pemain di waktu luang mereka, membantu memperkuat persahabatan di saluran tersebut (Isna, 2023). Beragam jenis Bot tersedia, seperti Bot Musik untuk bernyanyi bersama dan Bot yang menawarkan mini game agar komunitas gaming bisa bersantai dan tidak bosan dengan permainan kompetitif. Variasi fitur Bot di Discord membuat interaksi antar gamer menjadi lebih beragam, memungkinkan mereka untuk melepaskan rasa bosan dari permainan yang menguras pikiran.



Gambar 1 Tampilan Aplikasi Discord

Berdasarkan komunikasi pada Komunitas Gaming Online di Discord menunjukkan bagaimana interaksi antar anggota komunitas terbentuk. Adapun aktivitas tersebut dapat menghasilkan pola komunikasi yang berulang yang terbentuk melalui penggunaan platform digital yang mendukung komunikasi real-time. Melalui fitur-fitur seperti saluran suara dan teks, para gamers dapat bertukar informasi, strategi, dan pengalaman secara langsung. Menurut Djamarah (2004:1) dalam Rumengan, dkk (2020), pola komunikasi mencakup hubungan yang terbentuk di antara beberapa unsur yang saling berkaitan untuk memberikan gambaran tentang proses komunikasi yang sedang terjadi. Efendy (dalam Gunawan 2013:225) juga menambahkan bahwa pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk merepresentasikan keterkaitan unsur-unsur yang ada, yang bertujuan mempermudah pemikiran secara sistematis dan logis. Berdasarkan jurnal Rumengan, dkk (2020), pola komunikasi terdiri atas empat model, antara lain adalah :

1. Pola Komunikasi Linear

Proses linier berarti berlangsung dari satu titik ke titik lainnya secara langsung. Dalam konteks komunikasi, proses linier adalah proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan sebagai titik akhir. Dalam konteks komunitas gaming di Discord, pola ini dapat terlihat ketika seorang anggota tim memberikan instruksi atau strategi permainan kepada anggota lainnya tanpa adanya diskusi atau interaksi lebih lanjut. Dimana, saat seorang pemain mengumumkan "Serang musuh di kiri!" dan anggota tim lainnya menerima perintah tersebut tanpa memberikan tanggapan atau umpan balik. Di sini, proses komunikasi berjalan dari pengirim (pemain yang memberi instruksi) ke penerima (anggota tim), tetapi tidak ada interaksi lebih lanjut yang terjadi.

2. Pola Komunikasi Sirkular

Proses komunikasi ini berasal dari karakteristik sirkular yang secara harfiah berarti bulat, bundar, atau berputar, berlawanan dengan kata linier yang bermakna lurus. Dalam konteks komunikasi yang dimaksud di sini adalah terjadinya umpan balik, yaitu adanya aliran informasi dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu, terkadang umpan balik tersebut mengalir dari komunikasi kepada komunikator sebagai tanggapan terhadap pesan yang diterima dari komunikator. Dalam komunitas gaming di Discord, pola ini dapat terlihat ketika para pemain berdiskusi tentang strategi permainan secara aktif. Dimana, seorang anggota tim mengusulkan taktik baru, dan anggota lainnya memberikan tanggapan, baik dengan setuju atau menolak, serta menambahkan ide-ide baru. Proses ini menciptakan dialog yang dinamis, di mana informasi terus mengalir antara semua anggota, dan keputusan diambil berdasarkan konsensus. Hal ini memungkinkan para gamer untuk saling memperkuat dan memperbaiki strategi mereka secara bersama-sama.

3. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer melibatkan komunikasi langsung antara individu yang terlibat dalam interaksi. Dalam komunitas gaming di Discord, pola ini dapat dilihat saat para gamer melakukan voice chat selama permainan. Mereka berkomunikasi secara langsung, menyampaikan pesan, strategi, atau berbagi informasi terkait permainan dengan menggunakan suara. Misalnya, ketika seorang gamer menyampaikan pesan kepada rekan timnya tentang keberadaan musuh melalui saluran suara, itu merupakan komunikasi primer yang menunjukkan interaksi langsung dan personal antara anggota tim.

4. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder melibatkan penggunaan media atau saluran untuk menyampaikan pesan kepada orang lain, sering kali melibatkan lebih dari dua individu. Dalam konteks Discord, pola ini bisa dilihat ketika informasi dibagikan melalui saluran teks atau forum yang memungkinkan anggota komunitas untuk berbagi strategi, tips, atau pengalaman bermain dengan lebih banyak orang. Dimana, seorang gamer menulis panduan strategi di saluran khusus dalam server Discord, yang kemudian dibaca dan direspon oleh banyak anggota lainnya. Proses ini menciptakan jejaring informasi yang lebih luas, di mana pesan dapat mencapai audiens yang lebih besar dan memicu diskusi lebih lanjut di antara anggota komunitas.

Melalui analisis pola komunikasi linear, sirkular, primer, dan sekunder, terlihat bahwa komunitas gaming di Discord menciptakan berbagai bentuk interaksi yang memperkaya pengalaman bermain. Masing-masing pola komunikasi ini berkontribusi pada pembangunan solidaritas, identitas, dan strategi kolektif di antara anggota komunitas (Fara & Yuli, 2022). Adapun pola komunikasi dan interaksi simbolik saling berkaitan dalam membentuk dinamika sosial di komunitas gaming online di Discord. Pola komunikasi, baik linear, sirkular, primer, maupun sekunder, menetapkan bagaimana informasi mengalir di antara anggota, sementara interaksi simbolik memberikan makna pada pesan-pesan yang disampaikan, yang berfokus pada bagaimana anggota komunitas menggunakan simbol, bahasa, dan interaksi sosial untuk membangun makna dan identitas dalam komunitas tersebut. Bahasa yang digunakan dalam komunitas gaming di Discord sangat variatif dan sering kali mencakup jargon atau slang yang hanya dipahami oleh sesama gamer. Misalnya, istilah seperti "gg" (good game), "meta" (strategi terbaik saat ini), atau "nerf" (penurunan kekuatan karakter atau item dalam game) adalah hal yang umum ditemukan. Selain itu, komunikasi di Discord bersifat multimodal, di mana anggota dapat menggunakan teks, emoji, GIF, stiker, dan bahkan klip suara untuk mengekspresikan diri. Hal ini memungkinkan komunikasi yang lebih kaya dan dinamis dibandingkan dengan platform teks tradisional. Setiap komunitas gaming di Discord juga memiliki budaya unik yang mencerminkan minat dan gaya komunikasi anggota. Budaya ini tercermin dalam cara mereka berinteraksi, aturan yang diterapkan di server, dan cara mereka merespons anggota baru. Dimana, beberapa server sangat terbuka terhadap anggota baru dan memiliki saluran khusus untuk perkenalan, sedangkan yang lain lebih tertutup dan menuntut anggota baru untuk mengikuti aturan ketat sebelum dapat bergabung. Budaya komunitas ini juga sering dipengaruhi oleh game yang mereka mainkan; server untuk game yang kompetitif cenderung

lebih serius dan fokus pada strategi, sementara server untuk game kasual lebih santai dan berorientasi pada hiburan.

Selain itu, dalam komunitas gaming di Discord, individu membentuk identitas mereka melalui interaksi simbolik. Penggunaan avatar, nama pengguna, dan cara berbicara menciptakan representasi diri yang unik. Ketika anggota berinteraksi, mereka menyampaikan dan mengonsolidasikan identitas mereka sebagai gamer. Identitas ini sering kali dipengaruhi oleh karakteristik permainan yang mereka mainkan dan bagaimana mereka berperan dalam komunitas. Dimana, seseorang yang aktif memberikan tips dan strategi mungkin dianggap sebagai "mentor" dalam komunitas, sedangkan yang lain yang lebih banyak bermain mungkin dikenal sebagai "pemain." Hal ini menunjukkan bagaimana simbol, bahasa, dan interaksi sosial digunakan untuk membangun makna, identitas, dan solidaritas. Melalui penggunaan simbol-simbol tertentu, anggota komunitas tidak hanya berkomunikasi tetapi juga menciptakan ikatan yang kuat dan budaya unik yang mencerminkan pengalaman dan nilai-nilai bersama. Pendekatan ini memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi dalam komunitas gaming dapat membentuk pengalaman sosial bagi para anggotanya.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Discord memainkan peran penting dalam membentuk pola komunikasi dan interaksi sosial dalam komunitas gaming online. Discord tidak hanya menyediakan sarana komunikasi teks, suara, dan video, tetapi juga mengelompokkan percakapan berdasarkan minat, yang memfasilitasi diskusi yang terfokus dan terorganisir. Pola komunikasi yang terbentuk di dalam komunitas gaming di Discord, baik linear, sirkular, primer, maupun sekunder, memperlihatkan bagaimana informasi mengalir dan berkontribusi dalam membangun solidaritas serta identitas kolektif. Penggunaan simbol, bahasa khusus, serta interaksi simbolik menjadi unsur penting yang mengikat anggota komunitas, menciptakan identitas bersama dan budaya unik yang mencerminkan nilai-nilai mereka. Berdasarkan pene Discord berhasil mengakomodasi kebutuhan komunikasi komunitas gaming dengan menyediakan struktur dan fitur yang mendukung interaksi real-time, sehingga memperkuat hubungan sosial dan kolaborasi dalam permainan. Penulis menegaskan bahwa Discord berfungsi sebagai platform yang adaptif dan serbaguna untuk interaksi dalam komunitas virtual, serta memiliki potensi besar untuk terus mengembangkan komunikasi digital yang inklusif dan interaktif di luar komunitas gaming.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si., Ibu Dr. Nanda Utaridah, S.Sos., M.Si., dan Bapak Jaya Aji, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku dosen pengampu mata kuliah Etnografi Komunikasi, atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada teman-teman sekelompok atas kerja sama yang baik selama penelitian ini, serta tim publikasi Jurnal Acta Diurna Ilmu Komunikasi atas dukungan yang diberikan.

REFERENSI

- Arifah, Fara Hasna., & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Game Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*. Vol. 2. No. 2, Juli: 57–65.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Bagaskoro, Pulung Wahyu., & Agus Triyono. (2024). Gaya Komunikasi Influencer Game Mobile Legends pada Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro Semarang. *Jurnal Netnografi Komunikasi (JNK)*. Vol 3, No. 1.
- C. V. Wijaya., & S. Paramita. (2018). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal Koneksi*, Vol. 3, No. 1.
- Chin, Monica (June 30, 2020). "Discord raises \$100 million and plans to move beyond gaming". *The Verge*. Diakses tanggal Oktober 19, 2024.
- Dihni, Vika Azkiya. (2022). 10 Negara dengan Jumlah Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022). <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kozinets, Robert. (2019). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Netnography Research*. London: Sage.
- Kusumawardani, Syahrul Perdana. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal UNAIR*, Vol 4, No 2.

- Lukito, Agung Rahmat., Wahyu Utamidewi., & Luluatu Nayiroh. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*. Vol 10, No. 1.
- Luthfyyah, A.A. Mutawakkil., J.W. Puspita., & L.S. Maharani. (2021). Cyberbullying di Media Sosial : Studi Netnografi pada Komentar Akun Youtube Rahmawati Kekeyi Putri Cantika. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 5. Desember: 225:232.
- Mangunsong, Gabrilla., Syarifuddin Pohan.,& Elok Perwirawati. (2022). Netnografi Komunikasi pada Komunitas Fandom Army Indonesia. *Jurnal Universitas Darma Agung*. Vol. 7. Oktober: 38-51.
- Nasrullah, Rulli. (2019). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nugraha, Prima Aji. (2018). Persepsi Komunitas Gamers terhadap Game Online (Studi Deskriptif tentang Persepsi Komunitas Gamers Surabaya terhadap Game Online Mobile Legends). <https://repository.unair.ac.id/74764/>
- Priyowidodo, Gatut. (2021). *Monografi Netnografi Komunikasi; Penerapan dalam Penelitian di Tiga Bidang*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Rafiqoh, & Cindoswari, A. R. (2020). Pengaruh Media Online Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Tayangan Youtube Yusi Faddila. *Scientia. Journal: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol 2, No. 3.
- Raihan, Jade Putra., & Putri, Yuliani Rachma. (2018). Pola Komunikasi Group Discord Pubg.Indo.Fun melalui Aplikasi Discord. *Jurnal Eproceedings Of Management*, Vol 5, No 3.
- Ricky,R., Sudrajat, R.H., & Pamungkas, Indra N.A. (2016). Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi pada Pengguna Game "Clash of Clans" Komunitas 1-Ron). *Jurnal Eproceedings Of Management*, Vol 3, No 1.
- Rightman, James (January 26, 2016). "Jason Citron lands \$20m for Discord". *gamesindustry.biz*. Gamer Network Ltd. Diarsipkan dari versi asli tanggal June 19, 2024. Diakses tanggal July 19, 2024.
- Rizal, Mochamad Syahrul., & Nur Maghfirah Aesthetika. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Discord dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Medium*.Vol 10. April: 19–27.
- Rumengan, Israel., F.V.I.A Koagouw., & Jhohny Samuel Kalangi. (2020). Pola Komunikasi dalam Menjaga Kekompakan Anggota Group Band Royal Worship Alfa Omega Manado. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/download/29668/28733>

Sioningrum, Niken Dwi. (2023). Apa Itu Discord, Aplikasi yang Sedang Viral Digunakan. <https://www.detik.com/sulsel/berita/d-7116264/apa-itu-discord-aplikasi-yang-sedang-viral-digunakan>

Sufah, Isna Faila., Nizaria Kusumastuti., & Nanda Attaya Satrio. (2023). Discord sebagai Sarana bagi para Gamers untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, 509-521.

Waruwu, Dian Fermina Mawati. (2020). Ujaran Kebencian di Media Sosial (Studi Netnografi di Akun Instagram @prof.tjokhowie. *Jurnal Aguna Ilmu Komunikasi*. Vol. 1. Juli: 55-69.