

APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM TIM PENGEMBANG KEEPCALM

Arizal Saepul¹, Ali Alamsyah Kusumadinata ^{2*}, Koesworo Setiawan ³

¹Sains Komunikasi, Universitas Djuanda, arizalsf@gmail.com;
ali.alamsyah@unida.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi Discord digunakan oleh komunitas Keepcalm dengan tujuan mempermudah mereka dalam berkomunikasi jarak jauh menggunakan metode CMC (*Computer Mediated Communication*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Discord sebagai komunikasi kelompok yang dilakukan dalam membentuk kohesivitas tim pengembang KEEPCALM. Menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti mengumpulkan data dengan metoda wawancara, observasi dan studi pustaka. Wawancara dilakukan terhadap anggota tim pengembang KEEPCALM dengan prinsip purposive sampling. Hasil penelitian ini pada tim pengembang KEEPCALM yang memanfaatkan aplikasi Discord dalam berkomunikasi kelompok untuk membentuk kohesivitas kelompok dengan menggunakan fitur *voice chat*, *text chat* dan *share screen*. Dengan menerapkan empat elemen komunikasi kelompok yaitu interaksi, waktu, ukuran dan tujuan serta terjadinya *groupthink theory* karena kohesivitas yang terbentuk.

Kata Kunci: Discord, *Groupthink Theory*, Komunikasi Kelompok

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi sangat dibutuhkan bahkan menjadi kebutuhan utama bagi sebagian orang. Bagi komunitas virtual penggunaan aplikasi untuk berkomunikasi sangat dibutuhkan untuk menunjang kekompakan dikarenakan didalam sebuah kelompok kita memungkinkan untuk berbagi informasi, pengalaman, pengetahuan kita dengan anggota lainnya, maka dari itu diperlukan wadah untuk berinteraksi setiap harinya. Komunikasi di dalam sebuah kelompok akan tercipta bila

terdapat hubungan dan kerjasama dalam kelompok tersebut, sebaliknya bila hubungan dan kerjasama tidak terjalin sulit kelompok tersebut dapat berkembang. Selain itu terdapat empat elemen komunikasi kelompok yaitu interaksi, waktu, ukuran dan tujuan (Daryanto & Rahardjo, 2016).

Kelompok atau komunitas merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005). Komunitas KEEPCALM ini merupakan komunitas virtual yang terbentuk secara tidak sengaja yang dilakukan oleh beberapa orang ketika bermain *game*, selain itu komunitas ini memiliki anggota yang berasal dari berbagai daerah sehingga dibutuhkan komunikasi kelompok yang baik untuk mencapai tujuan (Putra, Kusumadinata, & Hasbiyah, 2022). Maka dari itu diperlukan wadah untuk berinteraksi setiap harinya. Discord dibuat sebagai aplikasi yang dibuat untuk para pemain *game* menawarkan fitur server atau komunitas, dimana pengguna dapat membentuk kelompok atau komunitasnya secara virtual dan aplikasi Discord mempunyai banyak fitur seperti *voice chat* karena fitur tersebut sangat diperlukan bagi komunitas atau kelompok ketika sedang berdiskusi secara daring (Pratiwi, 2014). Tujuan dari penelitian ini menjelaskan pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media komunikasi kelompok untuk tim pengembang komunitas KEEPCALM.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang memahami fenomena tentang banyak subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan berupa bentuk kata dan bahasa (Moleong, 2016). Penelitian ini menentukan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana informan ditentukan atas dasar pertimbangan tertentu atau kriteria tertentu yang diterapkan (Sugiyono, 2017), yaitu anggota tim pengembang KEEPCALM diantaranya

adalah Apriyan selaku informan kunci, Fajar, Gemilang dan Dani sebagai informan pendukung. Data yang telah diterima oleh peneliti, dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga komponen, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Discord dipilih dengan berbagai macam alasan salah satunya yaitu fitur. *Voice chat* menjadi fitur utama untuk mereka gunakan setiap harinya, mirip seperti melakukan telpon menggunakan handphone, namun ini dilakukan menggunakan computer. Selain itu fitur lain yang sering digunakan adalah fitur sharing screen atau berbagi layer, yaitu salah satu fitur menampilkan apa saja yang ada pada layer kita mirip seperti persentasi, tidak lain untuk memudahkan anggota yang lain agar bisa melihat secara langsung apa yang dimaksudkan dalam diskusi. Discord pada komunitas ini difungsikan sebagai alat komunikasi atau interaksi antar anggota, karena keterbatasan jarak antar anggota yang jauh, jadi membutuhkan media agar komunikasi dan informasi bisa terus berjalan. Hal ini merupakan bentuk dari *Computer Mediated Communication* yang digunakan sebagai media komunikasi kelompok pada komunitas ini digunakan sebagaimana fungsinya, yaitu Discord berperan dalam membantu membangun komunikasi kelompok pada komunitas ini seperti kesepahaman dalam berkomunikasi dan juga sebagai tempat berbagi informasi sebagaimana fungsi dari sebuah komunikasi kelompok.

Selain sebagai media berkomunikasi kelompok Discord juga digunakan dalam membangun tingkat kohesivitas kelompok dengan cara menerapkan dan meningkatkan empat elemen komunikasi kelompok yaitu interaksi, waktu, ukuran dan tujuan dalam kelompok, hingga terjalin hubungan saling memiliki satu sama lain. Dalam meningkatkan interaksinya, fitur *voice chat* pada aplikasi Discord sangat berperan penting dalam membantu mereka saling berinteraksi atau berkomunikasi antar anggota saat mereka bekerja maupun bersantai. Daripada menggunakan fitur

text chat yang mana membutuhkan waktu untuk menerima feedback dari lawan bicara, voice chat ini sangat cepat menerima feedback yang mana saat situasi penting saat rapat atau maintenance fitur tersebut membuat seperti layaknya mereka merasa sedang diskusi tatap muka walaupun padahal mereka ada di rumah masing masing dengan jarak yang begitu jauh satu dengan yang lainnya.

Dalam berinteraksinya waktu menjadi penentu dalam komunikasi kelompok karena setiap harinya setelah semua kegiatan masing masing sudah diselesaikan, mereka akan langsung terhubung melalui *voice chat* dan memiliki durasi waktu yang rata rata berkisar 6 hingga 12 jam, mereka mengaku bisa lebih akrab karena memang sering menghabiskan waktu bersama sama. Ukuran dalam sebuah komunikasi kelompok mengacu pada kemampuan setiap anggota kelompok dapat saling mengenal, menurut informan Apriyan dalam upaya saling mengenal antar anggota pada komunitas ini, dia menyarankan untuk selalu merespon apapun bentuk interaksi yang terjadi di Discord agar terciptanya keakraban dalam komunitas yang mana hal tersebut mempermudah atau memperlancar interaksi satu dengan yang lainnya. Dalam mewujudkan tujuan para anggota di tim pengembang ini hal terpentingnya adalah menyelaraskan tujuan para anggota melalui interaksi dan saling tolong menolong dalam komunitas.

Indikator kohesivitas kelompok dapat ditemukan di tim pengembang KEEPCALM, diantaranya mereka selalu menjalin komunikasi baik melalui Discord dengan fitur *text chat* maupun *voice chat*, mereka juga selalu berjuang untuk selalu mempererat hubungan diri dengan anggota lainnya. Terutama kepada anggota yang sedang dihadapkan dengan masalah, anggota lainnya pasti secara alami akan membantu menyelesaikan masalah tersebut, entah dalam kasus yang serius dalam pengembangan *game* maupun kasus diluar itu. Menurut Dani hubungan baik antar anggota merupakan poin penting awetnya sebuah kelompok, dia merasa sudah lama berada di komunitas KEEPCALM maka dari itu Dani dan anggota lainnya selalu berjuang agar bisa menjaga hubungan baik.

Pada kelompok yang sudah tercipta kohesivitas, para anggotanya memiliki solidaritas yang erat atau kuat (Maharani & Hastasari, 2020). Para anggota merasa saling memiliki kepada sesama anggota atau kelompok itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan Apriyan “Kalo menurut saya semakin sering kita komunikasi sama orang tersebut, semakin kita paham dan banyak mengerti orangnya tuh gimana sih, dari sikapnya sifatnya atau kebiasaannya”. Informan Apriyan menambahkan bahwa solidaritas itu tercipta atas kesadaran mereka untuk menjaga hubungan dan membangun kelompok itu sendiri. Saling berusaha memnciptakan kebersamaan agar saling mengenal satu sama lain. Apabila sudah mengenal satu sama lain, akan terciptakan rasa agar bisa semakin erat dan berusaha bersama sama menjaga kesatuan kelompok. Kohesivitas juga bisa dilihat saat sesama anggota saling tolong menolong membangun kelompok. Misalnya saat mereka sedang melakukan maintenance rutin mingguan, tiap anggota sudah mengetahui apa yang harus mereka lakukan masing-masing. Seperti ada yang menyusun data apa saja yang dilaporkan pemain selama 1 minggu kebelakang, ada yang membantu membuat fitur baru pada *game*, melakukan test and trial pada fitur baru, membuat poster untuk update yang akan mendatang dan beberapa hal lainnya yang sudah menjadi tanggung jawab tiap anggota. Terbentuknya kohesivitas telah menciptakan rasa nyaman dan aman pada para anggotanya. Hal itu memberikan efek bagi kelompok seperti menimbulkan rasa saling memiliki. Sehingga setiap anggota selalu berusaha menjaga kesatuan kelompok, dan para anggotanya selalu berusaha memberikan peran penting untuk kelompok. Walaupun demikian, hal positif tidak selalu terjadi saat terciptanya kohesivitas. Tingginya tingkat kohesivitas kelompok sering membuat anggotanya menjadi tidak kritis. Para anggota condong untuk berpikir positif dengan dalih menjaga kesatuan kelompok sehingga tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan perbedaan pendapat (Richard, west, & Lynn, 2017; Ricky, Sudrajat, & Pamungkas, 2017), yang mana hal tersebut berpotensi menciptakan perselisihan dalam kelompok. Tinggi dan rendahnya tingkatan kohesivitas pada kelompok ini didorong oleh faktor efektivitas dan intensitas pola komunikasi. Ketika komunikasi terjadi dengan efektif, maka

tingkat kohesivitas kelompok akan semakin tinggi dan juga bila semakin tinggi intensitasnya yang terjadi maka semakin tinggi pula kohesivitasnya. Dapat disimpulkan bahwa kohesivitas dan komunikasi menjadi dua hal yang tidak dapat dipecahkan dari aktivitas berkelompok. Kedua hal tersebut bisa saling mempengaruhi, sehingga berpengaruh langsung terhadap kehidupan berkelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Sebagai media komunikasi kelompok pada komunitas Discord dimanfaatkan dalam membangun interaksi, hubungan antar anggota dan kesepahaman dalam berkomunikasi. Melalui fitur-fitur Discord seperti *voice chat*, *text chat*, dan *sharing screen* membantu komunitas ini dalam mengembangkan minat atau hobi para anggotanya, melaksanakan kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan tugas atau tanggung jawab masing-masing dalam tim pengembang. Selain sebagai komunikasi kelompok Discord juga digunakan dalam membangun tingkat kohesivitas kelompok dengan cara meningkatkan interaksi dan komunikasi dalam kelompok, hingga terjalin hubungan saling memiliki satu sama lain. Kohesivitas yang terbentuk memberikan banyak dampak pada anggota komunitas seperti rasa nyaman, aman, rasa saling memiliki, antusias yang tinggi, dan mempunyai rasa tanggung jawab terhadap peran atau tugas masing masing dalam kelompok. Namun dampak dari kohesivitas tersebut terkadang terjadi hal dimana anggota kelompok tidak berperilaku kritis terhadap suatu pendapat dan lebih memilih untuk diam dengan tujuan tidak menimbulkan konflik dengan anggota lainnya.

REFERENSI

- Daryanto, & Rahardjo, M. (2016). *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Gava.
- Maharani, N. A., & Hastasari, L. (2020). Analisis Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Yogyakarta Mengajar Dalam Membangun Kohesivitas. *Ektur Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(3), 254-258.
- Miles, M., Huberman, A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis Ed Ke-3*. London (Uk) : Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, F. (2014). Computer Mediated Communication (Cmc) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *Jurnal Komunikasi Profetik*, 7(1), 29-30.
- Putra, R. E., Kusumadinata, A. A., & Hasbiyah, D. (2022). Komunikasi Interpersonal Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Coding Backend Peserta Studi Indenpenden Mbkm . *Karimah Tauhid*, 1(6), 777-788. Doi:<https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.V1i6.7200>
- Richard, West, & Lynn, T. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. (2017). Pola Komunikasi Kelompok Game Online Pada Pengguna Game Clash Of Clans Komunitas 1-Ron. *Eproceedings Of Management*, 206.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitin Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.