



**KOMUNIKASI KELOMPOK GAMERS DALAM
MENGUNAKAN APLIKASI MEETING DISCORD
(Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFReturn)**



SKRIPSI

**UNIVERSITAS
Adinda Destiana Sari
44220010025
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Destiana Sari

NIM : 44220010025

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Kelompok Gamers Dalam Menggunakan Aplikasi Meeting Discord (Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFRReturn)

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, 19 Juni 2024



(Adinda Destiana Sari)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Adinda Destiana Sari
NIM : 44220010025
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Kelompok Gamers Dalam Menggunakan Aplikasi Meeting Discord (Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFReturn)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Christina Arsi Lestari, M.Ikom
NIDN : 0324028801

Ketua Penguji : Andi Pajolloi Bate, S.I.Kom, MA
NIDN : 0303069401

Penguji Ahli : Dr. Rosmawaty Hilderiah
Pandjaitan, S.Sos, M.T
NIDN : 0303027301



UNIVERSITAS

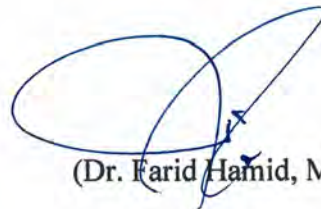
Jakarta, 19 Juni 2024
Mengetahui,
MERCU BUANA

Dekan Fakultas Ilmu
Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Destiana Sari
NIM : 44220010025
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Kelompok Gamers Dalam Menggunakan Aplikasi Meeting Discord (Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFRReturn)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juni 2024
Yang menyatakan,



(Adinda Destiana Sari)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul **“KOMUNIKASI KELOMPOK GAMERS DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI MEETING DISCORD (Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFRetorn)”**. Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Peneliti menyadari dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini juga tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti haturkan alhamdulillah atas Allah SWT yang telah mencurahkan anugerahnya serta ingin berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi terutama kepada :

1. Ibu Christina Arsi Lestari M.Ikom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, membantu, dan selalu memberikan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Andi Panjolloi Bate, S.I.Kom, M.A selaku Ketua Sidang Akhir.
5. Ibu Rosmawaty Hilderiah Panjaitan, S.Sos, M.T selaku Dosen Penguji Sidang Akhir.
6. Para Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak memberikan segenap ilmu pengetahuan komunikasi yang bermanfaat dan tidak terbatas kepada penulis.
7. Kedua orang tua tersayang, Ibu Ety Setyowati dan Bapak Hasan yang telah memberikan semangat, doa, dukungan moral serta material yang tiada henti-hetinya kepada peneliti serta memberi semangat dan memberikan banyak inspirasi dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Saudara-saudara penulis, Kak Taufan Aditya Putra terima kasih selalu percaya dan memberikan inspirasinya kepada peneliti untuk dapat berkembang dalam mimpi-mimpi peneliti sebagai panutan. Kak Megawati kakak ipar yang paling loyal dan baik hati. Adik Kenzo Aditya Putra *my beloved nephew and niece*.
9. Sdri. Eryca Sivana yang sama-sama berjuang sekaligus memberikan semangat, motivasi, dan selalu mau mendengarkan keluh kesah yang dihadapi peneliti untuk tetap melanjutkan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Para sahabat mercu tercinta yaitu Nabila Rizki Febrianti, Naomi Andrea Zefanya, Davina Novira, Erlangga Dharma Satria, Muhamad Arif Ibrahim,

- dan Delfin Fattah Amansjah yang memberikan motivasi semangat dan berjuang bersama-sama dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
11. Sdri. Sri Mulyaningsih dan Angellita Satura yang telah memberikan semangat yang tiada hentinya sekaligus memberikan motivasi untuk peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
 12. Teruntuk Komunitas *Generation RFR* terima kasih atas keterlibatan dan kontribusi yang berharga sebagai informan dalam penelitian ini.
 13. Dan para teman-teman semua yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu terima kasih atas dukungan, semangat, dan doa yang telah kalian berikan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Setiap ungkapan dukungan kalian telah menjadi pendorong dan penyemangat bagi peneliti untuk terus melangkah dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini yang bermanfaat dan menambah pengetahuan khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya

Jakarta, 22 Mei 2024

UNIVERSITAS Adinda Destiana Sari
MERCU BUANA

ABSTRAK

Nama : Adinda Destiana Sari
NIM : 44220010025
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Kelompok Gamers Dalam Menggunakan Aplikasi Meeting Discord (Studi Kasus Pada Komunitas Generation RFRReturn)
Pembimbing : Christina Arsi Lestari, M.Ikom

Kehadiran aplikasi sebagai media komunikasi para *gaming* memiliki peran penting dalam mendukung permainan *game* yang lebih baik. Yang terjadi pada komunitas *Generation RFRReturn* yang menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi untuk berinteraksi dengan anggota lainnya. Namun, terdapat masalah pada komunitas *Generation RFRReturn* yang menggunakan bahasa kasar dan tidak formal tampaknya menjadi suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi kelompok di komunitas *Generation RFRReturn* saat berkomunikasi melalui aplikasi *meeting* seperti *Discord*.

Penelitian ini menggunakan teori analisis interaksi yang dikembangkan oleh Robert Bales dan teori computer mediated communication yang mengacu pada interaksi komunikasi kelompok yang dilakukan komunitas *Generation RFRReturn* melalui aplikasi *meeting Discord* dalam penggunaan kata-kata yang bersifat negatif.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, paradigma konstruktivisme, teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam serta observasi untuk mendapatkan pemahaman mengenai interaksi simbolik komunikasi kelompok yang dilakukan oleh komunitas *Generation RFRReturn* pada saat berinteraksi di dalam aplikasi *meeting Discord*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk interaksi komunikasi kelompok yang dilakukan komunitas *Generation RFRReturn* melalui aplikasi *meeting Discord* membuktikan penggunaan bahasa yang cenderung kasar dan tidak formal sangat sering ditemukan pada obrolan mereka. Dan hal ini dianggap sebagai bentuk humor atau ikatan sosial di antara para anggota. Mereka mungkin merasa bahwa berbicara dengan bahasa yang lebih santai dan ekspresif dapat memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas kelompok.

Kata kunci : Komunikasi Kelompok, Interaksi, Komunitas, Aplikasi, Discord.

ABSTRACT

Name : Adinda Destiana Sari
NIM : 44220010025
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title Intership Report : Gamers Group Communication in Using Discord Meeting Application (Case Study on Generation RFReturn Community)
Counsellor : Christina Arsi Lestari, M.Ikom

The presence of applications as a communication medium for gaming has an important role in supporting better game play. The Generation RFReturn community uses Discord as a communication medium to interact with other members. However, there is a problem in the Generation RFReturn community that using rough and informal language seems to be a phenomenon that occurs. This research aims to find out the group communication in the Generation RFReturn community when communicating through meeting applications such as Discord.

Translated with DeepL.com (free version) This research uses the theory of interaction analysis developed by Robert Bales and the theory of computer mediated communication which refers to the group communication interaction carried out by the Generation RFReturn community through the Discord meeting application in the use of negative words.

This research uses a case study method, constructivism paradigm, data collection techniques with in-depth interviews and observations to gain an understanding of the symbolic interaction of group communication carried out by the Generation RFReturn community when interacting in the Discord meeting application.

The results of this study show that the form of group communication interaction carried out by the Generation RFReturn community through the Discord meeting application proves that the use of language that tends to be rough and informal is very often found in their chats. And this is considered as a form of humor or social bonding among the members. They may feel that speaking in a more casual and expressive language can strengthen the sense of community and group solidarity.

Keywords : Group Communication, Interaction, Community, Application, Discord.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Penelitian	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat Teoritis	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kajian Teoritis.....	21
2.2.1. Komunikasi Kelompok	21
2.2.1.1. Fungsi Komunikasi Kelompok.....	21
2.2.2. Analisis Proses Interaksi	22
2.2.3. CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>)	23
2.2.4. <i>New Media</i>	25
2.2.5. <i>Komunitas Virtual</i>	27
2.2.6. <i>Game Online dan Perilaku Komunikasi Gamers</i>	27

BAB III METODELOGI PENELITIAN	32
3.1. Paradigma Penelitian.....	32
3.2. Metode Penelitian.....	32
3.3. Subjek Penelitian.....	33
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4.1. Data Primer	35
3.4.2. Data Sekunder.....	37
3.5. Teknik Analisa Data.....	37
3.6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	41
4.1.1. Discord.....	41
4.1.2. Profil Komunitas <i>Generation RFR</i>	44
4.1.3. Struktur Komunitas <i>Generation RFR</i>	46
4.1.4 Profil Informan Komunitas <i>Generation RFR</i>	47
4.2. Hasil Penelitian	50
4.2.1. Penerapan Komunikasi Kelompok Terhadap Komunitas <i>Generation RFR</i>	51
4.2.2. Perilaku Komunikasi Kelompok Pada Komunitas <i>Generation RFR</i>	63
4.2.3. Analisis <i>Computer Mediated Communication</i> Pada Aplikasi Meeting Discord oleh Komunitas <i>Generation RFR</i>	70
4.3. Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Beranda Website Discord.....	2
Gambar 1.2. Data Aplikasi Discord iOS.....	3
Gambar 1.3. Data Pengguna Discord Pada Tahun 2024.....	4
Gambar 1.4. Game Online Rising Force (RF) Return Online: Remastered.....	6
Gambar 1.5. Tampilan Server Discord Komunitas Generation RFReturn	7
Gambar 4.1. Logo Discord.....	41
Gambar 4.2. Fitur Voice Call Pada Discord	42
Gambar 4.3. Fitur Chat Teks Pada Discord	43
Gambar 4.4. Fitur Untuk Membuat Server atau Grup Obrolan Pada Discord.....	43
Gambar 4.5. Fitur Explore Communities Pada Discord	43
Gambar 4.6. Direct Messages Pada Discord.....	43
Gambar 4.7. Struktur Komunitas <i>Generation RFReturn</i>	46
Gambar 4.8. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (1)	54
Gambar 4.9. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (2)	55
Gambar 4.10. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (3)	55
Gambar 4.11. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (4)	56
Gambar 4.12. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (5)	56
Gambar 4.13. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (6)	57
Gambar 4.14. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (7)	57
Gambar 4.15. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas <i>Generation RFReturn</i> di Discord (8)	58

Gambar 4.16. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (9)	58
Gambar 4.17. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (10).....	59
Gambar 4.18. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (11).....	59
Gambar 4.19. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (12).....	60
Gambar 4.20. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (13).....	60
Gambar 4.21. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (14).....	61
Gambar 4.22. Penggunaan Kata Kasar pada Saluran Grup Komunitas Generation RFRReturn di Discord (15).....	61
Gambar 4.23. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn (1).....	65
Gambar 4.24. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn (2).....	66
Gambar 4.25. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn (3).....	67
Gambar 4.26. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn(4).....	68
Gambar 4.27. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn (5).....	68
Gambar 4.28. Perilaku Komunikasi Kelompok Terhadap Anggota Komunitas Generation RFRReturn (6).....	69
Gambar 4.29. Tampilan Pengaturan Privacy & Safety Pada Discord.....	74
Gambar 4.30. Tampilan Pengaturan Suara Pada Discord	74
Gambar 4.31. Tampilan Pengaturan Chat Pada Discord.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Macam-Macam Game Online	5
Tabel 2.1.	Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2.2.	Riset Fungsi Komunikasi Kelompok	22
Tabel 2.3.	Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	28
Tabel 2.4.	Tipe-Tipe <i>Gamer</i>	29
Tabel 2.5.	Perilaku Komunikasi Gamers.....	31
Tabel 3.1.	Data Informan	34
Tabel 4.1.	Kata-kata yang bersifat Negatif.....	62
Tabel 4.2.	Singkatan Khusus Gamers	70
Tabel 4.3.	Komunikasi Verbal dan Komunikasi Nonverbal pada Komunitas Generation RFReturn	77
Tabel 4.4.	Alasan Komunitas Terkait Penggunaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal.....	78
Tabel 4.5.	Deskripsi Emotikon/Emoji.....	82
Tabel 4.6.	Karakteristin CMC Terkait Aplikasi Meeting Discord.....	87

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 PEDOMAN WAWANCARA	97
Lampiran 2 TRANSKIP WAWANCARA	100
Lampiran 3 TRANSKIP WAWANCARA 1	113
Lampiran 4 TRANSKIP WAWANCARA 2	125
Lampiran 5 TRANSKIP WAWANCARA 3	136
Lampiran 6 TRANSKIP WAWANCARA 4	147
Lampiran 7 DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN	158
Lampiran 8 CURRICULUM VITAE.....	160



UNIVERSITAS
MERCU BUANA