



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GEN Z DI
KELURAHAN JEMUR WONOSARI, KECAMATAN
WONOCOLO, KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)*

**Oleh:
Gilang Aista Wahyu Utomo
NIM. B95219099**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Gilang Aista Wahyu Utomo
NIM. : B95219099
Prodi : Ilmu Komunikasi
Alamat : Rezzana Residence 7a, Desa Anggaswangi, Kec.
Sukodono, Kab. Sidoarjo.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

***“Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z Di Kelurahan
Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya”***
adalah benar merupakan karya sendiri dan tidak pernah terbit
di lembaga tinggi pendidikan manapun.

Apabila dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan
skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung
segala konsekuensi sanksi akademik.

Surabaya, 6 Januari 2023

Yang



Gilang Aista Wahyu Utomo

NIM. B95219099

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Gilang Aista Wahyu Utomo

NIM. : B95219099

Judul : Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z Di
Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan
Wonocolo, Kota Surabaya

Telah diberikan bimbingan, arahan dan koreksi sehingga dinyatakan layak dan disetujui untuk diajukan kepada Fakultas guna diujikan pada sidang munaqasah.

Surabaya, 29 Desember 2022

Pembimbing,



Dr. Hj. Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si

NIP. 197312171998032002

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GEN Z DI
KELURAHAN JEMUR WONOSARI, KECAMATAN
WONOCOLO, KOTA SURABAYA

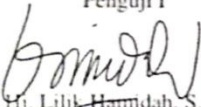
SKRIPSI

Disusun Oleh
Gilang Aista Wahyu Utomo
NIM B95219099

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata
Satu Pada tanggal 06 - 01 - 2023

Tim Penguji


Penguji I


Dr. Hj. Lilik Hamdah, S.Ag, M.Si
NIP. 197312171998032002


Penguji II


Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag, M.Fil.I
NIP. 197110171998031001

Penguji III


Dr. Nikmah Hadjati Salisah, S.Ip, M.Si
NIP. 197301141999032004

Penguji IV


Muchlis, S.Sos.I, M.Si
NIP. 197911242009121001





UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : GILANG AISTA WAHYU UTOMO
NIM : B95219099
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI/ILMU KOMUNIKASI
E-mail address : wahyugilang113@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI GEN Z DI KELURAHAN JEMUR

WONOSARI, KECAMATAN WOCOLO, KOTA SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Gilang Aista Wahyu Utomo)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Gilang Aista Wahyu Utomo, NIM B95219099. Discord sebagai media komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

Penelitian ini berisi tentang Discord sebagai media komunikasi Gen Z yang beraktivitas di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Persoalan yang hendak dikaji pada penelitian ini adalah mencari fenomena dan makna dari penggunaan discord sebagai media komunikasi. Dalam mengungkapkan persoalan tersebut peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif fenomenologi dalam menggali pengalaman pribadi dari para informan selaku pengguna aplikasi Discord. Adapun teori pendukung dari penggunaan aplikasi Discord bagi Gen Z sebagai media komunikasi adalah Teori Penggunaan dan Pemuhan Kepuasan dari Em Griffin dalam mencari gagasan dan pendapat dari audiens pengguna terkait fenomena Discord dan Penggunaan Teori Semantik Ferdinand de Saussure untuk mencari makna.

Diketahui bahwa adanya fenomena dan makna dari Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z memiliki latar belakang yang berbeda beda. Hal ini didasari pengalaman dari tiap pengguna Discord yang tidak sama, mulai karena tuntutan dari lingkungan yang mengharuskan untuk membatasi kegiatan bertatap muka. Keterbatasan jarak dan waktu yang mengharuskan mencari medium penghubung dalam berkomunikasi. Lalu sebagai sarana dalam mencari hiburan yang memang sangat bisa diberikan oleh aplikasi ini. Kemudian sebagai tempat yang menunjang kegiatan produktif dan sarana belajar karena banyaknya forum diskusi yang tersebar pada tiap servernya. Faktor dari adanya rekomendasi dan *influence* juga menjadi alasan tersendiri dari munculnya fenomena penggunaan Discord hal ini berhubungan dengan kegiatan persuasif dan *trust issue* yang di berikan oleh pengguna Discord yang diberikan rekomendasi. Pada

memberian makna pada tiap individu pengguna Discord juga berbeda dikarenakan pengalaman historis selama menggunakan aplikasi ini tentu tidak sama. Hal ini juga dilihat dari adanya penanda dan petanda dari tiap informan yang berbeda-beda.

Kata-kata kunci: Discord, Media Komunikasi, Gen Z

ABSTRACT

Gilang Aista Wahyu Utomo, NIM B95219099. *Discord as a Gen Z Communication Media in Jemur Wonosari Village, Wonocolo District, Surabaya City.*

This research contains Discord as a communication medium for Gen Z who are active in Jemur Wonosari Village, Wonocolo District, Surabaya City. The problem to be studied in this research is to find the phenomenon and meaning of using Discord as a communication medium. In expressing this problem, the researcher uses a qualitative phenomenological approach to explore the personal experiences of the informants as users of the Discord application. The supporting theories for using the Discord application for Gen Z as a communication medium are Em Griffin's Theory of Use and Fulfillment of Satisfaction in seeking ideas and opinions from audience users regarding the Discord phenomenon and Ferdinand de Saussure's use of Semantic Theory to seek meaning.

It is known that there are phenomena and meanings of Discord as a Communication Media Gen Z have different backgrounds. This is based on the experience of each Discord user which is not the same, starting with demands from the environment that require limiting face-to-face activities. The limitations of distance and time necessitate finding a connecting medium in communicating. Then as a means of finding entertainment that this application can really provide. Then as a place that supports productive activities and learning facilities because there are many discussion forums spread on each server. The factor of recommendation and influence is also a

separate reason for the emergence of the phenomenon of using Discord, this is related to persuasive activities and trust issues given by Discord users who are given recommendations. Giving meaning to each individual Discord user is also different because historical experience while using this application is certainly not the same. This can also be seen from the existence of different markers and markers from each informant.

Keywords: Discord, Communication Media, Gen Z



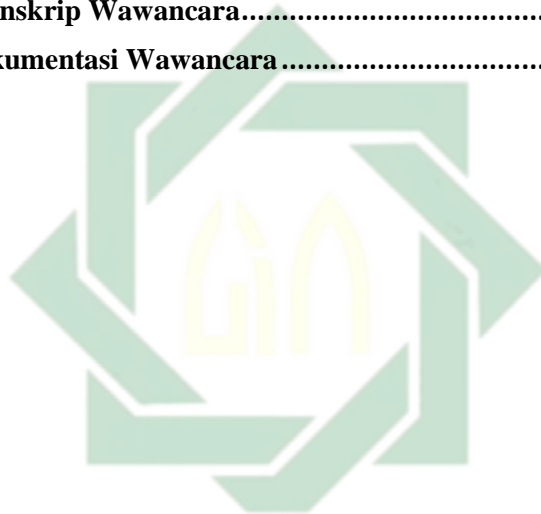
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... | iii |
| MOTTO..... | iv |
| PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | ii |
| BAB I PENDAHULUAN | 14 |
| A. Latar Belakang | 14 |
| B. Rumusan Masalah | 17 |
| C. Tujuan Penelitian | 17 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 18 |
| E. Definisi Konsep..... | 18 |
| F. Sistematika Pembahasan | 21 |
| BAB II..... | 23 |
| A. Kajian Pustaka | 23 |
| 1.Sosial Media Discord..... | 23 |
| 1.1 Pengertian Media Sosial | 23 |
| 1.2 Fungsi Sosial Media..... | 23 |
| 1.3 Pengertian Discord | 24 |
| 1.4 Fitur Discord | 25 |
| 2.Media Komunikasi..... | 30 |
| 2.1 Pengertian Media | 30 |
| 2.2 Pengertian Komunikasi | 31 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3 Unsur-Unsur Komunikasi | 32 |
| 2.4 Pengertian Media Komunikasi | 34 |
| 2.5 Fungsi Media Komunikasi..... | 35 |
| 2.6 Bentuk-Bentuk Media Komunikasi | 36 |
| 3. Gen Z | 37 |
| 3.1 Pengertian Gen Z | 37 |
| 3.2 Karakteristik Gen Z | 39 |
| B. Kerangka Teoritik | 40 |
| 1. Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan | 40 |
| 2. Teori Semantik..... | 41 |
| C. Analisis Perspektif Islam..... | 43 |
| D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan..... | 44 |
| BAB III | 49 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 49 |
| B. Subjek, Objek, Lokasi Penelitian | 50 |
| C. Jenis dan Sumber Data | 50 |
| D. Tahap-Tahap Penelitian | 51 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 51 |
| F. Teknik Validasi Data | 53 |
| G. Teknik Analisis Data | 53 |
| BAB IV | 56 |
| A. Gambaran Umum Subyek Penelitian..... | 56 |
| B. Penyajian Data..... | 62 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)..... | 71 |
| 1. Perspektif Teori | 75 |
| 2. Perspektif Islam | 83 |
| BAB V | 85 |

| | |
|--|------------|
| A. Kesimpulan..... | 85 |
| B. Rekomendasi | 85 |
| C. Keterbatasan Penelitian..... | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | 88 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 92 |
| A. Pedoman Wawancara | 92 |
| B. Transkrip Wawancara..... | 93 |
| C. Dokumentasi Wawancara..... | 108 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|------------|
| Gambar 1 Wawancara bersama Dicky Satria..... | 108 |
| Gambar 2 Wawancara bersama Arya Hafizh Mahardhika..... | 108 |
| Gambar 3 Wawancara bersama Hafizh Hadi Kusuma..... | 109 |
| Gambar 4 Wawancara bersama Faisal Hamdan. F..... | 109 |
| Gambar 5 Wawancara bersama Husein Al Fataah..... | 110 |
| Gambar 6 Wawancara bersama Muhammad Alwi Annazar... | 110 |
| Gambar 7 Wawancara bersama Dewa Sebastian. P..... | 111 |
| Gambar 8 Wawancara bersama Arisky Wijaya, Heri Irawan,dan Fredy Mukti. W. | 111 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era modern merupakan hal yang akan terus berlanjut dan akan bersinggungan dengan kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi selain dapat mempermudah pekerjaan manusia juga dapat memberikan kemudahan dalam hal berkomunikasi. Seiring berkembangnya zaman pola berkomunikasi juga mengalami perubahan akibat adanya perkembangan teknologi yang bernama *internet*. Kehadiran *internet* sebagai penyokong terjadinya komunikasi antar manusia pada era modern memberikan kemudahan dalam hal fleksibilitas jarak dan waktu. *Internet* selain dapat menjadi jalur berkomunikasi juga dapat memberikan berbagai macam informasi serta hiburan dari berbagai penjuru dunia.

Sebagai media yang fleksibel *internet* dapat menyapaikan suatu informasi atau berita dengan cepat dan interaktif. Bahkan dengan berbagai berita yang terkumpul didalamnya *internet* menjadi salah satu Pustaka informasi pada era modern, contohnya adalah situs Google dan Safari. Sebagai media sosial dan sarana dalam berkomunikasi yang dapat membantu user agar terhubung satu sama lain dengan kemudahan penggunaannya juga menjadikan jejaring sosial sangat marak dalam beberapa tahun terakhir, Berdasarkan hasil dari tinjauan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau disingkat (APJII), diketahui user terkoneksi internet di Indonesia pada tahun 2021-2022

mencapai 210.026.769 penduduk dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia Tahun 2021 dan 89,15% persen dari user internet di Indonesia telah mengakses media sosial.¹ Media sosial adalah contoh media sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan akan interaksi sosial dengan individu lain, mencari informasi, atau kebutuhan lain seperti entertain. “Media sosial adalah mekanisme komunikasi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan ribuan, dan mungkin milyaran, individu di seluruh dunia”.²

Media sosial sangat mudah diakses masyarakat dengan menggunakan smartphone atau *Gadget* mereka dengan cara mengunduh atau download aplikasi mobile tersebut, salah satu contohnya adalah aplikasi Discord. Discord adalah aplikasi sosial media yang dibuat oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy dan rilis perdana pada tahun 13 Mei 2015 dengan latar belakang menghargai persahabatan dan koneksi yang terbentuk saat mereka bermain. Discord dibuat untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi, berkiriman pesan text, pesan suara dan video call sebuah teknologi kompleks dengan tujuan yang simpel yakni membuat nyaman komunitas maupun sahabat dalam menggunakan aplikasi ini dalam berkomunikasi. Discord merupakan platform yang memungkinkan user bertukar pesan dan berkomunikasi secara pribadi, grup dan server tanpa membebankan biaya pulsa, karena

¹ <https://apjii.or.id/>, diakses pada tanggal 14 September 2022 pukul 04:01 WIB

² Anita Whiting dan David Williams, “Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach,” *Qualitative Market Research: An International Journal* 16, no. 4 (30 Agustus 2013): 362–69, <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>.

aplikasi tersebut menggunakan paket data *internet*. Discord memungkinkan penggunaanya dalam melakukan percakapan secara daring, bertukar foto, file dokumen, video streaming dan lain-lain. Discord memiliki 150 juta pengguna bulanan aktif, 19 juta server aktif tiap minggu dan 4 milyar server berkomunikasi setiap harinya. Adapun beberapa contoh fitur dari Discord yang terkenal adalah Pengiriman pesan berupa text, gambar, audio, video, fitur telepon pribadi maupun grup yang dilengkapi *voice noise diffuser* dan *low latency* dalam bercakap, *Streaming mode*, *Sportify Faq*, *Server Discovery* dan *game overlay*.³

Salah satu pengguna aplikasi discord adalah Gen Z yang berada di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Generasi Z yang berada di Kelurahan Jemur Wonosari adalah individu yang lahir dengan periode waktu 1995-2010 dari total keseluruhan penduduk di Kelurahan Jemur Wonosari yang berjumlah 23,081 orang.⁴ Kelurahan Jemur Wonosari sendiri memiliki banyak individu dengan status Gen Z yang beraktifitas di daerah ini baik yang lahir dan besar sedari awal, pelajar yang datang dari luar kota serta mencari nafkah. Hal ini didukung dengan tersedianya banyak tempat Kos, Kontrakan, Universitas serta Pondok Pesantren. Generasi Z yang berada di Kelurahan ini tentu memiliki kebutuhan dalam hal bersosial dengan sesama individu. Melihat background dari Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari yang beraneka ragam membuat kebutuhan akan media

³ <https://discord.com>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 01:38 WIB

⁴ Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, <https://surabayakota.bps.go.id/> diakses pada 20 Oktober 2022 jam 19.17

komunikasi demi mengakomodir proses berkomunikasi sangat diperlukan. Terlebih Gen Z memiliki karakteristik berupa rasa cinta kebebasan dan ingin segala sesuatu praktis. Salah satu contoh aplikasi sosial media yang digunakan Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari ini adalah Discord yang mampu menjawab kebutuhan akan media komunikasi dengan segala fitur yang menarik, fleksibel serta hemat tenaga. Dengan adanya Discord diharapkan dapat memenuhi kebutuhan berkomunikasi antar individu Gen Z yang berada di Kelurahan Jemur Wonosari.

B. Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Fenomena Discord Sebagai Media Komunikasi bagi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya?
2. Makna Discord bagi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari observasi ini adalah:

1. Mengetahui Fenomena Dibalik Discord Sebagai Media Komunikasi bagi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.
2. Mengetahui makna dari penggunaan Discord Sebagai Media Komunikasi bagi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil akhir dari penelitian ini mempunyai fungsi untuk mengetahui fenomena dan makna dari penggunaan Discord sebagai media komunikasi bagi gen Z serta memberikan pengertian kepada khalayak jika Discord juga bisa digunakan sebagai media alternatif dalam menunjang kegiatan berkomunikasi secara daring menggantikan media *mainstream* lainnya. Sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari observasi ini dapat dijadikan pencarian rujukan untuk meneliti apakah Discord dapat menjadi platform media komunikasi bagi generasi Z di era modern dan juga fenomena yang melatarbelakangi dari penggunaan aplikasi tersebut.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi serta wawasan mengenai penggunaan aplikasi Discord sebagai media komunikasi.

b) Bagi Pendidik

Diharapkan pada penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan Discord sebagai alternatif media komunikasi.

E. Definisi Konsep

Setiap dimulainya penelitian terdapat pemaparan terkait suatu konsep yang hendak digunakan. Karena desain instrumen penelitian disusun oleh kerangka acuan yang berdasarkan konsep penelitian. Sehingga dalam penelitian ini dapat diberikan batasan oleh peneliti.

1. Discord

Aplikasi Discord adalah sejenis aplikasi sosial media berjenis teleconference seperti zoom, google meet, dan skype yang didirikan oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy. Sebagai media sosial Discord memberikan kemudahan penggunaannya dalam melakukan kegiatan berkomunikasi secara daring dengan penggunaan yang praktis, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui gadget.⁵

Dalam penggunaannya Discord dibekali berbagai fitur yang menunjang kegiatan berkomunikasi secara daring contohnya seperti Voice Channels dan Text Channels, Voice channel ini digunakan sebagai tempat Voice Note, Voice Call, Video Call, sedangkan Text Channels ini digunakan sebagai tempat text chat.⁶

2. Media Komunikasi

Asal kata Media merujuk pada bahasa latin *medius* yang diartikan secara sebagaimana faktanya sebagai tengah, perantara ataupun pengantar. Selain itu didalam bahasa latin juga memiliki arti jamak dari *medium* yang secara literal dengan arti pengantar sumber dengan penerima pesan.⁷ Menurut Arsyad Diambil dari

⁵ <https://discord.com>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 01:38 WIB

⁶ Nur Maghfirah Aesthetika dan Mochamad Syahrul Rizal, "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM," *Medium* 10, no. 1 (10 April 2022): 19–27, [https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10\(1\).8882](https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10(1).8882). Hlm 20

⁷ Diyan Yusri Ahmad Zaki, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7,

bahasa arab, media berarti pesan yang diantar dari pengirim dan disalurkan pada penerima pesan atau disebut juga perantara. Sedangkan Komunikasi menurut Wursanto komunikasi adalah suatu aktivitas penyampaian atau pengoperan informasi, berita, warta dengan tafsir pesan dari satu pihak ke pihak lain sebagai upaya dalam menemukan pengertian satu sama lain.⁸

3. Gen Z

Kehidupan manusia diketahui hanya dari tahun kelahiran mereka dan perasaan takdir dalam pengalaman perjalanan mereka melalui jejak historis, generasi saat ini telah berkembang menjadi kategori baby boomer. Yakni generasi X, Y dan Z. Pengelompokan ini didasarkan pada kesamaan pada tanggal lahir, lokasi, dan peristiwa yang berarti terhadap kehidupan kelompok. Artinya generasi merupakan sekelompok individu telah mengalami peristiwa yang sama dan hidup dengan pengalaman historis yang sama.⁹

Salah satu generasi mendapat *highlight* adalah generasi yang terdaftar di akhir, setidaknya dalam periode waktu sampai dengan tahun 2019, yakni Gen Z atau generasi internet. Generasi ini tumbuh dan bertransformasi di berbagai aspek seiring dengan era digital. Gen Z memiliki keahlian dalam pengoperasian berbagai digital

no. 2 (17 Agustus 2020): 809–20, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>. Hlm. 813.

⁸ Wursanto Ig, *Ilmu komunikasi teori dan praktek* (Yogyakarta: Kanisius, 2001). Hlm 31

⁹ Mannheim K, “The Problem of Generations. Essays on the Sociology of Knowledge,” *Routledge*, 1952. Hlm. 282

natives atau media teknologi dan disertai karakter yang unik dalam multi-tasking sebagai pembeda dari generasi sebelumnya.¹⁰

F. Sistematika Pembahasan

Demi memperjelas signifikansi dan soliditas untuk menghasilkan laporan yang baik, ini adalah sistematika yang digunakan oleh peneliti:

1. BAB I

Berisi pendahuluan yang menjabarkan latar belakang pertanyaan penelitian, permasalahan yang diajukan dalam observasi seperti rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan landasan penelitian berupa beberapa pengertian judul penelitian, analisis hasil penelitian sebelumnya disertakan definisi istilah, metode penelitian, dan penjelasan singkat untuk membahas secara sistematis.

2. BAB II

Berisi kajian pustaka dengan pembahasan mengenai Discord dan akan diulas secara rinci dan mendalam dengan berbagai sarana literatur hingga dapat menjabarkan pengertian secara faktual. Dalam mempertegas hasil observasi akan menggunakan Kajian teoritik. Peneliti menggunakan Teori Pemenuhan Kebutuhan sebagai sumber dasar dalam pelaksanaan kegiatan observasi.

3. BAB III

Berisi mengenai metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yang meliputi antara lain: deskripsi

¹⁰ Yanuar Surya Putra, "THEORITICAL REVIEW : TEORI PERBEDAAN GENERASI," *Among Makarti* 9, no. 2 (3 Mei 2017), <https://doi.org/10.52353/ama.v9i2.142>. Hlm.130

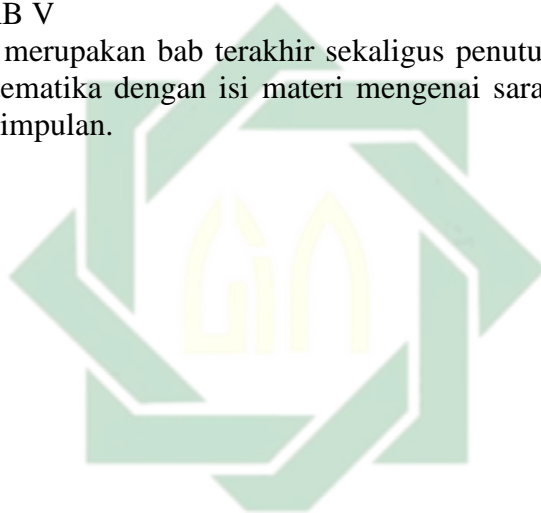
subjek dan lokasi penelitian, serta ada paparan data hasil penelitian.

4. BAB IV

Setelah melakukan peneliti melakukan penelitian tahap berikutnya akan membahas mengenai penyajian dan analisis data yang berisi, analisis data, temuan penelitian dan konfirmasi temuan dengan teori.

5. BAB V

Ini merupakan bab terakhir sekaligus penutup dari sistematika dengan isi materi mengenai saran dan kesimpulan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KERANGKA TEORETIK

A. Kajian Pustaka

1. Sosial Media Discord

1.1 Pengertian Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlien Sosial media didefinisikan sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content.¹¹ Sedangkan Menurut Antony Mayfield (2008) yang memberikan arti media sosial dimana media sosial adalah medium yang penggunaanya mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds (dengan avatar/karakter 3D).¹²

1.2 Fungsi Sosial Media

Media sosial memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya yang pertama adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan teknologi internet. Kedua Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience dan antara banyak

¹¹ Arum Wahyuni Purbohasuti, "EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI," *Tirtayasa Ekonomika* 12, no. 2 (31 Oktober 2017): 212, <https://doi.org/10.35448/jte.v12i2.4456>. Hlm. 214

¹² Ibid 214

audience (one to many dan many to many). Ketiga Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan juga informasi serta mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

1.3 Pengertian Discord

Discord adalah aplikasi sosial media yang dibuat oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy dan rilis perdana pada tahun 13 Mei 2015. Discord dibuat untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi, berkirim pesan text, pesan suara dan video call sebuah teknologi komplek dengan tujuan yang simpel yakni membuat nyaman komunitas maupun sahabat dalam menggunakan aplikasi ini dalam berkomunikasi. Discord memungkinkan user bertukar pesan dan berkomunikasi secara pribadi, grup dan server tanpa membebankan biaya pulsa, karena aplikasi tersebut menggunakan paket data *internet*. Discord memungkinkan penggunanya dalam melakukan percakapan secara daring, bertukar foto, file dokumen, video streaming dan lain-lain. Discord memiliki 150 juta pengguna bulanan aktif, 19 juta server aktif tiap minggu dan 4 milyar server berkomunikasi setiap harinya.¹³

¹³ <https://discord.com>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 01:38 WIB

1.4 Fitur Discord

Berikut beberapa fitur yang ada dalam aplikasi Discord dalam menunjang kegiatan berkomunikasi secara daring:¹⁴

a) *Age-Restricted Commands*

Merupakan perintah yang membatasi usia penggunaan dari aplikasi yang mungkin berisi konten yang dibatasi usia, dan hanya boleh digunakan oleh orang berusia 18 tahun ke atas. Untuk memastikan bahwa Discord aman bagi semua orang, mewajibkan pengembang memberi label konten dewasa sebagai pembatasan usia dan tidak mendistribusikannya kepada orang yang berusia di bawah 18 tahun.

b) *Using a Screen Reader on Discord*

Fitur pembaca layar diperuntukkan kepada orang yang mungkin memiliki gangguan penglihatan dan mengandalkan pembaca layar untuk mendiktekan teks di layar dan mengumumkan fitur apa yang sedang ditampilkan.

c) *Video Backgrounds*

Video Backgrounds adalah latar belakang virtual yang dapat diterapkan ke streaming video pribadi saat Anda menghidupkan kamera untuk panggilan. Latar belakang dapat diterapkan untuk panggilan video baik di server maupun DM.

¹⁴ <https://discord.com>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 01:38 WIB

- d) *Find Your Friends FAQ*
Fitur ini memungkinkan anda terhubung dengan teman-teman anda di Discord menjadi jauh lebih mudah dengan cara menemukan teman di Discord menggunakan kontak telepon Anda.
- e) *[Mobile] Screenshare FAQ*
Fitur yang memungkinkan anda dapat berbagi layar dari perangkat seluler. Kapan pun anda menggunakan suara, baik di DM, GDM, atau saluran suara server.
- f) *Slash Commands FAQ*
Perintah Slash adalah cara baru yang menarik untuk membangun dan berinteraksi dengan bot di Discord. Dengan Perintah Slash, yang harus anda lakukan hanyalah mengetik / dan anda siap menggunakan bot favorit anda. Anda dapat dengan mudah melihat semua perintah yang dimiliki bot, dan validasi serta penanganan kesalahan membantu Anda mendapatkan perintah dengan benar untuk pertama kalinya.
- g) *Keyboard Navigation FAQ*
Memungkinkan pintasan menggunakan keyboard untuk mempermudah mengakses beberapa fitur lain.
- h) *Video & Screenshare Updates - Multistream and More!*
Memungkinkan anda untuk menonton semua streaming teman Anda dalam satu tampilan, dan dengan cepat mengganti semua opsi suara dan video Anda langsung dalam panggilan itu sendiri.
- i) *Tabs to Android!*

- Penggunaan tab server dan ruangan diskusi yang sudah dapat digunakan di aplikasi Discord mobile.
- j) *Video Calls*
Memungkinkan panggilan berupa video dengan user lain dalam satu server atau secara privat.
 - k) *Reduced Motion Setting*
Discord menggunakan efek gerak untuk menciptakan persepsi kedalaman. Namun, dalam memahami bahwa efek ini dapat menyebabkan masalah bagi pengguna yang terpengaruh oleh gerakan dan pergerakan berlebih di dalam aplikasi.
 - l) *Go Live and Screen Share*
Memungkinkan Anda untuk menyaring berbagi jendela aplikasi apa pun, atau seluruh layar Anda di server atau panggilan suara.
 - m) *Custom Status*
Mengkostum status kegiatan anda agar dapat dilihat teman atau user lainnya.
 - n) *Server Folders 101*
Membuat folder penyimpanan didalam suatu server dan dapat diakses member didalamnya.
 - o) *Channel Following FAQ*
Dapat memberikan pengumuman dari server favorit anda dikirim langsung ke server saluran pilihan anda, menggunakan beberapa teknologi yang sama yang mendukung Webhooks.
 - p) *Server Discovery*

- Fitur pencarian komunitas atau server yang sesuai dengan minat anda dalam berjejaring.
- q) *Spellcheck in Discord*
Pengecekan bahasa dan tata kalimat secara otomatis sesuai negara maupun region tertentu.
 - r) *Server Ownership - The Crown Icon*
Memungkinkan anda membuat server milik anda sendiri dan menjadi leader disana.
 - s) *Spotify FAQ*
Memungkinkan mengakses aplikasi Sportify sebagai aplikasi musik pihak ketiga kepada user discord.
 - t) *Listening Along with Spotify*
Dapat mendengarkan playlist lagu Sportify dalam Discord baik sendiri maupun bersama-sama.
 - u) *Spotify Auto Pause*
Fitur pause musik dari Sportify ketika ada yang berbicara dalam server atau ruangan diskusi.
 - v) *Game Invites and Detailed Status (Rich Presence)*
Memberikan detail status aktivitas user dan penggunaan aplikasi seperti game, serta dapat melakukan invitasi bersama.
 - w) *What is Server Indexing?*
Digunakan untuk mencari pesan spesifik dari suatu server.
 - x) *Intro to Webhooks*
Webhook berfungsi sebagai cara mudah untuk mendapatkan pesan otomatis dan pembaruan data yang dikirim ke saluran teks di server Anda.

- y) *Using Discord's XSplit Streamkit Overlay*
Anda dapat menggunakan XSplit Streamkit Overlay Discord sebagai sumber browser tambahan yang dapat disesuaikan dengan luar biasa untuk menggambarkan aktivitas obrolan suara / teks Anda saat bermain game. Ini akan membantu Anda menampilkan informasi server penting kepada user lain.
- z) *Using Discord's OBS Streamkit Overlay*
Anda dapat menggunakan OBS Streamkit Overlay Discord sebagai sumber browser tambahan yang dapat disesuaikan dengan luar biasa untuk menggambarkan aktivitas obrolan suara / teks Anda saat bermain game. Ini akan membantu Anda menampilkan informasi server penting kepada user lain.
- aa) *Using Search*
Fungsi fitur ini sebagai forum dan obrolan yang berfungsi ganda sebagai arsip yang cukup bagus saat pencarian masuk ke dalam gambar. Fungsi pencarian menggabungkan beberapa alat dan filter yang berbeda untuk membantu anda menemukan apa yang Anda butuhkan di server terkecil, hanya teman, atau server luas dengan komunitas yang luas. Karena Discord tidak akan menghapus pesan anda sampai anda memutuskannya, anda dapat merujuk ke apa pun yang dikirim di server anda sejak dibuat.
- bb) *Quick Switcher Streamer Mode 101*
Merupakan Alat Pengalih Cepat yang memungkinkan anda berpindah dengan cepat di antara saluran, pesan langsung, dan server sesuai keinginan. Cukup tekan

CTRL+K, atau ⌘+K untuk membuka pengalih cepat, dan lepas landas ke tujuan mana pun yang anda inginkan.

cc) *Games Overlay 101*

Anda dapat memasukkan obrolan suara & teks ke dalam game anda untuk upaya maksimal, fokus, dan tidak ada gangguan untuk menyatakan supremasi game online anda.

dd) *Streamer Mode 101*

Mode Streamer adalah fitur yang cepat dan mudah diakses untuk menyembunyikan informasi sensitif atau pribadi saat anda sedang streaming ke penggemar anda. Fitur ini tidak hanya memungkinkan orang-orang di server Discord yang anda kenal saat sedang live, tetapi juga melindungi informasi pribadi tertentu agar tidak muncul di layar yang mungkin tidak ingin dilihat oleh pemirsa anda.

ee) *How do I hide muted channels?*

Menyembunyikan mute atau senyap pada sebuah server atau ruang diskusi.

ff) *How do I disable auto start on launch?*

Fitur untuk membuat peluncuran aplikasi Discord pada aplikasi Dekstop.

2. Media Komunikasi

2.1 Pengertian Media

Media mengacu pada bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah diartikan sebagai bagian tengah, selingan atau bentuk pengantar. Selain itu, juga memiliki arti jamak media dalam bahasa latin yang secara harfiah berarti menghadirkan sumber kepada penerima

pesan.¹⁵ Sadiman dalam Atapukang, 2016 mengatakan media seperti orang lain bentuk dan saluran orang-orang menggunakan mengirim pesan atau Informasi. Terkait beberapa pengertian tersebut Disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan saluran berita pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁶

Sementara itu, Gerlach & Ely dalam Aghni, 2018 memberikan penjelasan secara umum tentang media, yaitu orang, substansi, atau peristiwa yang membentuk kondisi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁷

2.2 Pengertian Komunikasi

Sedangkan Komunikasi menurut Wursanto komunikasi adalah suatu aktivitas penyampaian atau pengoperan informasi, berita, warta dengan tafsir pesan dari satu pihak ke pihak lain sebagai upaya dalam menemukan pengertian satu sama lain.¹⁸

¹⁵ Ahmad Zaki, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." Hlm.812.

¹⁶ Nurmasa Atapukang, "*KREATIF MEMBELAJARKAN PEMBELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT SEBAGAI SOLUSI DALAM BERKOMUNIKASI*" 17 (Jurnal Media Komunikasi Geografi, 2016). Hlm.47.

¹⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "*FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI,*" Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 16, no. 1 (3 Juli 2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>. Hlm 99.

¹⁸ Wursanto Ig, *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Hlm.31

Stanton dalam Liliweri, 2011 mengatakan bahwa sekurang-kurangnya ada lima tujuan komunikasi manusia, yaitu:¹⁹

- a. Mempengaruhi orang lain
- b. Membangun atau mengelola relasi antarpersonal
- c. Menemukan perbedaan jenis pengetahuan
- d. Membantu orang lain
- e. Bermain atau bergurau

2.3 Unsur-Unsur Komunikasi

Unsur-unsur komunikasi menurut Joseph de Vito, K. Sereno dan Erika Vora dalam Oktavia, 2016:²⁰

- a. Sumber (*Source*), semua peristiwa komunikasi mencakup sumber seperti penulis atau penyiar informasi. Dalam komunikasi interpersonal sumber dapat berupa: satu orang, tetapi juga dapat berlangsung dalam format kelompok.
- b. Pesan (*Message*), pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah hal yang demikian pengirim menyampaikan kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan berbagai cara tatap muka atau

¹⁹ Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S., *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011). Hlm. 128

²⁰ Fenny Oktavia, "UPAYA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KEPALA DESA DALAM MEMEDIASI KEPENTINGAN PT. BUKIT BORNEO SEJAHTERA DENGAN MASYRAKAT DESA LONG LUNUK" 4 (t.t.): 15.

melalui sarana komunikasi apapun. Konten dapat berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, saran atau iklan.

- c. Media (*Channel*), media yang dimaksud disini adalah alat-alat yang dimaksud disini Pengiriman pesan dari sumber ke penerima. Ada beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Beberapa percaya bahwa media dapat mengambil bentuk yang berbeda, misalnya panca indera dalam komunikasi manusia dianggap sebagai alat komunikasi.
- d. Penerima (*Receiver*), penerima adalah pihak yang dituju oleh pesan tersebut sumber Penerima bisa satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara. Penerima biasanya disebut dengan istilah yang berbeda, seperti Audience, target, medium atau dalam bahasa inggris artinya publik atau penerima.
- e. Efek atau pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan penerima mengeksekusi sebelum dan sesudah menerima pesan. efek ini dapat memmanifestasikan dirinya sebagai akibat pengaruh dalam pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang juga dapat diartikan

sebagai mengubah atau memperkuat keyakinan yang berkaitan dengan pengetahuan dan sikap dan tindakan yang diambil sebagai hasil dari menerima pesan.

- f. Umpan Balik, beberapa percaya bahwa reaksi sebenarnya satu bentuk dan bukan efek yang keluar dari penerima. Padahal sebenarnya Namun, saran juga bisa datang dari elemen lain seperti berita dan media Pesan tidak sampai ke penerima. Misalnya draf surat Membutuhkan modifikasi sebelum pengiriman atau alat yang digunakan pesan terputus sebelum tujuan.
- g. Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi arus komunikasi. Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan dimensi waktu.

2.4 Pengertian Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses komunikasi yang terjalin juga tak lepas dari digunakannya media komunikasi demi menunjang kelancaran dalam berkomunikasi. Apalagi jika kita mengingat perkembangan media komunikasi di era modern ini.

Penggunaan media komunikasi juga dilakukan oleh hampir setiap orang, baik secara individu, kelompok, komunitas, maupun organisasi.²¹

Media komunikasi memiliki Fungsi sosial yang berfungsi sebagai pemberi pengalaman dibidang yang bermacam-macam tentang kehidupan sosial dan sebagai informasi yang aktual.²² Dari sini dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana komunikasi atau perantara yang digunakan oleh pihak-pihak yang melakukan komunikasi dari dua pihak, yaitu pengirim dan penerima.

2.5 Fungsi Media Komunikasi

Menurut Syaifudin dalam Rahartri, 2019 Fungsi Media Komunikasi adalah.²³

- a. Efektifitas, sebagai medium dalam mempermudah dalam penyampaian informasi.
- b. Efisiensi, sebagai medium untuk mempercepat dalam penyampaian informasi.
- c. Konkrit, sebagai Medium untuk membantu mempercepat isi pesan yang mempunyai sifat abstrak.

²¹ Nuryah Asri Sjaifirah dan Ditha Prasanti, "PENGUNAAN MEDIA KOMUNIKASI DALAM EKSISTENSI BUDAYA LOKAL BAGI KOMUNITAS TANAH AKSARA," no. 2 (2016).

²² Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA."

²³ Rahartri, "Media Komunikasi Efektif pada Layanan Jasa Informasi: Studi Kasus di Kawasan Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Puspiptek)," *Media Pustakawan* Vol. 26 No. 2 (t.t.). Hlm. 111

- d. Motivatif, sebagai Medium yang membuat lebih semangat melakukan komunikasi

2.6 Bentuk-Bentuk Media Komunikasi

Berdasarkan bentuknya media komunikasi dibagi menjadi 3 yaitu :²⁴

- a. Media Cetak, segala barang cetak yang dipergunakan sebagai medium penyampaian pesan, contohnya seperti koran, pamflet, dan brosur.
- b. Media Visual dan Media Pandang, dapat menerima pesan yang disampaikan sebagai visual indera penglihatan, contoh film, televisi, lukisan, dan foto.
- c. Media Audio, dapat menerima pesan yang disampaikan untuk indera pendengaran, contoh radio, musik, podcast.
- d. Media Audio Visual, media komunikasi dengan gabungan 2 indera yakni, yang dapat dilihat sekaligus didengar.

Dilihat dari jangkauan penyebaran informasi media komunikasi terbagi menjadi 2 yakni, media

²⁴ Sopyan Indra, *Komunikasi Kelompok Guru Dan Murid Dalam Penyampaian Program Cooperative Learning Di SMKN 5 Pangalengan, Undergraduate Theses from JBPTUNIKOMPP* (Bandung: JBPTUNIKOMPP, t.t.), <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-indrasopya-25972&q=indra%20sopyan>. Hlm. 32-33. Access 31 Desember 2022 jam 16.00

komunikasi eksternal dan media komunikasi internal.²⁵

- a. Media Eksternal, merupakan media komunikasi digunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan pihak luar atau eksternal seperti, Media cetak, telepon, radio, Internet dan *Smartphone*.
- b. Media Internal, merupakan media komunikasi digunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan publik internal dan tidak komersial, contohnya adalah, surat pribadi, *direct message*, dan media pembicaraan pertemuan.

3. Gen Z

3.1 Pengertian Gen Z

Gen Z merupakan generasi setidaknya dalam periode waktu lahir (1990-2010) sampai dengan tahun 2019, yakni Gen Z atau generasi internet. Generasi ini tumbuh dan bertransformasi di berbagai aspek seiring dengan era digital. Gen Z memiliki keahlian dalam pengoperasian berbagai digital natives atau media teknologi dan disertai karakter yang

²⁵ Ibid 33-34

unik dalam multi-tasking sebagai pembeda dari generasi sebelumnya.²⁶

Berbeda dengan Gen Y yang kebanyakan berkomunikasi menggunakan tulisan, Gen Z menggunakan teknologi digital untuk bersosial seperti menggunakan jejaring sosial atau jejaring online lainnya yang dapat membuat mereka lebih bersosialisasi.²⁷

Pemaparan teknologi sejak dini dan kemudahan dalam mendapatkan informasi merupakan sebuah perkembangan dalam membentuk Generasi Z. Kemudahan akses jaringan internet dengan melalui gawai atau gadget seiring hidup di era globalisasi pada Gen Z menghasilkan generasi yang independen dengan internet. Media koran, radio, dan berita di televisi merupakan cara konvensional dalam memperoleh informasi tetapi adanya perkembangan internet yang cepat dan mudah membuat cara-cara konvensional tergeserkan dengan cara yang lebih mudah diakses yakni dengan menggunakan media sosial.²⁸

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁶ Putra, "THEORITICAL REVIEW." Among Makarti, Vol.9, DOI: 10.52353/ama.v9i2.142 .Hlm. 130

²⁷ Diena Dwidienawati dan Dyah Gandasari, "Understanding Indonesia's Generation Z," *International Journal of Engineering Technology*, t.t., 3. Hlm. 251

²⁸ Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina dan Hetty Krisnani, "PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme," *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (12 Februari 2021): 199, <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>. Hlm. 200

3.2 Karakteristik Gen Z

Zsuzsa Emese Csobanka memberikan gambaran yang mendetail terkait ciri ciri generasi Z:²⁹

- a. Lahir pada rentang era milenial.
- b. Dunia tanpa internet adalah dunia yang tidak mereka kenali.
- c. Internet dan jaringan sosial adalah dua hal yang mereka aktif gunakan.
- d. Memiliki toleransi terhadap suatu perbedaan budaya.
- e. Dalam melakukan interaksi jaringan sosial menjadi platform utama.
- f. Mumpuni dalam menggunakan teknologi.
- g. Kontak online banyak mereka simpan. 8. Keputusan mampu diambil dengan cepat.
- h. Dalam belajar mereka juga dapat melakukannya dengan bersenang-senang.
- i. Mumpuni dalam melakukan banyak hal.

Sebagai generasi yang lahir dan besar di era digital Gen Z juga memiliki beberapa sifat yang tak lepas dari cara mereka hidup. Elizabeth T.Santosa dalam Adityara, 2019 menjelaskan tujuh sifat generasi Z: ³⁰

²⁹ Ibid 199–208

³⁰ Sarah Adityara dan Rizki Taufik Rakhman, “Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual,” *Universitas Negeri Jakarta*, 2019. Hlm. 402

- a. Memiliki ambisi besar untuk sukses
- b. Berperilaku instan
- c. Cinta kebebasan
- d. Percaya diri
- e. Menyukai hal yang detail
- f. Keinginan untuk mendapatkan pengakuan
- g. Digital dan teknologi informasi.

B. Kerangka Teoritik

Dalam membantu observasi ini penulis menggunakan dua teori yang dimaksudkan untuk meneliti fenomena dan makna Discord sebagai media komunikasi.

1. Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan yang merupakan contoh tesis paling banyak digunakan didalam komunikasi massa. Teori ini memberikan pendapat atau gagasan dalam audiens yang berbeda dengan mencari, menggunakan lalu memberikan pendapat mengenai penggunaan suatu platform media dengan cara yang berbeda antar individunya. Hal ini terjadi karena berbagai unsur psikologis dan sosial yang berbeda kepada tiap audien. Teori ini memberikan penjelasan mengenai waktu dan bagaimana individu sebagai pengguna medium hingga berubah menjadi lebih giat atau sebaliknya ketika menggunakan media serta adanya akibat dari penggunaan media tersebut.³¹

³¹ Morissan, Cory Wardhani, Andy dan Hamid U, Hamid, *Teori Komunikasi Massa* (Bogor: Ghalia Indonesia,) Hlm.77.

Griffin (2012) menyatakan bahwa terdapat tipologi (kelompok klasifikasi) menurut teori use and gratification dapat menjelaskan hubungan antara khalayak dan media:³²

- a. *Passing time* adalah cara menggunakan freetime atau waktu luang.
- b. *Escape* ketika punya waktu pribadi dan melarikan diri dari tekanan atau suatu masalah.
- c. *Companionship* adalah tujuan mendapatkan partner atau teman baru.
- d. *Social Interaction* adalah menjalin hubungan dengan orang lain.
- e. *Enjoyment* untuk mendapatkan sesuatu yang menyenangkan.
- f. *Relaxation* merupakan arti untuk relaksasi, dan membuat diri menjadi lebih santai atau rileks.
- g. *Excitement* adalah mencari sensasi lain yang mempunyai bersifat menyenangkan.
- h. *Information* merupakan cara menggali berita, informasi atau membuat pengguna untuk tetap *up-to-date*.

2. Teori Semantik

Teori Semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti. Kata semantik disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda dari linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, atau dengan kata lain, bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa.

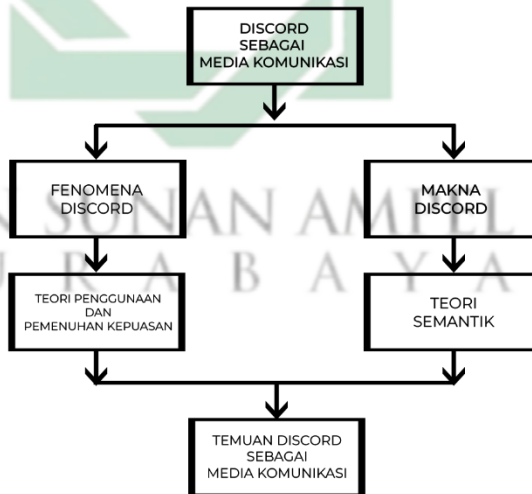
³² Em Griffin, *A First Look at Communication Theory* (New York: Mc Graw-Hill, 2012). Page. 361-362

Untuk dapat memahami apa yang disebut makna (semantik) atau arti, kita perlu menoleh kembali kepada teori yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure mengemukakan semantik yaitu yang terdiri dari:

1. komponen yang mengartikan, yang berwujud bentuk-bentuk bunyi bahasa.
2. Komponen yang diartikan atau makna dari komponen yang pertama itu.

Kedua komponen ini adalah merupakan tanda atau lambang, sedangkan yang ditandai atau yang dilambanginya adalah sesuatu yang berbeda diluar bahasa yang lazim disebut referen atau hal yang ditunjuk.³³

Dalam pencarian Fenomena dan Makna dalam aplikasi Discord dengan menggunakan teori penggunaan dan pemenuhan kepuasan serta teori semantik peneliti mencoba menggambarkan kerangka teoritik pada tabel dibawah ini.



³³ Surianti Nafinuddin, "PENGANTAR SEMANTIK (PENGERTIAN, HAKIKAT, JENIS)," *OSFPREPRINTS*, t.t., <https://doi.org/10.31219/osf.io/b8ws3>. Hlm. 4

C. Analisis Perspektif Islam

Bicara mengenai penggunaan media komunikasi, Islam memberikan pandangan terkait hal tersebut dalam kitab suci Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Asr [103]: 1-3.

وَالْعَصْرِ
إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ
إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا
وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: “Demi masa, Sungguh, manusia berada dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran”.

Setelah membaca Surat Al-Asr dan terjemahannya kita dapat disimpulkan segala sesuatu yang dilakukan dengan berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif atau buruk bagi kehidupan kecuali waktu tersebut digunakan untuk berbuat kebaikan, saling menasehati demi hal yang benar. Seperti halnya dengan bermain media sosial, apabila kita berlebihan dalam hal hanya untuk bersenang-senang bisa saja melalaikan kita terhadap waktu bahkan untuk melalukan ibadah dan sebaiknya waktu tersebut dipergunakan untuk berbuat kebaikan atau tindakan positif lainnya.³⁴

³⁴ Nadila Putri Saharani dkk., “PENGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM,” *JURNAL RISET RUMPUN AGAMA DAN FILSAFAT* 1, no. 2 (8 Oktober 2022): 116–125, <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v1i2.514>. Hlm. 121-122

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian penulis:

1. **Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja** oleh Witanti Prihatiningsih.³⁵

Penelitian ini membahas mengenai berkembang teknologi dari masa ke masa sehingga membuat menjadikan penggunaannya lebih aktif dalam menggunakan jejaring sosial terkhusus Instagram yang tak lepas dari kehidupan sehari-hari oleh kalangan remaja. Masalah dari topik ini adalah apakah Instagram dapat memenuhi kebutuhan komunikasi dari kalangan remaja diatas. Kualitatif deskriptif merupakan cara pendekatan dari jurnal ini. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui motif yang ada dari penggunaan aplikasi Instagram. Teori yang digunakan adalah Teori Uses and Gratification dan menghasilkan fakta bahwa jejaring sosial Instagram dapat memenuhi kebutuhan integrasi sosial, afektif, kognitif, integrasi pribadi, dan berkhayal seseorang. Persamaan yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian platform jejaring sosial sebagai medium berkomunikasi dan teorinya. Perbedaan dari penelitian yang terkait adalah media, Objek dari penelitian serta pendekatan dengan metode kualitatif deskriptif.

³⁵ Witanti Prihatiningsih, "Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja," *Jurnal Communication Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta VIII*, no. Nomor 1 (2017). Hlm.1-2

2. Pemanfaatan Media Sosial Melalui WhatsApp Group FEI Sebagai Sarana Komunikasi oleh A. Sukrillah, IA Ratnamulyani, dan AA Kusumadinata.³⁶

Penelitian ini membahas mengenai Jejaring sosial WhatsApp sebagai salah satu aplikasi yang banyak digandrungi dan berada di tingkat teratas yang penggunaanya dari beraneka ragam elemen masyarakat yang ada di Indonesia, tidak terkecuali oleh para akademisi dari perguruan tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan dan karakteristik penggunaan WhatsApp sebagai sarana komunikasi. Deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini, yakni dengan mencatat, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menganalisis kondisi yang ada didalam Group FEI. Dari segi hasil penelitian tampak bahwa dalam pemanfaatan jejaring sosial WhatsApp Group di Fakultas Ekonomi Islam yang masif. Adapun fungsi dalam penyaluran informasi, Group ini juga memiliki fungsi sebagai medium edukasi dan diskusi, sebagai medium untuk memberikan pengaruh dan pembuatan kebijakan, serta sebagai media hiburan. Persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti platform media sosial sebagai medium berkomunikasi. Perbedaan dari penelitian ini adalah media, Objek penelitian deskriptif kualitatif sebagai cara pendekatannya.

³⁶ Ahmad Sukrillah, Ike Atikah Ratnamulyani, dan Ali Alamsyah Kusumadinata, "Pemanfaatan Media Sosial Melalui WhatsApp Group FEI Sebagai Sarana Komunikasi," *JURNAL KOMUNIKATIO* 3, no. 2 (4 Januari 2018), <https://doi.org/10.30997/jk.v3i2.919>. Hlm.1-2

3. Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja Oleh Rifqi Agianto, Anggi Setiawati, dan Ricky Firmansyah.³⁷

Penelitian ini membahas mengenai jejaring sosial Instagram yang merupakan sebuah sarana komunikasi yang dengan banyak user dan digandrungi oleh para remaja dan Tujuan penelitian ini demi mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan instagram terhadap etika dan gaya hidup. Jenis pendekatan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner demi memperoleh keakuratan data. Adapun temuan dari penelitian ini adalah pengaruh terhadap gaya hidup dan etika dari pengguna jejaring sosial Instagram dikalangan remaja ini. Dalam perubahan ini dapat berjalan menuju hal yang positif dan bisa juga menjadi negatif dan perubahan ini bisa terjadi karena motivasi dari diri sendiri dalam bertindak akibat dari melihat postingan yang terunggah di Instagram. Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam hal meneliti platform media sosial. Perbedaan dari penelitian ini adalah media, Tema, Objek penelitian serta pendekatan yang menggunakan metode kualitatif deskriptif.

4. Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “Alone Together” oleh Gunawan Saleh, Ribka Pitriani.

³⁷ Rifqi Agianto, Anggi Setiawati, dan Ricky Firmansyah, “Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja,” 2020, 10. Hlm.1-2

Penelitian ini membahas topik jejaring sosial yang dianggap lumayan efektif dan digandrungi berbagai elemen masyarakat dan oleh masyarakat di Indonesia. Adapun contoh jejaring sosial yang diambil dalam observasi ini adalah Instagram dan WhatsApp. Tujuan dari adanya penelitian ini demi mengetahui akibat dari penggunaan jejaring sosial WhatsApp dan Instagram pada proses terbentuknya budaya *Alone Together* dengan berlandaskan teori S-O-R. Metode kuantitatif merupakan teknik yang digunakan dalam observasi ini menggunakan dengan data yang dikumpulkan melalui angket. Dari hasil didapat ada pengaruh antara jejaring sosial WhatsApp dan Instagram pada proses terbentuknya budaya *Alone Together*. Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam hal meneliti platform media sosial. Perbedaan dari penelitian diatas adalah media, Objek penelitian serta pendekatan dengan penggunaan metode Kuantitatif.

5. Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online^{oleh J. Agad Aditya Dewantara, E. Efriani, dan Afandi}³⁸

Media online sebagai medium pembelajaran adalah topik dari penelitian ini. Tujuan penelitian diatas adalah memberikan mode pembelajaran secara online menggunakan platform Discord. Sementara metode penelitian diatas adalah Kualitatif Deskriptif. Hasil penelitian

³⁸ Aditya Dewantara, Efriani, dan Afandi, "Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 13, no. 1 (Maret 2020). Hlm.1-2

ini memberikan iklim komunikasi yang interaktif, aktif dan santai sehingga diharapkan aplikasi ini dapat menjadi medium alternatif yang praktis dan saran dalam melaksanakan kuliah berbasis daring. Persamaan dalam penelitian ini adalah platform media sosial yang sama yaitu discord. Perbedaan dari observasi ini adalah media, Objek observasi serta pendekatan yang menggunakan teknik kualitatif deskriptif.

6. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Pecinta Film Oleh Mochamad Syahrul Rizal dan Nur Maghfirah Aesthetika.³⁹

Penelitian ini berfokus pada platform Discord yang merupakan jejaring media dan telah dirancang sebagai tempat untuk para gamers dalam berkomunikasi. Observasi diatas bertujuan untuk menerka efektifitas yang ada pada komunikasi interpersonal dalam platform Discord. Metode didalam observasi ini dengan menggunakan teknik kuantitatif dalam pengumpulan data yang didapat dari survei. Persamaan dalam penelitian ini adalah platform media sosial yang sama yaitu discord. Perbedaan dari observasi yakni, media, Objek observasi serta pendekatan dengan teknik kuantitatif.

³⁹ Nur Maghfirah Aesthetika dan Rizal, “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM.” *Medium* 10, no. 1 (10 April 2022): 19–27. <https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10.Hlm.1-2>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang memiliki relevansi dengan penelitian yang telah dipaparkan diatas adalah pendekatan secara kualitatif fenomenologi. Peneliti berupaya menggambarkan fenomena dari suatu khalayak menurut pandangan mereka sendiri, maka tradisi yang sesuai pada penelitian ini adalah fenomenologi dan berupaya mengumpulkan data dengan memahami bagaimana orang mengalami dan apa arti pengalaman ini baginya.

Menurut Kuswarno, dalam mendeskripsikan hakikat penelitian kualitatif. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman/historis hidup mereka atau dari fenomenanya. Fokus dari Fenomenologi adalah untuk melihat apakah ada kesamaan umum dalam respon subjek terhadap suatu fenomena. Selanjutnya adalah mendeskripsikan sifat atau struktur pengalaman atau fenomena secara keseluruhan. Dengan demikian fenomenologi sangat relevan digunakan dalam penelitian kualitatif dalam mengungkapkan realitas.⁴⁰

Jadi, fenomenologi menjadikan pengalaman hidup yang sesungguhnya sebagai data dasar dari realita. Dengan mengutip dari Richard E.Palmer, Littlejohn

⁴⁰ Kuswarno Engkus, *Fenomenologi* (Bandung: Widya Padjadjaran., 2009). Hlm. 38

lebih jauh menjelaskan bahwa fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi nyata sebagaimana aslinya, tanpa memaksakan kategori-kategori peneliti terhadapnya. Seorang ilmuwan yang "objektif" mengasumsikan beberapa struktur dan kemudian memeriksa apakah struktur itu ada; seorang fenomenolog tidak pernah berasumsi, tetapi memeriksa pengalaman langsung yang sebenarnya untuk melihat tampilannya. Dia mencontohkan apa itu cinta, tidak perlu bertanya ke psikolog, anda bisa mengalaminya sendiri.⁴¹

B. Subjek, Objek, Lokasi Penelitian

Adapun Subjek adalah Gen Z usia (20-23 Tahun) yang tinggal maupun beraktivitas sehari-hari di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

Objek dalam observasi ini adalah fenomena dan makna dibalik penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk mengetahui latar belakang dari fenomena penggunaan platform jejaring sosial Discord oleh Gen Z dikawasan tersebut.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

C. Jenis dan Sumber Data

Sumber data didalam penelitian ini adalah data primer, yakni informasi dari Individu Gen Z yang berada di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan

⁴¹ Engkus Kuswarno, "Tradisi Fenomenologi pada Penelitian Komunikasi Kualitatif: Sebuah Pengalaman Akademis," *Mediator* 07. No. 1 (2006): 49.

Wonocolo, Kota Surabaya dan data sekunder didapat dari lapangan, serta sumber lain seperti buku, jurnal dan *internet*. Teknik observasi *non participant*, interview indeph atau mendalam, dan dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data peneliti gunakan.

D. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

1. Pra Lapangan
Penelitian pendahuluan ini terlebih dahulu akan melibatkan tahap penyusunan proposal dan studi kasus.
2. Lapangan
Dalam observasi ada beberapa tahap, pertama adalah penghimpunan data dan pada saat proses pengumpulan data, observasi dan pencarian informan dilakukan oleh peneliti. Selain itu, setelah menemukan audiens dengan informasi yang mereka butuhkan, peneliti menjalani beberapa proses, antara lain proses wawancara dan analisis data yang diperoleh dari para informan.
3. Penulisan Laporan
Langkah terakhir, pengamat membuat laporan dari data yang diperoleh dan menganalisisnya untuk memeriksa validitas data.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode observasi non partisipan, interview atau wawancara yang mendalam, serta dokumentasi:

1. Observasi non participant

Observasi non partisipan adalah teknik pengumpulan data yang pertama. Observasi non-partisipan adalah metode observasi di mana pengamat bertindak secara independen sebagai pengamat tanpa ikut serta dalam kehidupan pengamat.

2. Wawancara

Interview atau wawancara merupakan aktivitas berkomunikasi secara verbal dengan tujuan mencari informasi dari pihak lain dengan cara memberikan informasi. Metode yang digunakan adalah wawancara wawancara tidak terstruktur dan mendalam. Pengamat memberikan sedikit panduan tentang sifat masalah dan pertanyaan yang mereka ajukan kepada audien yang akan diwawancarai. Wawancara dilakukan pada waktu yang tepat dan dalam konteks yang tepat, dan menggunakan data yang mendalam, berulang dan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya untuk mendapatkan kejelasan tentang masalah yang akan dieksplorasi. Dalam wawancara ini, hal ini biasanya dilakukan dengan menanyakan responden tentang masalah yang sedang diselidiki. Jika jawaban tidak menjelaskan artinya, peneliti dapat mengulangi wawancara dengan audien lain menggunakan materi yang sama hingga pertanyaan dapat diselidiki menjadi jelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dijalankan oleh peneliti saat peneliti melaksanakan pengamatan mengenai fenomena Discord sebagai media komunikasi adalah dengan *research* dari laman website pemerintah kota surabaya dalam mencari informasi mengenai Kelurahan Jemur Wonosari, laman website Discord untuk

mengetahui detail dari platform tersebut, Buku dan Jurnal Rujukan dalam membantu peneliti dalam mencari kajian-kajian teori dan definisi konsep, serta wawancara secara langsung maupun daring, dokumentasi rekaman dan foto yang menyokong hasil penelitian yang sedang dilaksanakan. Dokumentasi yang dijalankan juga memberikan kekuatan terkait bukti otentik adanya penelitian yang dijalankan oleh peneliti, sehingga data yang diperoleh merupakan data yang valid.

F. Teknik Validasi Data

Mencari secara baku interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang tidak berubah atau masih dapat berubah. Maksud dari ketekunan pengamatan adalah menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam keadaan yang sangat selaras terhadap persoalan yang sedang diteliti dan memutuskan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

Peneliti melaksanakan pengamatan dengan teliti dan mendetail secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang nampak. Kemudian peneliti mengkaji secara detail sampai pada satu titik sehingga pada pengecekan tahap pertama tampak salah satu atau keseluruhan faktor yang diteliti sudah dipahami dengan cara yang umum⁴².

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data dari model Miles dan Huberman sebagai teknik

⁴² Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Remaja Posda Karya, 2004), Hlm.329-330.

analisis data. Analisis data terbagi menjadi tiga tahap⁴³, yakni:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah pencarian dan peringkasan tema dan pola dengan memilih yang utama, memusatkan perhatian pada yang esensial, dari semua data yang direkam atau diperoleh. Peneliti disini menjalankan reduksi data yang diawal sangat luas menjadi mengkerucut dan memiliki batasan yang tidak keluar dari meneliti fenomena dan makna Discord sebagai media komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

2. Penyajian Data

Hasil dari data serta informasi yang telah dikoleksi dan disusun untuk dapat ditarik sebuah kesimpulan serta sebagai pedoman untuk menarik sebuah tindakan agar data yang diperoleh masih memiliki konektivitas dari inti permasalahan. Setelah dikumpulkan dan dilakukan penyusunan, data tersebut kemudian dilakukan analisis.

3. Verifikasi dan Kesimpulan Data

Reduksi dan penyajian data yang telah dirampungkan dan telah di verifikasi serta ditarik kesimpulan dapat menjadi sebuah jawaban dari rumusan masalah yang telah menjadi fokus peneliti. Kesimpulan yang didapatkan harus berdasarkan dari semua data yang telah diperoleh saat melaksanakan penelitian dan memberikan jawaban atas permasalahan-permasalahan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011). Hlm. 247

juga merujuk pada data yang telah diraih ketika di lapangan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subyek Penelitian

1. Profil Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

Jemur Wonosari adalah kelurahan yang berada didalam Kecamatan Wonocolo dengan Kode administratif 35.78.02.1004 dan kodepos 60237, kota Surabaya, provinsi Jawa Timur. Area dari kelurahan ini adalah daratan rendah. Kelurahan Jemur Wonosari memiliki batas-batas wilayah sekitarnya, yakni:

- a. Sebelah Utara : Kelurahan Margerejo
- b. Sebelah Selatan : Kelurahan Siwalankerto
- c. Sebelah Barat : Kelurahan Ketintang
- d. Sebelah Timur : Kelurahan Kendangsari

Dilihat dari segi geografis, potensi Kecamatan Jemur Wonosari sangat menguntungkan, karena letaknya yang memungkinkan komunikasi dengan kecamatan lain. Warga Jalan Jemur Wonosari sebagian besar beragama Islam tetapi juga ada beberapa agama lain diantaranya Kristen, Katolik, Budha dan Hindu.

Selain itu masyarakat Jemur Wonosari juga menjunjung tinggi nilai kebebasan, baik dalam berteologi, berkomunikasi satu sama lainnya dan juga berpendapat. Sebab, menurut mereka, kunci kehidupan kota yang harmonis adalah kebebasan dan toleransi.

Hal lain yang menunjang banyaknya komunikasi yang terjadi di wilayah ini tak lepas dari banyaknya sekolah, pondok, kos-kosan, hingga rangkaian pedagang kaki lima yang berderet disepanjang jalan.

2. Profil Informan.

Salah satu golongan yang banyak beraktivitas didaerah Jemur Wonosari adalah dari Generasi Z. Gen Z merupakan individu yang lahir dengan periode waktu 1995-2010 dari total keseluruhan penduduk di Kelurahan Jemur Wonosari yang berjumlah 23,081 orang. Kebanyakan Gen Z yang berada di Kelurahan Jemur Wonosari masih bersatus pelajar baik SMA, Mahasiswa hingga Santri.

Subyek dalam penelitian ini merupakan Gen Z yang aktif beraktivitas di lingkungan Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya. kriteria informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Gen Z dengan rentang usia 20-23 tahun.
- b. Aktif dilingkungan Kelurahan Jemur Wonosari.
- c. Telah menggunakan Discord sebagai media komunikasi.

Jika sudah memenuhi kriteria informan sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti memilih mereka yang menjadi informan dalam penelitian diantaranya:

- a. Informan 1
Nama : Dicky Satria Ramadan
Umur : 23 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Mahasiswa UINSA

Informan pertama pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa UINSA Prodi Ilmu Komunikasi, yakni salah satu program studi yang ada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Pria asal Surabaya ini telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama satu tahun terakhir menjadi alasan utama peneliti menggali informasi dari informan.

- b. Informan 2
Nama : Arya Hafizh Mahardhika
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Mahasiswa UINSA

Informan Kedua pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa UINSA Prodi Ilmu Komunikasi, dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Arya telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama dua tahun terakhir sebagai media komunikasi memantapkan peneliti dalam menggali informasi dari informan.

- c. Informan 3
Nama : Hafizh Hadi Kusuma
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Mahasiswa UINSA

Informan Ketiga pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa UINSA Prodi Ilmu Komunikasi, dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama kurang lebih dua tahun sebagai media komunikasi memantapkan peneliti dalam menggali informasi dari informan.

d. Informan 4

Nama : Faisal Hamdan. F
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Santri Pondok AN-Nur

Informan Keempat pada penelitian ini merupakan seorang Santri Putra dari Pondok AN-Nur yang berletak di Jemur Wonosari dan telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama kurang lebih satu tahun sebagai media komunikasi sehingga memantapkan peneliti dalam menggali informasi dari informan.

e. Informan 5

Nama : Husein Al fataah
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Mahasiswa UINSA

Informan Kelima pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa UINSA Prodi Ilmu Komunikasi, dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama dua tahun sebagai

media komunikasi dengan rekan-rekannya membuat peneliti ingin menggali informasi pengalaman dari informan.

f. Informan 6

Nama : Arisky Wijaya

Umur : 20 tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Status : Bekerja (Barista)

Informan Keenam pada penelitian ini merupakan seorang Barista di sebuah Cafe di Surabaya (menolak menyebutkan tempat kerja). Arisky menggunakan discord dalam jangka waktu selama satu tahun sebagai media berkomunikasi dengan anggota komunitas film yang berada di kota yang berbeda membuat peneliti ingin menggali informasi pengalaman dari informan.

g. Informan 7

Nama : Muhammad Alwi Annazar

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Status : Mahasiswa UINSA

Informan Ketujuh pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa UINSA Prodi Filsafat Islam, dari Fakultas Ushuluddin dan telah menggunakan discord dalam jangka waktu selama enam bulan sebagai media komunikasi yang membantu Alwi produktif dalam memanfaatkan waktu luang untuk belajar ilmu desain membuat peneliti ingin menggali pengalaman dari informan atas pemakaian Discord.

h. Informan 8

Nama : Heri Irawan

Umur : 22 tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Status : Bekerja (Proyek Bangunan)

Informan Kedelapan pada penelitian ini merupakan seorang pekerja proyek bangunan di Jemur Wonosari. Heri menggunakan discord dalam jangka waktu selama empat tahun sebagai media berkomunikasi ketika bermain game di waktu luang dengan teman daringnya membuat peneliti ingin menggali informasi pengalaman dari informan.

i. Informan 9

Nama : Fredy Mukti. W

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Status : Bekerja (*Freelancer*)

Informan Kesembilan pada penelitian ini merupakan seorang pekerja lepas (*freelance*) di bidang Desain grafis. Fredy menggunakan discord dalam jangka waktu selama lima tahun sebagai media berkomunikasi dengan teman-teman daringnya di waktu luang membuat peneliti ingin menggali informasi pengalaman dari informan.

j. Informan 10

Nama : Dewa Sebastian. P

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Status : Bekerja (Fotografer)

Informan terakhir pada penelitian ini merupakan seorang pekerja lepas (*freelance*) di bidang fotografi event. Dewa menggunakan discord dalam jangka waktu selama kurang lebih hampir lima tahun sebagai media berkomunikasi dengan teman-teman daringnya di sela-sela waktu luang membuat peneliti ingin menggali informasi pengalaman dari informan.

B. Penyajian Data

1. Fenomena Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z

Dizaman modern ini, teknologi sudah berkembang dengan pesat sehingga memudahkan setiap individu dalam melakukan suatu aktivitas. Perkembangan teknologi memunculkan inovasi-inovasi baru salah satunya yaitu adanya media sosial. Media sosial memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi bahkan berbagi hal-hal baru dengan orang lain melalui foto ataupun video. Manusia mempunyai alasan ketika hendak, sedang atau telah melaksanakan sesuatu. Dalam konteks pembahasan kali ini, Fenomena seseorang dalam memilih Discord sebagai media komunikasi pasti memiliki latar belakang tersendiri. Maka dari itu, ketika terdapat kebutuhan yang dimiliki oleh individu maka secara otomatis mereka akan tergerak hatinya dan melakukan aksi untuk mencapai tujuan tersebut. Adapun motivasi dari berbagai informan yang dijadikan subjek pada penelitian ini, tentunya mereka mempunyai alasan tersendiri untuk memilih Discord sebagai media komunikasi.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa informan pengguna Discord di kelurahan Jemur Wonosari yang menggunakan platform tersebut sebagai media komunikasi adalah karena latar belakang yang berbeda-beda dari tiap penggunanya mulai dari faktor lingkungan seperti adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan proses berkomunikasi dilakukan dari jarak yang jauh sehingga menggunakan opsi Discord sebagai media penghubung dalam berkomunikasi, latar belakang penggunaan aplikasi ini juga datang dari rekomendasi *influence* oleh individu lain yang telah menggunakan Discord sebagai medium komunikasi online. Seperti yang diungkapkan oleh Dicky Satria melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2022:

“Kurang lebih aku awalnya didasari pemenuhan kegiatan kuliah secara daring karena covid tahun 2020 jadi diharuskan menggunakan aplikasi discord sebagai media komunikasi.”⁴⁴

Keterbatasan jarak dan waktu juga menjadikan Discord menjadi salah satu medium yang mempermudah dalam berkomunikasi. Arya Hafizh Mahardhika mengungkapkan hal tersebut sebagai berikut:

“Pastinya saya pakai Discord untuk mempermudah jalinan komunikasi antar sesama teman secara daring sih, karena saya juga banyak kegiatan diluar.”⁴⁵

⁴⁴ Hasil wawancara dengan informan Dicky Satria secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁴⁵ Hasil wawancara dengan informan Arya Hafizh Mahardhika secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

Berbeda dengan Dicky dan Arya. Hafizh Hadi Kusuma mengungkapkan alasannya menggunakan aplikasi discord adalah karena adanya rekomendasi dari individu lain yang telah menggunakan Discord sebagai media komunikasi jarak jauh, sebagai berikut:

“Saya diberitahu teman saya bahwa ada aplikasi yang nyaman untuk komunikasi secara lama yaitu discord ini.”⁴⁶

Senada dengan Hafizh Hadi Kusuma rekomendasi dan *influence* dari orang lain juga membuat Faisal Hamdan. F mengungkapkan alasannya menggunakan aplikasi Discord adalah sebagai berikut.

“Saya mulai karena dikasih tau teman saya kalau aplikasi ini enak untuk interaksi daring gitu, terus penggunaannya juga cukup apalagi discord juga hemat kuota sehingga cocok jika digunakan dalam berkomunikasi dalam jangka waktu yang lama.”⁴⁷

Keterbatasan waktu untuk bertemu dengan lawan bicara adalah hambatan bagi Husein Al fataah dalam berkomunikasi dengan teman-temannya. Discord merupakan media yang fleksibel dapat memberikan opsi sebagai media yang nyaman sebagai aplikasi yang dapat memberikan kesenangan dikala terbatas jarak dan waktu.

“Aku pakai Discord ini awalnya didasari kebutuhan berkomunikasi dengan teman-

⁴⁶ Hasil wawancara dengan informan Hafizh Hadi Kusuma secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁴⁷ Hasil wawancara dengan informan Faisal Hamdan. F secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

temanku di kampus. Karena juga sambil kerja freelance jadi waktu untuk bertemu, ngobrol tatap muka jadi jarang akhirnya teman-teman yang biasa bermain game online rekomendasikan Discord buat ngobrol lama.”⁴⁸

Pada era modern media sosial menjadi perantara satu user dengan user lainnya dalam menjalin komunikasi dan mencari relasi baru ditempat yang jauh, baik dalam hal hiburan maupun pekerjaan. Fenomena penggunaan Discord Arisky Wijaya mengungkapkan alasannya menggunakan aplikasi Discord sebagai media yang memberikan kemudahan dalam kegiatan yang produktif, sebagai berikut:

“Saya kan ikut komunitas pembuat film dan shortmovie, karena saya juga kerjanya di Surabaya tapi temen-temen di adanya di Sidoarjo jadi Discord sebagai perantara ketika ada brainstorming dalam penulisan naskah film serta pre produksi komunitas tersebut.”⁴⁹

Latar belakang dalam mencari media pembelajaran juga menjadi salah satu alasan dipilihnya Discord sebagai media komunikasi oleh Gen Z, Muhammad Alwi Annazar yang memanfaatkan fitur *search* atau bergabung dengan berbagai forum yang membuat kita mengetahui jawaban dari persoalan yang sedang dihadapi, sebagai berikut:

⁴⁸ Hasil wawancara dengan informan Husein Alfatah secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁴⁹ Hasil wawancara dengan informan Arisky Wijaya secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

“Penggunaan Discord se awalnya dari tuntutan saya untuk belajar Desain grafis. Jadi pas itu saya dapat arahan dari teman saya yang biasa sharing masalah desain untuk pakai Discord untuk belajar ilmu Desain, jadi ketika saya diluar jam kuliah ya saya pakai discord sebagai media sharing dengan mentor saya dalam menyelesaikan masalah mengenai penyelesaian Desain grafis”.⁵⁰

Discord sebagai medium pihak kedua dalam berkomunikasi di dunia game menjadikan Heri Irawan mengungkapkan alasannya menggunakan aplikasi discord sebagai media penghubung dalam menghibur diri disela-sela waktu luang, sebagai berikut:

“Motivasi awal sih pakai Discord adalah buat alat penghubung pas main game dengan kawan-kawan di waktu luang habis kerja”.⁵¹

Latar belakang Discord digunakan sebagai media untuk menikmati waktu juga diungkapkan Fredy Mukti. W dalam menghubungkan komunikasi dengan teman-teman onlinenya menjadi lebih mudah, sebagai berikut:

“Alasannya se komunikasi e biar lebih mudah, buat *quality time* saya sama teman-teman online saya”.⁵²

⁵⁰ Hasil wawancara dengan informan Muhammad Alwi Annazar secara tatap muka, pada tanggal 19 Desember 2022.

⁵¹ Hasil wawancara dengan informan Heri Irawan secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

⁵² Hasil wawancara dengan informan Fredy Mukti. W secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

Dewa Sebastian. P mengungkapkan alasannya dibalik Discord yang digunakan adalah sebagai sarana berkomunikasi dan mencari relasi baru melalui aplikasi tersebut:

“Biar gampang aja pas berkomunikasi daring , ya tentunya juga buat cari teman baru disela-sela waktu luang. Biasanya sih aku gabung di berbagai server komunitas film dan game”.⁵³

2. Makna dari Aplikasi Discord

Makna merupakan sebuah kata dasar maupun jadian yang bergantung pada konteks kalimat dan situasi. Oleh karena itu tidak jarang kata makna bisa berubah berlawanan dari kata aslinya karena digunakan pada konteks yang berbeda dan makna juga bisa berbeda artinya berdasar suatu kriteria dan sudut pandang.

Diketahui setelah melakukan wawancara dengan pengguna Discord arti dari makna yang dijabarkan dari tiap individu memiliki keunikannya masing-masing, hal ini tak lepas dari historis penggunaan aplikasi Discord itu sendiri. Setelah melakukan wawancara dengan Dicky Satria diketahui bahwa Discord bisa dikenal karena faktor tututan dari adanya pandemi sehingga membutuhkan media dalam berkomunikasi jarak jauh.

“Discord menurutku mungkin menjadi opsi *underrated* sebagai media komunikasi tapi dan saya rasa memang promosinya tidak segenar

⁵³ Hasil wawancara dengan informan Dewa Sebastian secara tatap muka, pada tanggal 20 Desember 2022.

aplikasi sosial media lain jadi mungkin bisa dibilang aplikasi *hidden gems*.”⁵⁴

Berbeda dengan Dicky Satria, Discord dianggap sebagai media efektif jika dilihat dari pengalaman historis Arya Hafizh Mahardhika

“Paling untuk saya sendiri itu discord merupakan salah satu aplikasi yang jarang diketahui banyak orang tetapi memiliki banyak fitur yang memudahkan dalam proses berkomunikasi”.⁵⁵

Ketika berbicara media modern pasti tak lepas dari kata praktis dan hal tersebut disampaikan Hafizh Hadi Kusuma sebagai penggambaran Discord yang merupakan platform berkomunikasi secara daring, sebagai berikut:

“Untuk saya discord menjadi alternatif media komunikasi yang nyaman dan praktis karena mudah dioperasikan dan dapat membuat saya dengan teman-teman saya dapat menjalin komunikasi dengan baik walau terhalang jarak”.⁵⁶

Sedangkan Faisal Hamdan. F beranggapan jika Discord adalah media yang ada dan diperuntukan untuk menunjang kegiatan hiburan dan entertainment terkhusus kepada para gamer, sebagai berikut:

⁵⁴ Hasil wawancara dengan informan Dicky Satria secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁵⁵ Hasil wawancara dengan informan Arya Hafizh Mahardhika secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁵⁶ Hasil wawancara dengan informan Hafizh Hadi Kusuma secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

“Alat komunikasi yang paling cocok atau pas digunakan untuk orang-orang yang mau bermain atau berkomunikasi secara daring. Saya merasa memang ini di khususkan pada awalnya untuk komunitas gamer berkomunikasi”.⁵⁷

Spesial adalah kata yang dikemukakan oleh Husein Al fataah dan hal tersebut dapat dirasakan ketika anda mulai memakai aplikasi tersebut:

“Untuk aku sendiri Discord adalah media komunikasi yang jarang diketahui tetapi menjadi spesial ketika anda menggunakannya karena banyak hal yang dapat anda rubah sesuai preferensi penggunaan yang membuat anda nyaman”.⁵⁸

Discord merupakan media yang dapat mendukung kegiatan produktif disampaikan oleh Arisky Wijaya dalam sesi wawancara secara daring:

“Discord merupakan platform yang bisa digunakan untuk kegiatan yang produktif mengenai pekerjaan, buat sharing kemampuan dan skill sehingga sangat sayang jika tidak dimanfaatkan”.⁵⁹

Discord adalah aplikasi yang memberikan banyak bantuan dan media yang dapat digunakan dalam

⁵⁷ Hasil wawancara dengan informan Faisal Hamdan. F secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁵⁸ Hasil wawancara dengan informan Husein Alfataah secara tatap muka, pada tanggal 21 Desember 2022.

⁵⁹ Hasil wawancara dengan informan Arisky Wijaya secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

berkreasi Muhammad Alwi Annazar menjabarkan sebagai berikut:

“Menurut saya discord dapat dimaknai sebagai platform yang dapat memberikan banyak bantuan bagi penggunanya dalam berkomunikasi dan berkreasi dengan berbagai informasi yang tersebar di berbagai forum server didalamnya”.⁶⁰

Discord adalah media yang memang dikhususkan untuk menunjang komunikasi pada *gamer* mengingat latar belakang dari Discord itu sendiri berbasis pada komunitas game Heri Irawan memberikan tanggapan, sebagai berikut:

“Menurutku Discord bermakna media yang memang dibuat untuk para *gamer* dikarenakan kemampuannya dalam mensinkronkan delay, interface dan add-on setting yang dapat diubah sesuai dengan preferensi penggunanya”.⁶¹

Discord sebagai media yang menyediakan hal-hal yang menarik untuk dipelajari adalah impresi Fredy Mukti. W dalam menangkap Discord sebagai media komunikasi:

“Selama menggunakan Discord, saya tidak hanya menggunakannya hanya untuk berkomunikasi Bersama teman saya saja, namun saya menemukan hal hal yang menarik contohnya saya dapat bergabung dalam grup

⁶⁰ Hasil wawancara dengan informan Muhammad Alwi Annazar secara tatap muka, pada tanggal 19 Desember 2022.

⁶¹ Hasil wawancara dengan informan Heri Irawan secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

Discord untuk berdiskusi dan belajar animasi 3D.”⁶²

Discord sebagai media multifungsi karena dianggap memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan suatu tuntutan atau kepuasan pribadi. Dewa Sebastian. P memberikan tanggapannya melalui sesi wawancara:

“Media ini penting bagi saya, yah karena saya berkomunikasi, bermain, belajar pakai aplikasi ini. Lebih ke multifungsi sih”.⁶³

C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)

Dalam pembahasan hasil penelitian ini, peneliti hendak memberikan paparan hasil penelitian merujuk pada wawancara yang telah diraih hasilnya, dokumentasi serta observasi lapangan yang telah dilakukan. Pada analisis data juga akan dijelaskan juga dipastikan kebenaran dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa temuan dalam penelitian Discord sebagai media komunikasi.

Apabila merujuk pada analisis terkait wawancara yang telah diraih dan observasi yang telah diamati saat di lapangan serta dokumentasi yang ada, peneliti memperoleh latar belakang fenomena Discord bagi Gen Z yang beraktivitas di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya memiliki *background* yang berbeda-beda. Mulai dari adanya tuntutan lingkungan yang mengharuskan berkomunikasi jarak dan waktu, kebutuhan

⁶² Hasil wawancara dengan informan Fredy Mukti. W secara daring menggunakan Discord, pada tanggal 20 Desember 2022.

⁶³ Hasil wawancara dengan informan Dewa Sebastian secara tatap muka, pada tanggal 20 Desember 2022.

hiburan, kebutuhan dalam produktif dan belajar, hingga kepada rekomendasi dari pengguna lain.

Latar belakang lingkungan menjadi salah satu alasan kuat mengapa munculnya fenomena penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Terlebih saat adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan segala aktivitas tatap muka dibatasi. Discord muncul sebagai opsi diantara banyak media yang ada sebagai sarana berkomunikasi daring dengan berbagai fitur yang memudahkan penggunaannya yang menjadikan aplikasi ini dianggap cocok sebagai medium komunikasi.

Jarak dan Waktu merupakan halangan dalam berkomunikasi secara konvensional dikarenakan tiap individu tidak selalu memiliki tempat tinggal dan waktu yang sama dan cocok. Maka hadirilah media komunikasi modern di era internet terkhusus media sosial. Discord merupakan salah satu inovasi media sosial yang diciptakan guna mempermudah seseorang untuk berkomunikasi. Latar belakang penggunaan media komunikasi seperti jarak dan waktu bisa dipecahkan ketika menggunakan aplikasi Discord sebagai jembatan penghubung pihak yang ingin berkomunikasi.

Dalam hal hiburan dan entertain juga menjadi alasan dibalik alasan dari digunakannya aplikasi Discord. Terlebih dalam pendiriannya Discord memang media yang didedikasikan untuk para *gamer* sehingga jika ditanya mengenai kapasitas aplikasi ini sebagai media yang dapat memberikan hiburan dan entertain tentu sangat mampu. Terlebih ditunjang dengan banyaknya server yang tersebar di seluruh dunia menyebabkan pencarian hal-hal menarik sangat seru untuk dieksplor.

Selanjutnya adalah fenomena penggunaan Discord didasari tuntutan sebagai media untuk produktif dan belajar. Ketika melihat fitur dan kemampuan dari

Discord dibandingkan media mainstream jelas terdapat beberapa perbedaan dalam membantu penggunaannya mewujudkan tujuan seperti kegiatan produktif dan belajar. Dibekali setting preferensi aplikasi yang memudahkan pengguna dalam memanfaatkan platform tersebut sebagai sarana bekerja dan mencari ilmu tentunya menjadi alasan Discord dipilih dan digunakan sebagai media komunikasi seperti mencari jawaban di forum dan server yang tersedia dalam *network* Discord itu sendiri.

Latar belakang dari pengguna yang menggunakan Discord juga banyak didapat dari adanya rekomendasi dan *influence* dari individu lain yang pernah menggunakan platform ini. Rekomendasi ini muncul atas kepuasan pengguna terhadap Discord sebagai media komunikasi dan ingin mengajak teman atau rekan kerja dalam menggunakan medium yang sama. Pemberian rekomendasi dan *influence* juga bisa langsung dan tidak langsung seperti lewat percakapan hingga kepada *soft* promosi yang biasa dilakukan *influencer* ketika menggunakan aplikasi Discord. Hal tersebut menjadikan media komunikasi ini mulai digunakan oleh pengguna yang terpengaruh dari kegiatan persuasif tersebut.

Hasil selanjutnya yang didapat setelah melakukan wawancara dengan para informan adalah penemuan makna dari tiap individu yang berbeda-beda. Penggunaan teori Semantik terhadap mencari makna tentu menghadirkan penanda dan petanda yang tidak sama antar individu. Hal ini didasari karena pengalaman, tujuan dan sebab mereka menggunakan aplikasi Discord juga tidak sama. Mulai dari anggapan Discord sebagai aplikasi yang jarang diketahui, praktis, efektif, spesial, hingga multifungsi.

Pengambilan makna Discord sebagai media yang jarang diketahui tak lepas dari latar belakang penyebaran

penggunaan aplikasi ini yang *underrated*. Kebanyakan orang pasti akan memilih aplikasi *mainstream* atau aplikasi yang banyak digunakan khalayak pada penggunaan media komunikasi. Tetapi alasan Discord sendiri tetap digunakan tak lepas dari memenuhi tujuan individu dalam tuntutan berkomunikasi yang tidak bisa dilakukan di beberapa aplikasi *mainstream*.

Selain itu Discord juga disimbolkan sebagai aplikasi atau platform yang praktis dan efektif. Praktis disini bermakna mudah digunakan atau dioperasikan dan efektif berarti dapat memberikan efek atau pengaruh. Memecahkan masalah berkomunikasi yang terbatas pada jarak dan waktu, serta dapat memberikan efek yang baik menjadikan Discord sebagai aplikasi yang praktis dan efektif.

Discord sebagai aplikasi yang spesial yakni karena kebanyakan fitur Discord memiliki perbedaan dengan aplikasi *mainstream* menjadikan seseorang harus menggunakan aplikasi tersebut terlebih dahulu karena jika dilihat dari segi nama Discord tentu bukan pilihan utama dimata orang awam. Tetapi ketika seseorang dapat menggunakan dan memanfaatkan Discord sesuai kapasitasnya maka kata spesial diartikan sebagai hal yang istimewa dan khas setelah menggunakannya sebagai media komunikasi.

Multifungsi juga merupakan penggambaran dari aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Individu pengguna media tentu memiliki tujuan yang berbeda-beda tetapi ketika dilihat dari pengalaman informan memakai Discord bisa dilihat bahwa arti multifungsi tersebut memang ada, yaitu dapat melaksanakan berbagai tugas dan fungsi yang berbeda guna membantu pengguna mencapai apa yang dia inginkan, mulai dari belajar, sharing, bermain, hingga hiburan entertain.

1. Perspektif Teori

Perspektif teori yang disematkan pada penelitian ini merupakan fase untuk memutuskan apakah teori yang digunakan masih mempunyai relevansi dan keselarasan dengan penelitian yang dilakukan atau sebaliknya yaitu tidak memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua teori, yakni Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan dalam mengulik fenomena dan Teori Semantik untuk mencari makna.

1.1 Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan yang merupakan contoh tesis paling banyak digunakan didalam komunikasi massa. Teori ini memberikan pendapat atau gagasan dalam audiens yang berbeda dengan mencari, menggunakan lalu memberikan pendapat mengenai penggunaan suatu platform media dengan cara yang berbeda antar individunya. Hal ini terjadi karena berbagai unsur psikologis dan sosial yang berbeda kepada tiap audien. Teori ini memberikan penjelasan mengenai waktu dan bagaimana individu sebagai pengguna medium hingga berubah menjadi lebih giat atau sebaliknya ketika menggunakan media serta adanya akibat dari penggunaan media tersebut.⁶⁴

Adapun teori yang digunakan secara spesifik adalah dari Griffin (2012) menyatakan

⁶⁴ Morissan, Cory Wardhani, Andy dan Hamid U, Hamid, *Teori Komunikasi Massa* (Bogor: Ghalia Indonesia,) Hlm.77.

bahwa terdapat tipologi (kelompok klasifikasi) menurut teori use and gratification dapat menjelaskan hubungan antara khalayak dan media:⁶⁵

- a. *Passing time* adalah cara menggunakan freetime atau waktu luang.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan informan diketahui bahwa Discord merupakan salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengisi waktu luang penggunaannya baik untuk belajar maupun sekedar mencari hiburan.

- b. *Escape* ketika punya waktu pribadi dan melarikan diri dari tekanan atau suatu masalah.

Discord juga menjadi tempat pelarian mencari hiburan maupun ketenangan ketika adanya tekanan, serta media yang dapat memberikan solusi pemecahan masalah dengan sharing sesama pengguna, berkomunikasi dengan orang yang lebih ahli, dan bergabung dengan forum-forum atau komunitas tertentu.

- c. *Companionship* adalah tujuan mendapatkan partner atau teman baru.

Fitur yang ditawarkan oleh Discord mampu memberikan jawaban akan *Companionship* yakni menjalin relasi baru karena Discord sendiri memiliki keunggulan berbasis *Worldwide* dan banyaknya forum

⁶⁵ Griffin, *A First Look at Communication Theory*. Page. 361-362

serta server yang memudahkan kita terhubung dengan orang yang baru.

- d. *Social Interaction* adalah menjalin hubungan dengan orang lain.

Kemudahan akses dari Discord dan fleksibilitas menjadikan banyak dari Informan yang menggunakan discord sebagai media untuk menjalin relasi atau hubungan dengan orang lain secara daring tanpa terbatas waktu dan jarak, baik untuk bekerja atau sekedar mengisi waktu luang.

- e. *Enjoyment* untuk mendapatkan sesuatu yang menyenangkan.

Discord sendiri menyediakan berbagai fitur hiburan bagi para penggunanya mulai dari kenyamanan dalam berkomunikasi didalam game, fitur pengepresian pesan, bermusik, hingga mencari hal-hal baru pada forum pencarian dan rekomendasi.

- f. *Relaxation* merupakan arti untuk relaksasi, dan membuat diri menjadi lebih santai atau rileks.

Setelah sesi wawancara dengan informan diketahui bahwa penggunaan Discord bisa menjadi media yang memberikan kenyamanan dalam bersosial, menghabiskan waktu luang dan sebagai sarana hiburan setelah melakukan pekerjaan atau kegiatan. Seperti bermain game, mendengar musik, berselancar di forum, hingga bercengkrama dengan sesama pengguna.

- g. *Excitement* adalah mencari sensasi lain yang mempunyai bersifat menyenangkan.

Dalam pemenuhan sensasi hingga hiburan bagi penggunanya Discord dapat menjadi wadah dari berbagai hal yang diinginkan oleh penggunanya karena adanya banyak forus, komunitas hingga *add-on* yang bisa diatur sesuai preferensi penggunanya dalam menggapai sensasi kesenangan usernya.

- h. *Information* merupakan cara menggali berita, informasi atau membuat pengguna untuk tetap *up-to-date*.

Sesuai dari jawaban beberapa Informan dalam sesi wawancara, Discord memberikan banyak opsi dalam mencari informasi maupun hal-hal baru baik untuk produktif, belajar, hingga kepada kebutuhan hiburan, contohnya ada pada fitur *Server Discovery*.

Setelah melampirkan beberapa klasifikasi diatas dengan hasil wawancara dengan Informan, diketahui bahwa Discord merupakan platform yang dapat memenuhi klasifikasi teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan dari penjabaran Griffin. Semua kembali kepada dengan preferensi masing-masing penggunanya dalam menjadikan Discord sebagai media komunikasi yang mereka inginkan.

1.2 Teori Semantik

Teori Semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti. Kata semantik disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari

hubungan antara tanda-tanda dari linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, atau dengan kata lain, bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa.

Untuk dapat memahami apa yang disebut makna (semantik) atau arti, kita perlu menoleh kembali kepada teori yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure mengemukakan semantik yaitu yang terdiri dari:

1. *Signifier* (pananda), komponen yang mengartikan, yang berwujud bentuk-bentuk bunyi bahasa.
2. *Signified* (petanda), Komponen yang diartikan atau makna dari komponen yang pertama itu.

Kedua komponen ini adalah merupakan tanda atau lambang, sedangkan yang ditandai atau atau yang dilambanginya adalah sesuatu yang berbeda diluar bahasa yang lazim disebut referen atau hal yang ditunjuk. Berikut merupakan makna yang berasal dari analisis semantik Ferdinand de Saussure:

| No Informan | <i>Signifier</i> (pananda) | <i>Signified</i> (petanda) |
|--------------------|---|---|
| 1 | “Discord menurutku mungkin menjadi opsi <i>underrated</i> sebagai media komunikasi tapi dan saya rasa memang promosinya tidak segenar aplikasi sosial media lain jadi mungkin | Mengartikan Discord sebagai aplikasi media sosial yang jarang diketahui oleh khalayak. Serta kata <i>hidden gems</i> berarti suatu hal yang istimewa tetapi |

| | | |
|---|--|---|
| | bisa dibilang aplikasi <i>hidden gems.</i> ” | tersembunyi akan kehadirannya. |
| 2 | “Paling untuk saya sendiri itu discord merupakan salah satu aplikasi yang jarang diketahui banyak orang tetapi memiliki banyak fitur yang memudahkan dalam proses berkomunikasi” | Mengartikan Discord sebagai media yang kurang dilirik khalayak karena bukan termasuk media <i>mainstream</i> tetapi masih bisa diperhitungkan karena kemampuan dari aplikasi ini dapat membantu dalam proses berkomunikasi. |
| 3 | “Untuk saya discord menjadi alternatif media komunikasi yang nyaman dan praktis karena mudah dioperasikan dan dapat membuat saya dengan teman-teman saya dapat menjalin komunikasi dengan baik walau terhalang jarak”. | Mengartikan Discord dari kata alternatif sebagai media yang bisa menjadi opsi lain sebagai sarana berkomunikasi daring yang mudah digunakan. |
| 4 | “Alat komunikasi yang paling cocok atau pas digunakan untuk orang-orang yang mau bermain atau berkomunikasi secara daring. Saya merasa memang ini di khususkan pada awalnya untuk komunitas gamer berkomunikasi” | Mengartikan Discord sebagai media yang memang dibuat sebagai perantara penggiat permainan game online dalam memudahkan proses komunikasi mereka. |

| | | |
|---|---|---|
| 5 | <p>“Untuk aku sendiri Discord adalah media komunikasi yang jarang diketahui tetapi menjadi spesial ketika anda menggunakannya karena banyak hal yang dapat anda rubah sesuai preferensi penggunaan yang membuat anda nyaman</p> | <p>Mengartikan Discord sebagai media yang kurang diperhitungkan orang awam atau khalayak tetapi dapat menjadi istimewa ketika mulai memakainya.</p> |
| 6 | <p>“Discord merupakan platform yang bisa digunakan untuk kegiatan yang produktif mengenai pekerjaan, buat sharing kemampuan dan skill sehingga sangat sayang jika tidak dimanfaatkan”.</p> | <p>Mengartikan Discord sebagai sarana yang bisa digunakan untuk bekerja.</p> |
| 7 | <p>“Menurut saya discord dapat dimaknai sebagai platform yang dapat memberikan banyak bantuan bagi penggunaanya dalam berkomunikasi dan berkreasi dengan berbagai informasi yang tersebar di berbagai forum server didalamnya”.</p> | <p>Mengartikan Discord sebagai tempat untuk mencari ilmu dan hal-hal unik.</p> |
| 8 | <p>“Menurutku Discord bermakna media yang</p> | <p>Mengartikan Discord sebagai medium yang</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | memang dibuat untuk para gamer dikarenakan kemampuannya dalam mensinkronkan delay, interface dan add-on setting yang dapat diubah sesuai dengan preferensi penggunaannya”. | dikhususkan untuk para pecinta permainan game. |
| 9 | “Selama menggunakan Discord, saya tidak hanya menggunakannya hanya untuk berkomunikasi Bersama teman saya saja, namun saya menemukan hal hal yang menarik contohnya saya dapat bergabung dalam grup Discord untuk berdiskusi dan belajar animasi 3D”. | Mengartikan Discord sebagai forum yang dapat menjadi sarana belajar dan entertain. |
| 10 | “Media ini penting bagi saya, yah karena saya berkomunikasi, bermain, belajar pakai aplikasi ini. Lebih ke multifungsi sih”. | Mengartikan Discord sebagai aplikasi yang memiliki banyak kegunaan dan fungsi untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya sebagai medium berkomunikasi. |

Setelah menyusun antara penanda dan pertanda dari tiap informan diketahui bahwa setiap orang memiliki pemaknaan yang berbeda setelah menggunakan aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Hal tak lepas dari latar belakang

pengalaman yang berbeda dan tujuan dari memakai Discord itu sendiri.

2. Perspektif Islam

Bicara mengenai penggunaan media komunikasi, Islam memberikan pandangan terkait hal tersebut dalam kitab suci Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Asr [103]: 1-3.

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: *“Demi masa, Sungguh, manusia berada dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran”*.

Setelah membaca Surat Al-Asr dan terjemahannya kita dapat disimpulkan segala sesuatu yang dilakukan dengan berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif atau buruk bagi kehidupan kecuali waktu tersebut digunakan untuk berbuat kebaikan, saling menasehati demi hal yang benar.⁶⁶

Discord sebagai media komunikasi dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya

⁶⁶ sNadila Putri Saharani dkk., “PENGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM,” *JURNAL RISET RUMPUN AGAMA DAN FILSAFAT* 1, no. 2 (8 Oktober 2022): 116–125, <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v1i2.514>. Hlm. 121-122

dalam berinteraksi satu dengan yang lainnya. Kadang hal ini juga berdampak negatif yakni lalai akan waktu dan bahkan digunakan hanya untuk kesenangan sesaat hingga melupakan kewajiban kita sebagai Muslim. Tetapi jika penggunaannya bijak dalam menggunakan Discord sebagai media komunikasi banyak hal positif yang bisa diambil didalamnya seperti mencari relasi baru, sharing akan ilmu dan kebaikan bahkan juga bisa melakukan didalam server Discord itu sendiri.

Penggunaan aplikasi yang memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi hendaknya dibarengi dengan kebijakan dari tiap usernya dalam memanfaatkan hal tersebut menjadi hal yang berguna bukan hanya menjadi sarana membuang-buang waktu demi kesenangan sesaat saja.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan dari hasil penyajian data dan analisis data telah dibahas pada BAB IV, penelitian terkait Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z diketahui bahwa adanya fenomena dan makna dari Discord memiliki latar belakang yang berbeda beda. Hal ini didasari pengalaman dari tiap pengguna Discord yang tidak sama, mulai karena tuntutan dari lingkungan yang mengharuskan untuk membatasi kegiatan bertatap muka. Keterbatasan jarak dan waktu yang mengharuskan mencari medium penghubung dalam berkomunikasi. Lalu sebagai sarana dalam mencari hiburan yang memang sangat bisa diberikan oleh aplikasi ini. Kemudian sebagai tempat yang menunjang kegiatan produktif dan sarana belajar karena banyaknya forum diskusi yang tersebar pada tiap servernya. Faktor dari adanya rekomendasi dan *influence* juga menjadi alasan tersendiri dari munculnya fenomena penggunaan Discord hal ini berhubungan dengan kegiatan persuasif dan *trust issue* yang di berikan oleh pengguna Discord yang diberikan rekomendasi. Pada pemberian makna pada tiap individu pengguna Discord juga berbeda dikarenakan pengalaman historis selama menggunakan aplikasi ini tentu tidak sama. Hal ini juga dilihat dari adanya penanda dan petanda dari tiap informan yang berbeda-beda.

B. Rekomendasi

1. Peneliti menyarankan kepada pengguna Discord agar bijak dalam menggunakan platform ini sebagai

media komunikasi. Karena banyaknya fitur yang menunjang kenyamanan dalam bersosial kadang kita terlena akan waktu atau bahkan menjadikan Discord menjadi media untuk menyebarkan hal-hal yang kurang baik. Jadi hendaknya Discord bisa digunakan dan dimanfaatkan menjadi media sharing informasi yang positif.

2. Peneliti menyarankan kepada bagian akademik UIN Sunan Ampel Surabaya agar memperkaya penelitian tentang platform Discord yang banyak kegunaan dan fitur sangat berguna bahkan beberapa tidak ada di sosial media yang mainstream. Sayangnya memang Discord jarang dikenal berbeda dengan pesainnya seperti Instagram, Whatsapp dan Twitter. Selanjutnya, hasil dari penelitian ini nantinya bisa digunakan sebagai bahan studi literatur dan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya khususnya mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi yang hendak mengkaji penelitian terkait Discord dan media komunikasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengalami keterbatasan dalam mencari lebih banyak informan yang sesuai dengan kriteria. Peneliti hanya mengambil sepuluh informan karena berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, kesepuluh informan tersebut telah menggunakan Discord dalam jangka waktu yang cukup lama.

Peneliti telah mencoba untuk berusaha dengan maksimal mungkin dalam melakukan menganalisis Discord sebagai media komunikasi Gen Z agar sesuai yang diharapkan dan peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini masih sangat kurang sempurna baik dari segi penulisan maupun hasil yang didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dewantara, Efriani, dan Afandi. “Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 13, no. 1 (Maret 2020).
- Adityara, Sarah, dan Rizki Taufik Rakhman. “Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual.” *Universitas Negeri Jakarta*, 2019.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agianto, Rifqi, Anggi Setiawati, dan Ricky Firmansyah. “Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja,” 2020, 10.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu.” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (17 Agustus 2020): 809–20. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Atapukang, Nurmasa. “KREATIF MEMBELAJARKAN PEMBELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT SEBAGAI SOLUSI DALAM BERKOMUNIKASI.” *Jurnal Media Komunikasi Geografi* 17 (2016).
- Apjii. <https://apjii.or.id/>, diakses pada pada tanggal 14 September 2022 pukul 04:01 WIB

- Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, <https://surabayakota.bps.go.id/> diakses pada 20 Oktober 2022 jam 19.17
- Discord. <https://discord.com>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 01:38 Dwidienawati, Diena, dan Dyah Gandasari. "Understanding Indonesia's Generation Z." *International Journal of Engineering Technology*, t.t., 3.
- Engkus, Kuswarno. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran., 2009.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dan Hetty Krisnani. "PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme." *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (12 Februari 2021): 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.
- Griffin, Em. *A First Look at Communication Theory*. New York: Mc Graw-Hill, 2012.
- Indra, Sopyan. *Komunikasi Kelompok Guru Dan Murid Dalam Penyampaian Program Cooperative Learning Di SMKN 5 Pangalengan, Undergraduate Theses from JBPTUNIKOMPP*. Bandung: JBPTUNIKOMPP, t.t. <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-indrasopya-25972&q=indra%20sopyan>.
- K, Mannheim. "The Problem of Generations. Essays on the Sociology of Knowledge." *Routledge*, 1952.
- Kuswarno, Engkus. "Tradisi Fenomenologi pada Penelitian Komunikasi Kualitatif: Sebuah Pengalaman Akademis." *Mediator* 07. No. 1 (2006): 49.
- Morissan, Cory Wardhani, Andy dan Hamid U, Hamid. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia, t.t.
- Nadila Putri Saharani, Julia Indah Islami, Ella Nurul Fauzi, Citra Dewi Lestari, Amanda Maharani, dan Yayat Suharyat. "PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM." *JURNAL RISET RUMPUN*

- AGAMA DAN FILSAFAT 1, no. 2 (8 Oktober 2022): 116–25. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v1i2.514>.
- Nafinuddin, Surianti. “PENGANTAR SEMANTIK (PENGERTIAN, HAKIKAT, JENIS).” *OSFPREPRINTS*, t.t. <https://doi.org/10.31219/osf.io/b8ws3>.
- Nur Maghfirah Aesthetika, dan Mochamad Syahrul Rizal. “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM.” *Medium* 10, no. 1 (10 April 2022): 19–27. [https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10\(1\).8882](https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10(1).8882).
- Oktavia, Fenny. “UPAYA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KEPALA DESA DALAM MEMEDIASI KEPENTINGAN PT. BUKIT BORNEO SEJAHTERA DENGAN MASYRAKAT DESA LONG LUNUK” 4 (t.t.): 15.
- Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S.,. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Purbohastuti, Arum Wahyuni. “EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI.” *Tirtayasa Ekonomika* 12, no. 2 (31 Oktober 2017): 212. <https://doi.org/10.35448/jte.v12i2.4456>.
- Putra, Yanuar Surya. “THEORITICAL REVIEW: TEORI PERBEDAAN GENERASI.” *Among Makarti* 9, no. 2 (3 Mei 2017). <https://doi.org/10.52353/ama.v9i2.142>.
- Rahartri. “Media Komunikasi Efektif pada Layanan Jasa Informasi: Studi Kasus di Kawasan Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Puspiptek).” *Media Pustakawan* Vol. 26 No. 2 (2019).
- Sjafirah, Nuryah Asri, dan Ditha Prasanti. “PENGGUNAAN MEDIA KOMUNIKASI DALAM EKSISTENSI BUDAYA LOKAL BAGI KOMUNITAS TANAH AKSARA,” no. 2 (2016).

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sukrillah, Ahmad, Ike Atikah Ratnamulyani, dan Ali Alamsyah Kusumadinata. “Pemanfaatan Media Sosial Melalui WhatsApp Group FEI Sebagai Sarana Komunikasi.” *JURNAL KOMUNIKATIO* 3, no. 2 (4 Januari 2018). <https://doi.org/10.30997/jk.v3i2.919>.
- Tafonao, Talizaro. “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Web Pemerintahan Kota Surabaya, https://pemerintahan.surabaya.go.id/home/kelurahan_je_mur_wonosari diakses pada 21 Desember 2022 jam 13.35
- Whiting, Anita, dan David Williams. “Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach.” *Qualitative Market Research: An International Journal* 16, no. 4 (30 Agustus 2013): 362–69. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>.
- Witanti Prihatiningsih. “Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja.” *Jurnal Communication Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta VIII*, no. Nomor 1 (2017).
- Wursanto Ig. *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.